

CONCEPT SYSTEME présente:



Variations
Système de jeu essentiel

Auteur: Jérôme Chenu

Variations, Système de Jeu Essentiel et le logo Variations sont Copyright © 1997, 2000 par Jérôme Chenu.

Prétoriens, La Garde Ultime © 1999 par Jérôme Chenu.

Les Chroniques du Septentrion © 1997 par Jérôme Chenu.

Nightheat, Aller simple pour le futur © 1997 par Jérôme Chenu.

Concept Système et le logo Concept Système sont Copyright © 2000 par Jérôme Chenu.



Le site de développement de Variations, Système de Jeu Essentiel est accessible sur Internet à l'adresse: <http://concept.systeme.free.fr> (Concept Système)

Permission est donnée de copier, d'imprimer et de distribuer le document comportant cette mention portant qualification juridique à la condition qu'elle ne soit ni effacée ni modifiée. Aucun paiement d'aucune nature ne peut ni ne doit être effectué à quiconque pour ce document sans obtention de la permission écrite de l'auteur. Aucun éditeur ne peut inclure ce texte dans un ouvrage supposant protection de droits d'auteur sans la permission écrite de l'auteur de ces lignes (Jérôme Chenu). Le texte courant ainsi que celui qui suit ne doit pas être modifié en quelque manière que ce soit.

Ce document a été publié pour la première fois sur l'Internet durant l'année 2001 et est l'œuvre de Jérôme Chenu (adresse email au 06/10/2001 : jerochen@worldonline.fr).

Quiconque copie ce document reconnaît par la même être informé qu'il ne prétend pas être la version finale de Variations, Système de Jeu Essentiel, mais seulement une version de travail n'impliquant aucun engagement ni de l'auteur ni de quiconque. En cas de refus des conditions mentionnées sur cette page, toutes les copies de ce document réalisées sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen doivent être effacées ou détruites par n'importe quel moyen approprié.

Variations, Système de Jeu Essentiel

Variation est un système de Jeu de rôle tendant à concilier les buts paradoxaux de l'exhaustivité et de la réduction à l'essentiel. A ce sens particulier, essentiel signifie bien "réduit à l'essence", ce qui entraîne que Variations n'est pas un système incomplet (autant que faire se peut) mais un système épuré de toute complexité accessoire. Ce manque de complexité peut entraîner aux yeux de certains une carence de précision. C'est un danger parfaitement assumé. De surcroît, vous pourrez remarquer que malgré ma volonté de départ, les besoins de Variations m'ont amené à construire un système bien plus complexe que je ne l'aurais souhaité.

Mon point de vue est que le maître de jeu doit rester en tout le maître du jeu – cela est si évident que, comme toutes les choses qui vont sans dire, ce point ira encore mieux en le disant. C'est en conséquence de cela que le meneur devra, au cas par cas, pallier aux inexactitudes volontaires du système. Si son imagination et son sens de l'initiative sont suffisant, il devrait réussir sans problème à trouver dans Variations les bases qui lui permettront de mener à bien et rapidement les parties qu'il entend mener. C'est d'ailleurs pour rétablir cette liberté d'appréciation inhérente à la fonction de meneur de jeu que Variations à été créé. Il fournit un cadre suffisamment rigide pour être qualifiable de support mais ne peut pas, dans la majorité des cas au moins, être une base suffisante à une simulation approfondie, et donc sans intérêt (si un jeu de rôle se plaît à ne dépendre que la réalité, a quoi donc sert-il de jouer; vivre ne suffit-il pas?). Ce choix entraîne un besoin de combler le système par le biais de l'imagination et un recours certain à une conceptualisation des personnages et des parties qui évitera la réification si courante à bien des systèmes.

Cette version de Variations est la deuxième du genre. Elle doit certains éléments au Hero System de Hero Games et tout mon respect va à Steve Peterson et George MacDonald pour nous avoir donné un système de règles aussi performant. Toutefois, elle en est totalement indépendante, et de fort loin, car chaque Meneur de Jeu se trouve un jour insatisfait d'un système qui n'est pas le sien et ne peut s'empêcher d'y appliquer des modifications. Ce fut mon cas et ceci est plus dû à une certaine lassitude de ma part qu'à des imperfections reprochées, entre autre, au Hero System.

Ceux qui croiraient voir en Variations une mauvaise copie de ce système devraient prendre un peu plus de recul; car me sachant bien placé pour savoir que ça n'est pas le cas je me permettrais de les inviter à vérifier dans la pratique. Variations est certes, je le pense, plus proche de Hero Games que le GURPS de Steve Jackson Games, mais cette proximité en fait plus un cousin qu'un jumeau. La finalité de Variations ayant été dès le départ de rendre plus accessible des règles qui pèchent par leur "mathématisation" un peu excessif, j'ose croire qu'il en est intrinsèquement séparé. L'utilisation d'un moniteur de condition en lieu et place de valeurs algébriques comme les Bodys n'étant qu'un exemple parmi tant d'autre. Car si Champions et les autres jeux d'Hero Games n'ont pas cessé d'occuper mon inspiration, je me plais à savoir que ma pratique du jeu de rôle et donc mes inspirations ne se sont absolument pas limitées à eux.

La revendication de cette indépendance - contrairement à ce que fut la première version de Variations à un coût en terme de compatibilité. De par ce fait même, je sais que ce système, mon système, est aujourd'hui plus mur et plus apte à constituer un ensemble de règles de simulation. Je ne peux aujourd'hui qu'espérer que cette refonte de Variations nous permettra - à moi comme à tous ceux qui seront tentés de l'utiliser - de parcourir plus avant nos chemins vers une plus grande satisfaction rôlistique.



J. CHENU

Sommaire

Sommaire	4	Adhérence	25
Préalables	6	Ajustement	25
Abréviations	7	Altérations Physiques Majeures (APMa)	27
Création des Personnages	8	Densité	28
Les Caractéristiques	9	Gigantisme	28
Puissance	10	Intangibilité	30
Vitalité	10	Invisibilité	31
Adresse	10	Rétrécissement	31
Célérité	10	Métamorphose	32
Discernement	11	Restauration	32
Moi	11	Altérations Physiques Mineures (APMi)	33
Inspiration	11	Adaptation	34
Social	11	Commutation Vestimentaire	35
Les Aptitudes Supplémentaires	12	Variation Environnementale	35
Jets	12	Appel	36
Mouvements	12	Attaque	36
Perception	12	Barrière	37
Rangs d'Action	12	Caractéristiques	38
Résistance Naturelle	13	Cécité	39
Conscience	13	Compétence	40
Etat des Dommages Subis (EDS)	13	Défense	40
Récupération	14	Défense Spéciale	41
Les Compétences	16	Elongation	42
Modificateurs	16	Force Psychique	42
Description des Compétences	16	Compulsion	43
Acrobaties	16	Impulsion	45
Art Martial	16	Inquisition	45
Athlétisme	17	Transmission	46
Baratin	17	Kinésie	47
Combat et Combat Ψ	17	Mirage	47
Conduite	19	Mouvement	48
Contorsions	19	Course	49
Direction	19	Forage	49
Don	19	Nage	50
Effraction	19	Téléportation	50
Embuscade	19	Vol	51
Erudition	19	Mouvement Immédiat	51
Filature	20	Mouvement Spécial	53
Furtivité	20	Bonds	54
Langue	20	Mouvements Gymniques	54
Ménagerie	20	Voltage	55
Monte	20	Paralyse	55
Persuasion	20	Perception	57
Pilotage	21	Transformation	60
Rangs	21	Cadres, Additifs et Restrictions	62
Rhétorique	21	Synergies	62
Soins	21	Alternatives	63
Stratégie	21	Potentiels	64
Subterfuges	21	Conceptions	65
Subtiliser	21	Additifs	67
Survie	22	Restrictions	70
Tactique	22	Les Handicaps	75
Technologie	22	Aspect	75
Usage	22	Comportement	76
Les Capacités	24	Ennemi	76
		Infirmité	76
		Obligations	76
		Responsabilité	76

	Sensibilité	77	Attaque Passante	78
Collections		78	Attaque Percutante	78
	Univers Cyberpunk	78	Attaque Subite	78
	Univers Futuristes	78	Désarmement et AM Désarmement	78
	Univers Médiévaux et Fantastiques	78	Esquive et AM Esquive	78
	Univers Superhéroïques	78	Parade et AM Parade	78
Combat		78	Saisie et AM Saisie	78
	Règles Générales et Spécifiques	78	Visée	78
	Aveuglement et Cécité	78	AM Attaque Défensive	78
	Accélération et Décélération	78	AM Attaque Mortelle	78
	Attaques Répétitives	78	AM Attaque Offensive	78
	Attaques en Zone	78	AM Projection	78
	Chocs	78	Manœuvres Spéciales	78
	Déplacement	78	Expansion Offensive	78
	Distance	78	Evolution	78
	Intimidation	78	Evolution	78
	Dommmages Contrôlés	78	Réajustement	78
	Localisation	78	Annexes	78
	Projection à l'Impact	78	Récupération Accélérée	78
	Puissance Minimum	78	Dommmages Relatifs	78
	Sacrifice	78	Signification des Valeurs	78
	Surprise	78	Véhicules	78
Manœuvres de Combat		78	Edifices	78
	Appui	78	Matériel (exemples)	78
	Attaque Brutale	78		
	Attaque Normale et AM Attaque	78		

Préalables

Qu'est ce que le jeu de rôle ?

Certes, cette question est un préalable mais j'ai quelques raisons de penser que vous en connaissez déjà la réponse, puisque pour obtenir ce document vous avez probablement fait des recherches sur l'Internet avec précisément ce mot-clé là. De plus, je suis de ceux qui pensent que cette question peut recevoir autant de réponse qu'il y a de rôlistes. En conséquence de tout ça, et bien... je ne vais tout simplement pas y répondre.

Il y a d'énormes chances que ma réponse ne serve à rien, ne vous convienne pas, ne soit jamais lue ou les trois à la fois. Personnellement, toutes les définitions qui ont été posées par d'autres que moi-même ne conviennent jamais pour cerner ma propre perception du jeu de rôle. A chacun la sienne, donc, et si vraiment il vous faut de l'aide pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, contactez-moi par email, et vous répondrai un plaisir.

Quelques principes fondamentaux

Les choses suivantes sont à retenir en premier lieu puisqu'elles seront utiles pour tout le système Variations et donc essentielles pour vous permettre de comprendre les pages qui suivent. Lisez les avec précautions et revenez à cette page autant que nécessaire afin de pouvoir manipuler Variations avec l'aisance nécessaire.

Arrondissements

Les arrondissements, s'il y en a, se font - dans tout le système Variations - à l'entier le plus proche. En cas de valeur se terminant par .5, l'arrondissement se fait à l'entier **impair** le plus proche. Ces principes seront baptisés dans cet ouvrage "règles standard d'arrondissement" ou autres termes similaires.

Coût minimum

Pour le calcul du coût en Points de Création (PCs) des Compétences et Capacités, 1 est toujours la valeur la plus basse possible. Même une Capacité valant 1 avec -12 de Restriction vaudra toujours 1PC. Il est impossible de posséder une valeur qui n'est pas possédée par tous en y gagnant des Points de Création.

Pour ce qui est des valeurs possédant une base gratuite, cette règle ne s'applique pas. Les Caractéristiques notamment, qui accordent une valeur de 2 à tout le monde gratuitement, peuvent avoir un coût négatif dans la mesure où vous diminuez cette base.

Même pour les Caractéristiques et a fortiori pour toutes les autres valeurs, aucune Restriction aussi lourde soit elle ne peut faire baisser un coût en dessous de 1.

Jets en opposition

Lors de Jets en Opposition, deux jets de dés sont effectués et celui obtenant la plus grande marge de réussite

l'emporte. Si la marge est la même, le jet est interprété au profit du défenseur. S'il n'y a pas à proprement parler d'attaquant et de défenseur, deux marges identiques correspondent à un résultat équivalent de la part des deux personnes concernées. Aucune ne gagne, aucune ne perd. La situation demeure la même à ce qu'elle était avant le jet de dé.

Jets standards

A l'exception des jets de dommages (voir table des Niveaux de Dommages p.78 et ci-contre), les jets de dés s'effectuent à l'aide de deux dés à six faces dont le résultat additionné doit être inférieur ou égal à la valeur de référence. Cette valeur peut être relative à une Compétence ou une Caractéristique, rarement une Capacité. Lorsque les règles font exception à ce principe, elles le préciseront au cas par cas.

Marge de Réussite

La Marge de Réussite ou seuil de réussite est la différence entre le jet nécessaire à une réussite et le jet effectivement obtenu. Une Marge de Réussite négative est donc effectivement une marge d'échec. Une marge de réussite de 0 est toujours une réussite, quoique minimale.

Niveaux de Dommages	
Niveau (ND)	Dommages subis
1	1
2	1D2
3	½D
4	½D+1
5	1D
6	1D+1
7	1D½
8	1D½+1
9	2D
10	2D+1
11	2D½
12	2D½+1
13	3D
14	3D+1
15	3D½
16	3D½+1
17	4D

et ainsi de suite (+1 pour 1 ND, +½D pour 2, +½D+1 pour trois, +1D pour quatre)

Niveaux de Dommage (ND ou NDs)

Les Niveaux de Dommage servent évidemment à calculer les dommages d'une attaque réussie mais ont également un vaste usage puisqu'ils sont également utilisés pour déterminer les effets de certaines Capacités alors même que celles-ci ne causent pas de dommages directs.

En règle générale cependant, les NDs représentent une perte de Conscience ou / et des dommages physiques subis par une personne ou un objet. Les NDs correspondent à un jet de dé

dont vous trouverez la correspondance pour chaque ND dans le tableau ci-dessus.

Notation et Abréviation

La notation 1D6, ou 1D, désigne un dé à six faces. 2D6 ou 2D, deux dés à six faces dont l'on additionne les résultats. 2D6+1 signifie que l'on additionne les résultats de deux dés puis que l'on ajoute 1 à la somme finale, et ainsi de suite. Un demi-dé, noté ½D ou D3 désigne un jet de dé à six faces lu tel que un résultat de 1 ou 2 indique 1, 3-4 indique 2, et 5-6 indique 3.

Les autres abréviations utilisées seront précisées dans le texte et sont rappelées ci-après.

Réussites et échecs automatiques

Sur tout jet de dés pour déterminer la réussite ou l'échec d'une action, **un résultat de 2 est toujours une réussite. Un résultat de 12 est toujours un échec.** Dans certaines situations, le meneur de jeu peut décider que cet échec ou cette réussite sont critiques au sens où ils entraîneront pour celui qui les a obtenus des résultats supplémentaires à son avantage ou à son désavantage (selon qu'il a obtenu 2 ou 12).

Dernière précision (importante)

Dans les pages qui suivent, tous les termes utilisés au sens qu'ils prennent dans le cadre de Variations sont écrits avec une lettre majuscule. Ainsi, lorsque l'on parle de Compétences ou de Capacités, il s'agit des compétences de jeux définies en pages 16s et des capacités des pages 24s. A l'inverse, si l'on utilise les termes compétences et capacités (sans majuscule, sauf bien sûr en début de phrase), il s'agit des termes français courants, sans considération de leurs implications dans les règles.

Abréviations utilisées

AC: Action Complète
ADR: Adresse
AM: Art Martial
AP: Action Partielle
APMa: Altération Physique Majeure
APMi: Altération Physique Mineure
AR: Action Réflexe
AS: Action Spontanée
CaC: Corps à Corps
CAI: Canal Accessible et Invisible
CAV: Canal Accessible et Visible
CEL: Célérité
CII: Canal Inaccessible et Invisible
CIV: Canal Inaccessible et Visible
CL: Champ Létal
Co: Constant
CSC: Conscience ou Point de Conscience
CV: Commutation Vestimentaire (APMi)
Déf: Défense
DF: Défense Fortifiée
DK: Défense Kinétique
DR: Défense Renforcée
DRT: Discernement
DS: Défense Spéciale
DV: Défense Visuelle

DΨ: Défense Psychique (Défense Ψ)
EDS: Etat des Dommages Subis
El: Elevée
Ep: Episodique
Fa: Faible
FdC: Feinte de Corps
FdE: Feinte d'Esprit
Fo: Fort
FΨ: Force Psychique
GL: Groupe Large
GR: Groupe Restreint
IPN: Inspiration
Ir: Irrépressible
MG: Mouvements Gymniques (MS)
MI: Mouvement Immédiat
MID: Mouvement Interdimensionnel (MI)
MIT: Mouvement Intertemporel (MI)
MJ: Meneur de Jeu
MOI: Moi
MR: Marge de Réussite
MS: Mouvement Spécial
MUR: Mouvement Ultra Rapide (MI)
ND: Niveau de Dommages
NDA: Niveau de Dommages Aggravés
NDS: Niveau de Dommages Supplémentaires
Né: Négligeable
NP: Niveau de Puissance
P: Provision (voir Cadres, p.62)
PAIt: Points d'Altération
PC: Point de Création
Per: Perception
PJ: Personnage Joueur
PNJ: Personnage Non Joueur
PSC: Puissance
RA: Rang d'Action
RN: Résistance Naturelle
RPN: Récupération
SOC: Social
SP: Spécialisation
T: Tour (10s)
VE: Variation Environnementale (APMi)
VEV: Vitesse Extrême Virtuelle
VIT: Vitalité
Vit.: Vitesse (de mouvement)
XPC: Point de Création d'Expérience
(x)D(y)+(z): (x) dés à (y) faces auxquelles on ajoute (z)

Création des Personnages

Nous allons voir ici comment noircir de signes ésotériques une feuille de personnage. Chaque personnage - PJ ou PNJ - est constitué de quatre blocs: ses Caractéristiques (p.9), ses Compétences (p.16), éventuellement ses Capacités (p.24) et enfin ses Handicaps (p.75). Les premiers sont à son avantage alors que les derniers (Handicaps) sont destinés à se retourner contre lui, comme d'ailleurs leur nom le suggère.

La première étape pour la création est, pour le meneur de jeu, de déterminer à quel niveau il va faire débiter les personnages. Référez-vous au tableau de contrôle des Niveaux de Puissance (NP) pour déterminer le nombre de Points de Création (PC, PCs au pluriel) disponibles qu'implique chaque choix. Le tableau indique les PCs alloués gratuitement et généreusement (Allocation de départ), le nombre de PCs supplémentaire maximum qu'un personnage peut obtenir en choisissant des Handicaps, ainsi que la somme maximum de points que l'on peut atteindre en cumulant allocation de départ et PCs issus des Handicaps (noter que rien n'oblige à atteindre cette valeur et de choisir des Handicaps). Le tableau mentionne ces valeurs pour les différents Niveaux de Puissance possibles à la Création. Le niveau de départ conseillé pour la majorité des personnages est celui de Héros (Héroïque). Il n'est pas possible (sauf cas très particulier relevant de choix exprès du MJ) de changer de NP une fois le personnage créé. L'évolution doit alors se faire par le biais de Points de Création d'Expérience (ou XPCs, voir pp.78s)

Le terme de Niveau de Puissance mérite une courte explication: il désigne la somme de PCs disponible à la création des personnages ainsi que la quantité maximum de Handicaps totalisables et la valeur totale maximum possible en résultant. Cela signifie qu'un personnage joué (PJ) créé au NP Héroïque reçoit 15 PCs à répartir entre ses valeurs et que son joueur peut (mais en aucun cas ne doit) lui imposer un total supplémentaire de 15 PCs de Handicaps. Les Handicaps étant justement cela, des handicaps, ces valeurs maximums ne s'imposent nullement comme devant être atteinte. Toutefois, même par le biais de Handicaps, un personnage (joué, en tout cas) ne peut, à la création dépasser une somme de PCs (Base + Handicaps) égale

à la somme maximum autorisée. A terme et après quelques parties, le personnage recevant des PCs d'expérience (XPCs) pourra bien entendu dépasser son maximum autorisé. La vie serait si triste sans cela.

La majorité des parties devrait commencer avec des personnages de type Héros dans un monde ou la très vaste majorité des individus sont Moyens (donc avec deux fois moins de PCs), mais rien n'empêche de créer des personnages en deçà et au-delà de cette limite de principe... sauf le refus du MJ.

Une explication du sens exact de chaque Caractéristique, Compétence et Handicaps est faite dans les pages qui suivent.

Un dernier conseil. Le fait de devoir choisir des Handicaps, c'est à dire de créer un personnage avec toute une série de défauts dès le départ, est souvent très étranger à beaucoup de joueurs et MJ. A vrai dire, la majorité des personnages créés avec 15 ou 30 PCs de Handicaps simplement parce que cela est nécessaire sont presque toujours assez peu efficace. Le meilleur moyen de faire usage des Handicaps est de prendre le temps de penser à son personnage dès le départ et de connaître alors sa personnalité, son histoire, et les événements qui ont précédé sa création en termes de jeu. Une fois ceci fait, les Handicaps couleront de source et ne seront pas vécus comme une gêne par le joueur qui devra incarner ledit personnage.

Prenons un exemple. Si je souhaite jouer un trappeur sortit d'un roman de Jack London, le fait qu'il ait des difficultés en milieu civilisé, qu'il ait un accent distinctif et une carrure qui se remarque de loin ne vous paraîtront probablement pas des Handicaps car ils semblent couler de source. Et bien si, ce sont des Handicaps puisqu'ils peuvent vous gêner et vous rendre plus facile à repérer. Il est normal qu'ils vous rapportent quelques PCs. Garder l'idée de votre personnage en tête tout au long de sa création, vous verrez que le résultat ne pourra être que meilleur.

Maintenant que vous avez déterminé votre Niveau de Puissance, que le MJ vous a donné son feu vert (il est conseillé que les PJs soient tous au même NP), vous avez deux possibilités. Où vous choisissez de suite vos Handicaps afin de savoir de combien de PCs en tout vous disposez pour créer votre personnage. Ou vous dépensez d'abord vos PCs et prenez ensuite des Handicaps pour financer les PCs que vous avez dépensé en excès de votre allocation de départ. Ce livre suivra le cheminement de la première option mais vous devez savoir qu'elle n'est en rien obligatoire.

Tableau de Contrôle des Niveaux de Puissance

Niveaux de Puissance (NP)	Allocation de Départ (Base)	Handicaps Maximums Autorisés	Total Maximum Autorisé
Incapable	0 ou moins	10	10
Moyen	5	5	10
Capable	10	10	20
Héroïque	15	15	30
Superhéroïque	30	30	60
Stellaire (Superhéroïque)	45	45	90

Les Caractéristiques

Les caractéristiques sont les valeurs chiffrées des capacités, du potentiel à l'état brut du personnage. Elles ne sont pas ce qui s'apprend mais ce qui constitue la matière physique, psychologique et sensitive de chacun.

Puissance (PSC), Vitalité (VIT), Adresse (ADR), Célérité (CEL), Discernement (DRT), Moi (MOI), Inspiration (IPN) et Social (SOC) sont les différentes caractéristiques.

Les caractéristiques ont toutes une base de 2 pour 0PC.

2 est également la moyenne humaine "standard".

Caractéristiques			
Caractéristique	Abréviation	Coût	Base
Puissance	PSC	x1	2
Vitalité	VIT	x3	2
Adresse	ADR	x2	2
Célérité	CEL	x3	2
Discernement	DRT	x2	2
Moi	MOI	x2	2
Inspiration	IPN	x1	2
Social	SOC	x1	2

Avant de répartir tout PC, il est important de bien comprendre une chose:

Chaque point d'amélioration apporté à une caractéristique représente une valeur deux fois supérieure dans ses effets à la caractéristique d'un point inférieur.

Les caractéristiques ne se mesurent donc pas sur une échelle arithmétique mais bien sur une échelle géométrique. Un homme ayant 3 en PSC est deux fois plus fort qu'un autre qui n'aura que 2 et quatre fois plus que celui ne disposant que d'une valeur de 1. Pour les besoins de Variations, 5 est donc égal à deux fois 4, quatre fois 3, huit fois 2 et seize fois 1, n'en déplaisent aux enseignements des écoles primaires.

Améliorer une Caractéristique se fait, comme tout autre chose à travers Variations, par une dépense de PCs.

Tout personnage dispose d'une valeur de 2 dans chacune de ses Caractéristiques sans avoir à dépenser le moindre PC. Il lui est d'ailleurs possible de diminuer cette valeur de base pour obtenir une valeur de PCs négative et ainsi récupérer des points supplémentaires à répartir dans d'autres valeurs. Le mode de progression géométrique décrit ci-dessus s'appliquera également à une diminution de valeur, ce qui a pour conséquence qu'une VIT de 0 est quatre fois inférieure à une VIT de 2.

Augmenter une Caractéristique au-delà de sa base coûte un nombre de PCs égaux à l'augmentation souhaitée modifiée par le multiplicateur de coût. Ainsi, passer de 2 à 6 en CEL coûte 4 (la majoration souhaitée) multiplié par 3 (le multiplicateur de la CEL), pour un total de 12PCs. Augmenter son ADR à 3 coûte 2PCs (1 point d'augmentation par rapport à la base multiplié par deux). N'oubliez pas que toutes les Caractéristiques

commencent à une valeur de 2 en dépensant 0PCs. Tous les multiplicateurs de coût applicable à chaque Caractéristique se trouvent dans le tableau ci-contre.

Les multiplicateurs s'appliquent également lorsque l'on souhaite diminuer une Caractéristique. Si je souhaite baisser mon SOC à 1, je ne récupérerai que 1 PC (autrement dit, je paierai -1PC); si la même manœuvre m'intéressait avec la VIT, c'est 3PCs que j'aurais gagné (ou plutôt, le coût de la Caractéristique aurait été de $-1 \times 3 = -3$ PCs).

Les Caractéristiques sont classées en deux catégories et quatre sous catégories:

1. PSC, VIT, ADR et VIT sont les Caractéristiques Physiques. Elles fixent les possibilités matérielles d'action d'un personnage. A elles quatre, elles représentent le développement et les facultés corporelles d'un individu.
 - a. PSC et VIT sont les Caractéristiques Passive. Elles peuvent jouer sans faire d'efforts particuliers et leurs effets sont en permanence applicable à d'autres valeurs du personnage, que celui-ci les utilise ou pas.
 - b. ADR et VIT sont les Caractéristiques Actives. Elles ne trouvent application que si le personnage choisi sciemment de les utiliser. Quoiqu'elles déterminent également d'autres valeurs (notamment le Combat et la FdC), celles-ci demandent une attention particulière pour être utilisée. La Feinte de Corps (qui est liée à l'ADR), par exemple, est extrêmement réduite si le personnage est attaqué par surprise et ne peut donc avoir activement recours à cette valeur.
2. DRT, MOI, IPN et SOC sont les Caractéristiques Psychiques. Elles déterminent la force de caractère, les capacités intellectuelles et sociales d'un individu sans considération de son apparence ou de ses aptitudes physiques.
 - a. DRT et MOI sont les Caractéristiques Intellectuelles. Elles représentent les aptitudes à la réflexion et la force de caractère d'un personnage. Leur domaine est celui du compréhensible et du quantifiable. Dans une certaine mesure, elles représentent la partie la plus "mécanique" du mental d'un individu.
 - b. IPN et SOC sont les Caractéristiques Passionnelles. Elles sont le coté évanescent et difficilement mesurable d'un être humain (même si, pour les besoins du jeu, elles vont recevoir une valeur mathématique parfaitement mesurable, elle). Elles sont la partie intuitive, pulsionnelle et, en un sens, "humaine" de la psyché.

Règle Optionnelle:

Hormis dans les campagnes de type Superhéroïque ou franchement épiques, il est des valeurs de jeu qu'un homme (ou une femme) normalement constitué ne devrait pouvoir que très difficilement atteindre. Pour cette raison, et si le MJ le souhaite:

Le maximum humain dans les caractéristiques est fixé à 4.

Ce maximum peut être dépassé mais le prix de chaque point au-dessus de 4 est alors le double du prix normal (donc, 6 en PSC vaut $2+2 \times 2=6$ PCs, etc...).

Passons maintenant à une description plus détaillée de ce que les caractéristiques symbolisent.

PUISSANCE (PSC)

La PSC représente la force et la masse musculaire d'un individu. Elle représente le potentiel physique brut du personnage sans englober sa robustesse et sa résistance.

La PSC englobe toutes les aptitudes liées à la force et à la puissance physique. Presque toutes les aptitudes physiques demandant une certaine énergie musculaire relèvent ainsi de la Puissance.

Les aptitudes à causer des dommages à autrui par le biais d'une action physique directe (que ce soit par le biais d'une arme ou pas) relèvent en premier lieu de la Puissance.

La PSC à une base de 2 et peut être améliorée à raison de 1 PC pour chaque point de PSC supplémentaire. 4 est le maximum humain.

La table ci-dessous indique la masse maximum qu'un individu peut soulever en fonction de sa PSC. Notez que cette masse est un maximum, qui, lorsqu'elle est effectivement portée permet à peine à celui qui le fait de rester debout.

Masse Portée Maximum			
Puissance	Masse Maximum	Puissance	Masse Maximum
-4	1500g	9	12,5 Tonnes
-3	3kg	10	25 T
-2	6kg	11	50 T
-1	12kg	12	100 T
0	25kg	13	200 T
1	50kg	14	400 T
2	100kg	15	800 T
3	200kg	16	1600 T
4	400kg	17	3200 T
5	800kg	18	6400 T
6	1600kg	19	12,5 KT
7	3200kg	20	25 KT
8	6400kg	21	50KT
Etc...			

Notez que si la table ci-dessus contient des PSC négatives c'est parce que une valeur de 0 en PSC n'est pas représentative d'une force nulle mais bien d'une valeur positive égale à un quart d'une force "normale" (2). -1 étant égale à 1/8 de la "norme", -2 étant 1/16 et ainsi de suite en suivant le mode de progression décrit plus haut.

VITALITE (VIT)

La Vitalité est la mesure de la robustesse, de la résistance aux dommages et aux maladies, ainsi que de l'endurance d'un individu.

Il n'est pas nécessaire de posséder une haute PSC pour jouir d'une grande VIT, même si c'est assez fréquent. Un personnage peut tout à fait avoir une robuste constitution lui permettant de rarement tomber malade sans en être pour autant un hercule de foire.

La VIT est utilisée pour le calcul et les effets de la Récupération, de la Résistance Naturelle, et pour calculer le niveau de Conscience. Elle est également déterminante pour pouvoir diminuer les dégâts à l'EDS causés par les Attaques Normales.

La VIT est essentiellement une Caractéristique de résistance Passive. Elle a une base de 2 et peut être améliorée à raison de 3PCs pour chaque point de VIT supplémentaire (VIT est

tout à fait vitale pour un personnage!). 4 étant le maximum humain.

ADRESSE (ADR)

L'ADR représente l'agilité et la dextérité manuelle d'un personnage. Elle permet de réaliser des acrobaties, des activités requérant une certaine grâce physique, ainsi que bon nombre des actions de combat.

Elle n'est cependant pas représentative de la vitesse et des réflexes d'un personnage, qui, eux, relèvent de la CEL.

L'ADR à une base de 2 et est augmentée à raison de plus un pour chaque 2PCs investis. 4 est le maximum humain.

CELERITE (CEL)

La CEL englobe les réflexes et la rapidité d'action d'un personnage. Elle n'a néanmoins aucun rôle dans la réalisation des dites actions, qui, elles, relèveront le plus souvent (si elles sont physiques en tout cas), de l'ADR.

La CEL détermine le nombre d'actions réalisables par tour, les rangs d'action d'un personnage, et sa vitesse d'action.

La CEL à une base de 2 et est augmentée à raison de plus un pour chaque 3PCs investis. 4 est le maximum humain.

DISCERNEMENT (DRT)

La valeur DRT englobe les capacités les plus essentiellement intellectuelles d'un personnage. Elle est son intelligence et la marque de sa force (ou de sa faiblesse) de raisonnement. Elle ne révèle pas, toutefois, la confiance qu'un individu aura dans ses propres idées. Doté d'un haut DRT mais d'un faible MOI, celui-ci conclura justement mais doutera en permanence et hésitera à faire valoir ses opinions.

DRT mesure également l'acuité sensorielle de base d'un individu, conçue comme son aptitude à remarquer ce que les autres voient comme lui, mais sans y prêter attention.

DRT est utile à l'usage de bon nombre de compétences (*infra*). Sa base est de 2 avec 4 comme maximum humain. Son augmentation se fait à raison de 2PCs par point supplémentaire jusqu'au maximum humain et du double au-delà si cette règle est utilisée.

Moi (MOI)

Le MOI est, en termes freudiens, à la fois le Moi véritable, mais également le Surmoi, qui tous deux s'opposent au Ca. De manière plus prosaïque, le Moi est la force de volonté, la conscience de soi et de sa différence d'avec les autres individus, et la puissance de l'ego d'un personnage. Un MOI très élevé caractérise une forte volonté mais sans doute également une forte personnalité.

Le MOI est la représentation la plus pure du mental construit, s'opposant aux pulsions enfouies au fond de nous, ainsi qu'à celles créées par notre environnement (telle la peur).

Le MOI ne caractérise pas l'intelligence. Avec un MOI élevé mais un DRT faible, on obtient un individu fort désagréable qui, absolument sûr de lui, essaye en permanence d'imposer ses idées alors même qu'elles sont probablement fausses.

Le MOI est la Caractéristique de références pour toutes les activités psioniques faisant appel à la FdE et au Combat Ψ . Il détermine également le résultat des tentatives d'Intimidation.

Cette Caractéristique à une base de 2 et coûte 2PCs par point supplémentaire. Le maximum humain est 4 et le prix double au-delà.

INSPIRATION (IPN)

Cette caractéristique, à ne pas systématiquement négliger malgré son côté évasif, est la représentation des capacités intuitives du personnage. Elle influe sur ses intuitions, sur la finesse de ses instincts et sur ses capacités artistiques.

L'IPN est la marque du rêveur, de l'artiste, ou de l'illuminé. Elle joue un rôle important dans les possibilités offertes au MJ, s'il le désire, d'aider un peu des personnages butant sur les complexités d'un scénario mais capable de réussir un jet d'IPN.

Elle peut jouer un rôle dans n'importe quel cadre dès lors que le MJ est prêt à improviser pour lui donner sa place.

IPN à une base de 2 et coûte 1 PC pour 1 point jusqu'au maximum humain, qui est 4. Les campagnes superhéroïques ne subissent pas cette limitation.

SOCIAL (SOC)

SOC est peut être la Caractéristique la plus facile à assimiler. Elle représente tout simplement les aptitudes sociales d'une personne; sa faculté à se fondre dans un groupe de quelque nature qu'il soit, son adaptabilité à tout milieu humain, et, en règles générales, ses facultés à se faire apprécier (où craindre!) des autres.

De manière peu surprenante, SOC est utile dans tous les rapports "humains" avec les autres. Sa base est de 2 et s'améliore à raison de 1PC par point supplémentaire jusqu'à un maximum de 4.

Les Aptitudes Supplémentaires

Ces Aptitudes sont directement déduites des caractéristiques mais **ne peuvent pas être modifiées en elles-mêmes**, malgré le fait que certaines Capacités peuvent agir indirectement sur elles. Elles représentent toutes les possibilités innées d'un être humain et sont possédées par tous sans qu'il y ait lieu de dépenser des Points de Création.

JETS

A chaque Caractéristique est attribué un jet de caractéristique qui permet de connaître le résultat d'une action entreprise par un personnage alors même qu'aucune compétence ou capacité ne peut permettre d'effectuer un test. Le jet pour chacune des Caractéristiques s'effectue à l'aide de 2D6 dont le résultat doit être inférieur ou égal à la valeur du jet correspondant à la caractéristique testée. La valeur de ce jet est égale à 4 plus la caractéristique concernée.

Ainsi, avec une CEL de 4, si je dois vérifier que je suis assez rapide pour exécuter un tour de passe-passe sans que personne ne le remarque, le Meneur de jeu (MJ) peut me demander d'obtenir un résultat inférieur à 8 (4+4) avec 2D6 (en plus d'un jet de Subterfuge - voir compétences, *infra*, p.16) - pour tout bonnement réussir mon tour, il ne sert à rien que personne n'a vu bouger mes mains si je laisse échapper les cartes.

Règle d'Or avant tout Jet: Les jets de dés ne servent qu'à trouver une solution simulée aux litiges éventuels entre MJ et joueurs. Un personnage n'a pas besoin de posséder une compétence pour savoir s'en servir dans un domaine très limité. Le MJ peut ainsi déterminer que dans son univers tous les personnages sont supposés savoir conduire une voiture, ce qui leur permet de se débrouiller avec un volant **sans avoir à faire aucun jet**. Par contre, si la situation se gâte et qu'ils sont pris dans une course poursuite, ils vont devoir, cette fois, faire des jets et ce sans posséder la compétence. Attention au malus sur les Jets de Célérité utilisés par défaut (-2 à -4 au minimum)!

Ceci est valable pour toutes les Compétences.

Règle Optionnelle:

Le MJ peut décider d'utiliser 5 plus une Caractéristique pour déterminer le Jet de chaque Caractéristique (et par extension ceux des Compétences ou Capacités s'y rapportant) en lieu et place d'un Jet égal à 4 plus une Caractéristique.

Prenez garde à ce que cette option, si elle est utilisée accorde une chance de réussite supérieure à 50% en ne disposant que de 2 dans la Caractéristique de référence. Elle peut donc entraîner un certain nombre de déséquilibres à surveiller de près.

MOUVEMENTS

Chaque personnage dispose d'une vitesse de Course de 10m par rang d'action, de Nage de 4m par RA (si le MJ estime

que vous savez nager), et peut sauter (PSC)m (voir Mouvement Spécial, *infra*, p. 53). Il ne peut se déplacer que de la moitié ou moins de ces distances s'il souhaite effectuer une autre (et une seule!) action au même Rang. En clair, un déplacement de la moitié ou moins de la valeur de Mouvement (en mètres) applicable est une Action Partielle, alors qu'un déplacement de plus de la moitié de cette même valeur est une Action Complète. **Il est possible de doubler ces vitesses** (soit 20m par RA et 8m par RA, sans dépenser de PC) **à la condition de faire chuter son Combat à 0 jusqu'au RA suivant** (donc mieux vaut ne pas trop y penser durant une bataille rangée – voir la Capacité Mouvement pour les détails, *infra*, p. 48).

Pour améliorer ces valeurs, il faut dépenser 1 point pour obtenir 5m supplémentaire en course ou en Nage (ce qui est le coût de la Capacité Mouvement, *infra*, p. 48).

Notez que la distance de saut mentionnée plus haut représente une distance sans élan.

PERCEPTION

La perception sert à déterminer si un événement perceptible par les sens dont dispose un personnage (selon ou non qu'il dispose de Capacités lui conférant des sens surhumains ou inhumains) est effectivement perçu par lui (ou elle). La Perception peut être utilisée de manière passive (le personnage a-t-il perçu un son qu'il ne cherchait pas particulièrement à entendre) - auquel cas il serait bon que le MJ effectue le test en lieu et place du joueur - ou active (le personnage tend effectivement l'oreille pour entendre ou plisse les yeux pour voir) - auquel cas, le MJ peut, ou non, décider de laisser le joueur effectuer le test.

La valeur Perception de chaque personnage est égale à 4+DRT. Les jets de perception s'effectuent normalement grâce à un jet de 2D6 inférieur ou égal à cette valeur.

RANGS D'ACTION (RA)

Le personnage doté de la plus haute CEL est celui qui agira en premier mais cela peut également lui permettre d'agir plusieurs fois. Pour chaque Tour de 10 secondes (dont chacune représente 1RA), un personnage agira autant de fois que sa valeur en CEL. Ses rangs d'action sont indiqués dans le tableau ci-dessous.

Comme vous pouvez le noter, excepté avec une CEL de 1, tous les personnages agissent au RA 10, c'est aussi la raison pour laquelle chaque situation requérant l'usage des RA commencera au rang 10 (auquel succéderont les rangs 1, 2, 3, etc...), permettant ainsi à chacun d'effectuer une action avant de se retrouver dépassé par ceux agissant bien plus souvent que lui. Il faut garder en tête qu'un RA ne représente qu'une seconde, ce qui implique que certaines actions nécessitent plusieurs RA pour pouvoir être réalisées.

Au même RA, **si plusieurs personnages agissent, c'est celui avec la plus haute CEL qui agira en premier. Si deux personnages ont la même CEL, ce sera celui obtenant le plus haut résultat sur 1D6 qui agira en premier.** S'ils obtiennent le même résultat, ils agissent en même temps.

Il est possible pour chacun de décider de ne pas agir à ses RA et de les décaler ainsi à plus tard. Par exemple, celui avec

une CEL de 2 (RA 5 et 10) peut décider lorsque c'est à lui d'agir au RA 5 de ne pas le faire et d'attendre la survenance d'un événement particulier. Il agira alors, à sa valeur de CEL, au RA ou cet événement surviendra. Si arrive le RA 10 (ou il devait agir à nouveau) sans que le personnage ait agit, il perd le bénéfice de son RA 5. **On ne peut conserver qu'un seul RA et n'en décaler qu'un seul.**

Pour la détermination des RAs, toute CEL supérieure à 10 est considérée comme égale à 10. Il est impossible par le seul biais de la Célérité d'agir plusieurs fois dans le même RA.

A chaque RA 10, un personnage peut décider de réduire sa CEL pour le Tour de 10 secondes à venir. Cette réduction ne servira que pour le calcul de son nombre d'actions, pas pour le moment où il agira dans le Tour. Elle peut être de la valeur que souhaite le personnage tant que sa CEL finale reste au moins égale à 1. Ainsi, avec 5 en CEL, je peux, au RA 10 décider de passer à 3 pour le Tour à venir, dans lequel je n'agirais qu'aux RA 3, 8 et 10 mais à une CEL de 5 à chaque fois (la CEL est réduite pour le nombre d'actions, pas pour la vitesse de réaction). Cette possibilité n'est surtout intéressante que lorsque les personnages se livrent à des activités fatigantes pour eux (voir plus loin).

Petite précision sémantique qui peut être lourde de conséquence si elle n'est pas appliquée au pied de la lettre: Le terme RA – Rang d'Action - est utilisé pour désigner les rangs durant lesquels quelqu'un agit effectivement (ceux désignés par sa CEL). Le terme Rang désigne un dixième de Tour soit une seconde. Certain Rangs sont des RA, d'autres pas. Prenez donc garde au terme utilisé lorsque la durée d'une action est spécifiée dans les règles.

Rgs A:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CEL:										
1						X				
2					X					X
3				X				X		X
4			X		X			X		X
5		X		X		X		X		X
6		X		X	X	X		X		X
7		X	X	X		X	X	X		X
8		X	X	X	X	X	X	X		X
9		X	X	X	X	X	X	X	X	X
10	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

RESISTANCE NATURELLE (RN)

La Résistance Naturelle est le niveau auquel un personnage peut encaisser un coup sans en subir les conséquences par le simple jeu de la faiblesse du coup et/ou de la puissance physique du personnage concerné.

La RN ne fait jouer aucune Capacité ni aucun matériel. Elle n'est que la résultante de la robustesse inhérente à la VIT d'un individu.

Le score de RN d'un personnage est soustrait du résultat des dés de dommages à la Conscience (*infra*, p.13) ET du nombre de cases de dommages à l'EDS infligées par une attaque normale réussie.

La Résistance Naturelle n'a *aucun* effet sur les Dommages Aggravés (*infra*, p.78).

La RN est égale à VIT/3 (VIT divisée par 3 et arrondie suivant les règles standards).

Elle ne peut être améliorée que via une augmentation de la Vitalité, jamais directement. Certaines Capacités peuvent faire exception à cette règle. Si c'est le cas, leur description le mentionnera.

Si vous souhaitez des informations plus détaillées sur les applications de la RN, consultez la Capacité Défense et prenez et compte que la RN fonctionne exactement comme de la Défense Fortifiée.

CONSCIENCE (CSC)

La Conscience est l'aptitude d'un personnage à encaisser un certain nombre de coups sans sombrer dans son contraire - l'inconscience. Un personnage ne subira aucun malus tant que son total de Conscience restera positif.

Lorsque la Conscience d'un personnage descendra en dessous de 1 (donc 0 et moins), il perdra connaissance. Entre 0 (inclus) et -3 (inclus), il gardera une certaine notion des événements qui l'entourent immédiatement mais ne pourra plus agir sur eux, ne verra probablement plus grand chose et sera cloué au sol tant que sa Récupération ne lui aura pas permis de revenir à un solde positif.

Lorsque sa Conscience franchira la barre des -3, il sera alors totalement inconscient et ne pourra plus rien faire tant qu'il restera à ce stade.

La CSC n'a pas de valeur plancher et une valeur extrêmement basse, même -100 ou moins, ne représente à elle seule aucun danger pour le personnage. Bien sur, cela laisse alors tout loisir à ceux qui le désirent de venir aggraver son EDS.

La CSC est égale à la Vitalité multipliée par quatre (VITx4).

ETAT DES DOMMAGES SUBIS (EDS)

L'EDS représente les dégâts corporels infligés à un individu. Ce sont ces variations qui représentent le vrai danger pour la survie d'un personnage.

L'EDS est un compteur des dommages physiques encaissés par le personnage. Selon le type de dommages (normaux ou aggravés), un coup peut le faire varier de manière plus ou moins drastique vers une situation de plus en plus critique. L'EDS compte dix cases pour tout individu (excepté pour les possesseurs d'une Capacité comme Gigantisme). La force d'une personne ne se manifeste pas par des cases supplémentaires mais par une résistance supérieure au dommage, ce qui lui évite de modifier à la hausse son EDS. Au fur et à mesure que l'EDS se remplira, l'état du personnage se modifiera en conséquence.

L'EDS comprend six paliers:

EDS Peu Préoccupant (1-2)

De une à deux cases, l'Etat du personnage est Peu Préoccupant, il lui faudra quelque temps pour s'en remettre mais il

n'a subi que quelques blessures superficielles dont il devrait se remettre rapidement. Un EDS Peu Préoccupant n'a pas d'autre impact sur le personnage si ça n'est qu'il lui deviendra plus facile d'atteindre le stade suivant.

EDS Préoccupant (3-5)

De trois à cinq cases, l'Etat devient Préoccupant, les blessures subies sont certainement encore seulement légères mais elles pourraient s'aggraver faute de soin et elles commencent à gêner le personnage. Un EDS Préoccupant inflige un malus de -1 à tous les jets (sauf les dommages) effectués par l'individu dans cet état si le MJ juge ce malus applicable.

EDS Grave (6-8)

De six à huit cases, l'EDS devient Grave: l'individu à besoin de soins, il ne peut s'en remettre sans repos et subit certainement d'autres conséquences suivant les blessures subies (un coup à la jambe va lui rendre toute marche difficile, voire impossible). Un EDS Grave inflige un malus de -2 à tous les jets (dommages exclus) effectués par le personnage si le MJ juge ce malus applicable.

EDS Très Grave (9)

A neuf cases, l'EDS est Très Grave. On ne peut se remettre de cet état sans repos ET soins. Les conséquences d'un EDS Grave s'appliquent à cet état avec des risques encore supérieurs (un coup à la jambe menant à un EDS Très Grave peut entraîner l'amputation obligatoire si les soins ne viennent pas très rapidement). Un EDS Très Grave inflige un malus de -3 à tous les jets (dommages exclus) effectués par le personnage si le MJ juge ce malus applicable.

EDS Critique (10 et +)

A dix cases ou plus, l'EDS est Critique, le personnage à besoin de soins immédiats pour simplement espérer survivre. Un personnage en EDS 10 doit effectuer un jet de MOI par Tour (à -4 du à l'état Critique) pour ne pas sombrer dans une inconscience comateuse ou plus simplement dans le coma. Un EDS Critique inflige un malus de -4 à tous les jets (dommages exclus), effectués par le personnage si le MJ juge ce malus applicable, pour toute la période durant laquelle il réussit à rester conscient. En EDS 10, le personnage perd 1D2 CSC (ND2) par Rang d'Action ou il ne reste pas immobile (il peut parler à condition de ne pas avoir à hurler).

Une fois dans le Coma, le personnage perd un point de VIT par Tour tant qu'il n'a pas reçu de soins. Des soins d'urgence réussis (qui nécessite un matériel adéquat) mettent fin à la chute tant qu'ils sont renouvelés - ce qui suppose une surveillance permanente du patient. Des soins médicaux seront nécessaires pendant une durée de 10 jours divisés par la Récupération (10j./RPN) par point de VIT perdu. A la fin de cette période, le personnage sera dans un coma "stable" mais en EDS 10. Le soignant devra réussir un jet de Soins (ou Erudition: Médecine) par jour pour maintenir le personnage en vie jusqu'à ce moment.

Une fois de nouveau en EDS 10, le personnage regagnera les points de VIT perdus au rythme de un par jour. Sa vitesse de guérison de l'EDS sera alors celle d'un état Très Grave (voir tableau de Récupération). Il ne reviendra à la conscience qu'en EDS 9.

Notez que les règles ci-dessus relatives à l'EDS ne s'appliquent telles qu'elles que dans les cas où le MJ n'estime pas qu'elles doivent jouer autrement. Il peut ainsi permettre à un Personnage joué (PJ) de rester conscient même si son EDS dépasse 10 ou même purement ignorer les effets de l'EDS (malus et autres) tant que l'EDS ne dépasse pas 10 (notamment pour les superhéros, voir les règles spéciales qui leurs sont applicables dans les Annexes, p. 78).

Mort (EDS 10+VIT)

Dans tous les cas, si 10+VIT (ou plus) cases de dommages sont encaissées par le personnage, plus rien ne pourra le sauver. Son corps est irrémédiablement endommagé et il meurt sur le coup. Mais l'on peut mourir sans avoir atteint ce niveau, notamment si personne ne peut soigner le personnage ou si ceux qui le font ne réussissent pas leurs jets.

Règle Optionnelle:

Ultime options mais qui est loin d'être sans importance, le MJ peut considérer que toute blessure infligeant cinq (5) cases sur l'EDS *en une seule fois* est susceptible d'entraîner directement la mort du personnage (notamment si celui-ci est un Personnage Non Joué (PNJ)) ou au moins des conséquences à long terme. La résultante logique est bien évidemment que une blessure infligeant dix cases en une seule fois (sois la totalité de l'EDS) devrait entraîner la mort immédiate de tout personnage, PJ ou PNJ.

Inutile de s'étaler plus semble-t-il pour souligner l'importance de l'EDS.

RECUPERATION (RPN)

La Récupération (RPN) couvre la capacité d'un personnage à se remettre plus ou moins rapidement d'un KO, à guérir plus ou moins vite d'une fracture, ou plus généralement à récupérer (d'où son nom) de tout dommage subi par lui.

Un personnage récupère un nombre de points de CSC égaux à sa valeur RPN par RA passés à récupérer *uniquement* (ce qui entraîne que tout personnage est susceptible de passer de 0 à la totalité de sa Conscience en 4 RA). S'il fait cela, ne jamais oublier la règle suivante:

Un personnage ayant recours à sa Récupération voit ses valeurs FdC et FdE passer à 0.

L'attaquant éventuel qui effectue alors un jet contre des FdC ou FdE de 0, soit sans résistance, a de très grosses chances de réussir. Autrement dit, le défenseur ne peut éviter les coups, occupés qu'il est à reprendre son souffle. S'il subit quelque dommage que ce soit au RA ou il récupère, *le personnage ne peut rien récupérer.*

Hormis pour les personnages dont la Conscience est tombée en dessous de -3 (*supra*, p.13), chacun bénéficie d'une Récupération gratuite (une application supplémentaire de sa Récupération) entre chaque RA 10 et 1 de chaque Tour sans que ceci affecte ses valeurs défensives. Cette Récupération n'est ni celle du RA 10, ni celle du RA 1. Elle vient en plus de celles-ci.

La RPN joue également sur l'Etat des Dommages Subis (EDS, *supra*, p.13) mais à un rythme tout autre. Selon que le personnage se repose ou continue ses activités, la Récupération s'applique à l'EDS en fonction du tableau ci-joint.

Notons que la nécessité des soins médicaux peut être interprétée de manière plus ou moins rigide par le MJ et en fonction de l'univers de jeu concerné. Les superhéros peuvent étonnement se passer de soins ou se contenter de soins assez sommaires. C'est aussi le cas de certains héros dans certains univers. Le MJ sera donc juge et on ne peut que lui conseiller d'utiliser pour les superhéros le tableau optionnel de récupération figurant en Annexe.

Il faut ajouter que le rythme d'application de la Récupération sera modifié si le personnage tombe trop bas en

points de CSC. Alors qu'il peut en principe récupérer (en CSC) tout les rangs d'action ou il agit, ce rythme devient:

1. Une fois par RA tant que sa Conscience sera supérieure ou égale à -3;
2. Une fois par Tour (entre RAs 10 et 1), tant que sa Conscience sera de -4 à -6 ;
3. Une fois par minute, de -6 à -8;
4. Au choix du MJ en deçà.

La valeur RPN d'un personnage est égale à son score de VIT.

Situation: EDS:	Repos	Activité
Peu Préoccupant	RPN cases par jour.	RPN cases par semaine.
Préoccupant	RPN cases par semaine + Soins médicaux conseillés.	RPN cases par mois + soins minimums requis.
Grave	RPN cases par mois + Soins médicaux; (Récupération) cases par trimestre, sans soins.	Récupération impossible
Très Grave	RPN cases par mois + soins médicaux nécessaires	Récupération impossible
Critique	Récupération impossible, soins médicaux nécessaires pendant 10/RPN jours par point de VIT perdu, voir EDS.	Récupération impossible

Les Compétences

Le terme de compétence désigne ce qu'un personnage a pu apprendre durant sa vie et, ce faisant, quelle maîtrise il a dans tel ou tel domaine de l'application de ses capacités innées (Caractéristiques). Les Compétences se différencient des Caractéristiques et des Capacités en ce que les premières sont innées et tout individu les possède, que ce soit à un niveau faible ou élevé. Les secondes sont spécifiques à des environnements de jeux particuliers et définissent des possibilités dépassant souvent le cadre de la réalité pour ne pouvoir exister que dans l'imaginaire (lorsqu'elles sont utilisées pour simuler des superpouvoirs ou des sortilèges) ou par le biais de la technologie. Les Compétences sont à la portée de tout individu normalement constitué sans considération de ses aptitudes surhumaines. Posséder une Compétence est à la portée de tous moyennant les efforts de l'apprentissage. Bien sûr, certains d'entre nous seront toujours plus doués que d'autres ; et c'est pourquoi les Compétences demeurent liées aux Caractéristiques.

Variations comprend plus d'une vingtaine de Compétences au sens strict. Celles-ci obéissent toutes aux règles ci-dessous :

Posséder une Compétence coûte 1 PC et chacune est liée à une Caractéristique mentionnée dans sa description. Cette dépense de 1 PC accorde une chance de réussite de 4 plus la Caractéristique reliée à cette Compétence pour la détermination de l'usage de cette dernière lorsque l'on souhaite y avoir recours.

Il est possible d'améliorer cette valeur de départ en dépensant 1PC pour augmenter de 2 la valeur de la Compétence. Chaque PC dépensé en plus du premier (qui permet d'acheter la Compétence à 4+CAR) augmente de 2 le Jet de Compétence (dépenser 2 PCs en plus du premier augmente le jet de 4; dépenser 3PCs l'augmente de 6, et ainsi de suite).

Les jets de Compétences se font avec 2D6. Le résultat de ce jet devant être inférieur ou égal à la valeur du Jet (pas sa valeur en PCs !) de la Compétence utilisée.

Certaines Compétences ne se plient pas à ces règles générales et disposent de règles de développement qui leurs sont spécifiques. Ces Compétences sont les suivantes :

- Toutes les Langues
- Tous les Dons
- Les Arts Martiaux
- Les Rangs
- Et les Usages.

Vous trouverez le détail du mode de fonctionnement des Compétences faisant exceptions aux règles standards dans le texte de leur description ci-après.

MODIFICATEURS

Le score d'une Compétence peut être modifié en fonction des circonstances, qui peuvent aider ou gêner l'usage de la Compétence. La table suivante offre un panorama des modificateurs en fonction des circonstances, mais elle n'est

certainement pas exhaustive. Elle peut plus généralement être utilisée pour les Jets de Caractéristiques, ceux de Capacités mais aussi pour modifier les "chances" de réussite des Handicaps requérant un jet.

Les modificateurs de la table ci-dessous sont à appliquer au score de la Compétence qui sera donc augmenté ou diminué pour les besoins de l'action précise à effectuer. Le jet de dé se réalisera bien sûr sous la valeur modifiée de la Compétence.

Modificateurs de Compétences	
Circonstance	Modificateur
Situation routinière	+3
Situation avantageuse	+1 à +2
Situation délicate	-1
Situation très délicate	-2
Situations extrêmement délicates	-3
Action presque impossible	-4 ou plus
Situation Impossible	-8
Temps de préparation, réflexion et/ou exécution supplémentaire	+1 à +3 au choix du MJ
Utilisation d'équipement de qualité	+1 à +3
Manque d'équipement nécessaire (peut interdire tout usage de la Compétence)	-1 à -4
Objet de la Compétence inhabituel	-1 à -4

N'oubliez pas deux principes importants :

1. Si le MJ décide qu'une action est réellement impossible à réaliser, aucun jet de dé (même 2) ne permettra de la réussir. Un homme normal ne peut pas rester trois heures sous l'eau sans assistance respiratoire, même s'il fait 2 à son jet d'Athlétisme.
2. Sauf application du premier principe, un jet de 2 est toujours une réussite, et un jet de 12 toujours un échec.

DESCRIPTION DES COMPETENCES

Pour toutes les Compétences faisant appel à une Caractéristique de référence, celle-ci est indiquée entre parenthèses.

Acrobaties (ADR)

Acrobatie permet de réaliser des manœuvres physiques tel un acrobate de cirque. Elle permet des sauts rapides, des culbutes ou des retournements sur un coup de hanche afin d'atterrir sur ses pieds après avoir été projeté par un coup.

Art Martial (N/A)

Cette compétence est la connaissance d'une forme de combat particulière est dérogatoire aux règles habituelles du combat au corps à corps. Il peut s'agir par exemple du kung fu, de la boxe thaï, de l'aïkido ; tout comme du kendo, du bojutsu ou même du tantojutsu (ou n'importe quel autre art martial). Arts Martiaux ne précise pas spécifiquement quel est l'art connu par le personnage mais vous êtes cordialement invité à la spécifier vous-même (et donc à fixer les limites de son application). Cependant,

le Maître de Jeu doit à veiller à ce qu'aucun Art Martial ne possède toutes les manœuvres martiales décrites ci-après ne serait-ce que pour préserver la variété de son univers. En règle générale, quatre ou cinq manœuvres suffisent à définir un Art Martial.

Pour les NPs Superhéroïque ou Stellaire, Arts Martiaux vauX 4 PCs au minimum et ce prix permet d'utiliser quatre des manœuvres spécifiques à cette compétence à choisir dans la liste qui suit. Pour les autres NPs, le coût minimum d'Arts Martiaux est de 2 mais ne permet alors que de choisir deux des manœuvres possibles. Les deux ou quatre manœuvres utilisables doivent être choisies à la création du personnage et ce une bonne fois pour toute. Il est possible d'apprendre des manœuvres supplémentaires à raison de 1PC par nouvelle manœuvre.

Les manœuvres choisies s'appliqueront à l'arme (qui peut être les mains nues) utilisé par l'Art Martial considéré. Pour pouvoir utiliser les manœuvres avec une autre arme, il est nécessaire de les racheter. Néanmoins, il n'est alors pas obligatoire de payer le nouvel Art Martial en un seul bloc de 2 ou 4 PCs. Il peut l'être progressivement, manœuvre par manœuvre, à raison de 1PC pour chacune d'entre elle.

Attention: si Art Martial est défini comme s'appliquant à une arme qui inflige des NDAs, les manœuvres martiales n'augmenteront les dommages de cette arme qu'à raison de +1 NDA pour +2 ND normalement infligés.

Le MJ doit ici prêter la plus grande attention à la logique de l'Art Martial Concerné. Il n'est pas possible - quel que soit le nombre de points investis - de posséder la manœuvre Projection en utilisant l'escrime. Si certaines manœuvres ne peuvent pas relever de l'Art Martial que maîtrise le PJ, il doit en apprendre un autre pour pouvoir les maîtriser. Le MJ étant bien sur le juge final de quelles manœuvres sont autorisées avec tel Art Martial et lesquelles ne le sont pas.

Si le MJ l'autorise, il est possible d'acheter des Niveaux de Dommage Supplémentaires (NDS) à raison de 1 PC par NDS. Les NDS devraient en principe être réservés aux campagnes Superhéroïques ou Stellaires.

Chaque NDS acheté permet les effets spéciaux suivant :

- Augmente de 1 ND les dommages de **toutes** les manœuvres martiales possédées par un personnage,
- Augmente de ½NDA (soit 1NDA pour 2NDS) les dommages aggravés des manœuvres en causant et,
- Augmente de +1 le bonus à la PSC apporté par une manœuvre.

Les NDS jouent bien sur également sur les dommages causés par les armes utilisés par le personnage les possédant à la condition que l'Art Martial qu'il utilise ait été défini comme utilisant cette arme et pas le combat à mains nues. Cependant, Lorsqu'il s'agit d'ajouter des dommages en NDA provenant à la fois des Arts Martiaux, des NDS et de la PSC, la PSC est comptée en dernier et ne peut faire plus que doubler la BASE (NDS et AM non comptés). Référez-vous aux règles sur la PSC minimum et celles

d'Attaque Aggravée [Contact] pour les détails auxquels ce paragraphe fait référence.

Lorsqu'un personnage utilise une manœuvre causant des NDA, les bonus accordé par AM et les éventuels NDS de cet individu sont comptés ensemble et additionnés avant de procéder, à des divisions par 2. Les arrondissements se font à l'entier impair le plus proche comme à l'accoutumé.

Manœuvres Martiales			
Manœuvres	Cbt	FdC	Dommages
Attaque	0	+1	+2NDS
Attaque Défensive	0	+2	
Attaque Mortelle	-1	0	NDs/2 infligés en NDAs
Attaque Offensive	-1	0	+3NDS
Désarmement	0	+1	Désarme, +2 pour calcul PSC
Esquive	-	+4	-
Parade	+1	+1	-
Projection	0	+1	Normaux +Chute
Saisie	0	-1	Saisie, Maintien ou dégâts à PSC +3

Les colonnes Cbt et FdC indiquent le bonus ou malus au Combat et en Feinte de Corps qu'entraîne une manœuvre martiale lorsqu'elle est utilisée.

Athlétisme (ADR)

Athlétisme doit être différencié d'Acrobatie en ce que cette Compétence permet concrètement de simuler toutes les activités physiques à la portée de chacun moyennant un minimum d'entraînement. Là où Acrobatie autorise des activités surprenantes pour le commun des mortels, Athlétisme recouvre les actions plus facilement concevables, telles que l'escalade ou la course de fond.

Baratin (SOC)

Baratin est la Compétence permettant de simuler tout discours rapide tendant à l'obtention d'un avantage quelconque – que ce soit le droit de franchir un poste frontière où celui d'éviter des ennuis avec la police – en jouant sur la capacité à s'attirer la sympathie de son interlocuteur sans forcément chercher à le convaincre.

Le Baratin est une des compétences les plus sociales en ce que les avantages qu'elle peut apporter sont les plus immédiats et les moins lourds de conséquence à long terme. Baratin est la Compétence des rapports sociaux destinés à ne pas durer.

Combat (ADR) & Combat Ψ (MOI)

Combat, Combat Ψ, FdC et FdE sont des Compétences ouvertes à tous et accordant une base gratuitement. Ainsi, les scores de départ de ces quatre Compétences sont disponibles pour 0 PC, c'est à dire qu'ils sont gratuits.

Les scores de base de ces quatre valeurs importantes au sein de Variations sont (pour 0PC) :

- Combat: 6+ADR

- FdC: ADR
- Combat Ψ: 6+MOI
- FdE: MOI

FdC peut être amélioré à raison de 1 PC pour chaque bonus (cumulatif) de +2. FdE peut également l'être à raison de 1PC pour +2.

Combat et Combat Ψ ne peuvent pas être améliorés de la même manière. Ils doivent obligatoirement recevoir des bonus ne s'appliquant qu'à un mode de combat particulier. Cette notion de "particulier" doit être comprise de manière restrictive, c'est à dire s'appliquant à un type de combat spécifique, c'est à dire, en utilisant un type d'arme défini lors de l'achat de la Compétence. Vous trouverez un certain nombre de modes de Combat permettant une amélioration du Combat ci-après.

Les bonus achetés en Combat et Combat Ψ peuvent être utilisés avec la FdC ou la FdE dans la mesure où la logique est conservée. Ainsi, si je possède un bonus de +2 avec les armes de Taille, il m'est possible d'utiliser ce bonus soit avec mon Combat, soit avec ma FdC (être un bon bretteur évite de recevoir des coups). Toutefois, cela *ne signifie pas* que je dispose à la fois de +2 avec l'un et +2 avec l'autre. Cela signifie que soit je pourrais appliquer +2 à mon Combat, soit +2 à ma FdC. Accessoirement, je pourrais aussi appliquer +1 à l'un et +1 à l'autre. N'importe quelle combinaison est possible pourvu que la somme des modificateurs appliqués soit 2.

La différence entre l'application d'un bonus au Combat (en Taille dans notre exemple) et un bonus à la FdC est que le premier peut aussi être appliqué à la FdC mais ceci uniquement lorsque l'on utilise des armements faisant partie de sa définition. Avec +2 en Taille, je n'aurais aucun bonus, ni en Combat, ni en FdC, lorsque j'utilise un revolver. De surcroît, certains bonus en Combat ne peuvent pas s'appliquer à la FdC. Déterminer lesquels entrent dans cette catégorie devrait être aisé en appliquant des principes de bon sens : disposer de +2 en armes à Feu Général, qui fait de moi un bon tireur, ne justifie pas que je sache aussi esquiver les coups simplement parce que je tiens un revolver à la main.

A l'inverse, un bonus à la FdC (C'est à dire ne s'appliquant qu'à la FdC uniquement) s'applique en permanence dès que l'on est conscient d'une attaque. Il s'agit véritablement d'un entraînement à l'esquive sans considération du type d'attaque.

Ce qui a été dit ci-dessus pour la FdC et le Combat est également valable avec la FdE et le Combat Ψ en prenant en considération les spécificités du combat mental. Combat et FdC sont destinés à jouer dans le cadre de n'importe quelle activité physique alors que Combat Ψ et FdE ne trouveront à jouer que pour simuler les effets des attaques et des "esquives" mentales ou psioniques.

La répartition des bonus au combat entre Combat / FdC et Combat Ψ / FdE se fait à la CEL de chaque personnage durant chacun de leur RA. Cette répartition reste en vigueur jusqu'à ce qu'ils agissent à nouveau.

Les chances de réussir à porter un coup sont toujours égales au Combat de l'attaquant (éventuellement modifié par des bonus dus à ses Compétences ou à une manœuvre) moins la FdC

de l'adversaire (éventuellement modifiée par des bonus dus à ses Compétences ou à une manœuvre). Cette formule à pour résultat qu'à valeur égale d'ADR pour l'attaquant et le défenseur, et à niveau égal de compétence, sans considération du cadre particulier des circonstances, les chances de réussites sont de 6 sur 2d6, soit approximativement 50%.

Chance de réussite au Combat :

(Combat + Bonus de l'attaquant) – (FdC + Bonus du défenseur) sur 2d6

Chances de réussites de Combat Ψ:

(Combat Ψ + Bonus de l'attaquant) – (FdE + Bonus du défenseur) sur 2d6

Combat	
Catégorie d'Armes	Contenu (exemples)
Armes Médiévales :	
Taille	Epées, Haches, etc...
Impact	Masses, Fléaux, etc...
Hast	Hallebarde, Spetum, etc...
Jet	Dague jetée, hache de jet, etc...
Projectiles	Arc, Fronde et Arbalète.
Armes Médiévales Inhabituelles	Boomerang, Quarterstaff, etc...
Armes Contemporaines :	
Feu Général	Revolvers, Pistolets et PMs, Shotguns, Fusils d'assauts et Mitrailleuses légères
Précision	Fusils de Précision (Snipers)
Feu Lourd	Mitrailleuses autres que légères, Lance Missiles, Lance Rockets, armes légères de véhicule
Indirectes	Lance Grenades et Mortiers
Lance Flamme	Lance Flamme
Artillerie	Armes lourdes et fixes (canon de vaisseaux, de tanks, etc...
Combat à mains nues :	
Art Martial	Arts Martiaux possédés par le PJ
Corps à Corps	Combat à main nues, arts martiaux exceptés
Cadres:	
Alternative	(Une Alternative compte comme une Catégorie d'arme à part entière)
Synergie	(Une Synergie compte comme une Catégorie d'arme à part entière)

Chaque MJ devra déterminer de nouvelles catégories d'armes dans le cadre de campagnes se déroulant dans des

univers particuliers qui ne soient ni médiévaux, ni contemporains. Les possibilités étant alors quasiment infinies, il nous était impossible de proposer ici une liste réellement exhaustive.

A titre d'exemples :

Conduite (ADR)

Conduite permet de prendre le volant d'un véhicule terrestre et d'être capable de le piloter en connaissance de cause.

Conduite ne s'applique pas aux animaux de monte et aux véhicules aériens. Elle n'est pas nécessaire pour pouvoir déplacer un véhicule dans la vie de tous les jours. En d'autres mots, il n'est pas nécessaire de posséder Conduite pour avoir son permis de conduire. D'ailleurs, il n'est en principe pas nécessaire de faire un jet de Conduite pour les déplacements courants d'un véhicule. Cette compétence n'est utile que pour réaliser des actions exceptionnelles.

Un simple Usage avec Conduite suffit amplement pour pouvoir tenir un volant dans la vie de tous les jours. En d'autres termes, posséder son permis ne signifie pas que l'on possède Conduite à un niveau supérieur à l'Usage.

Contorsions (ADR)

Contorsions permet de plier son corps dans des postures difficilement envisageables pour qui ne possède pas cette Compétence. Elle permet de passer par des espaces extrêmement étroits, ou de tenir dans une boîte de 80 cm de côté...

Contorsions est une Compétence assez rare mais il est parfois possible de l'utiliser pour simuler des Capacités particulières ne relevant pas forcément du théâtre de cirque. Elongation est un redoutable complément de cette Compétence.

Direction (DRT)

Direction permet de savoir diriger des troupes, de maintenir leur moral, de savoir gérer les approvisionnements. Si Tactique et Stratégie sont indispensables pour pouvoir mener une bataille, Direction l'est pour pouvoir mener à celle-ci des combattants gardant un bon moral et apte à se battre.

Elle est la Compétence du leader d'homme par excellence.

Don (N/A)

Les Dons sont toutes des capacités spéciales à la limite du surnaturel, que certains personnages peuvent avoir. Ils comprennent aussi les avantages sociaux, en termes de richesses ou de pouvoirs particuliers, comme des pouvoirs d'édicter des Lois, qui constituent des avantages certains sans représenter à proprement parler des Compétences ou des Capacités. Aucun d'entre eux ne peut affecter le jeu de manière fondamentalement significative mais ils peuvent donner une certaine profondeur à un personnage. Un sens aigu des distances, une oreille musicale parfaite ou un sens de l'équilibre hors du commun sont tous des exemples de Dons. Un Don coûte de 1 (oreille musicale) à 4 points (sixième sens) selon le niveau auquel il risque d'influer sur le jeu. Le principe est :

1 PC : Influence Marginale
 2 PCs : Influence Mineure
 3 PCs : Influence Importante
 4 PCs : Influence Majeure

Aissance Financière

2PCs

Ambidextre (ne permet pas deux attaques mais la possibilité de changer de main si la main dominante est hors service) 1PCs

Amitié Animale

4PCs

Chance

1PC

Chance Inouïe

4PCs

Combat Rapide (+1 CEL pour l'initiative seulement, s'applique aussi à tous les jets autres nécessaires dans ce type de combat ou duel) 2PCs

Défense Active (Jet d'IPN pour ne pas être surpris par une attaque par derrière) 2PCs

Don pour les langues (peut apprendre les bases d'une langue sans payer de PC, doit toujours payer 2PCs pour la parler couramment) 2PCs

Génie (peut inventer des objets bien au-delà des possibilités "normales" de son époque) 4PCs

Résistance à la torture

1PC

Richesse

4PCs

Sens du Combat (Jet d'IPN pour pouvoir riposter à une attaque lorsque l'on est aveuglé) 1PC

Sens de l'orientation

1PC

Sommeil Léger

1PC

Effraction (ADR)

Effraction a pour finalité de franchir des portes conçues pour ne pas l'être. Elle permet de crocheter des serrures, de savoir ouvrir des coffres; mais également, dans des univers à la technologie plus développée, de savoir franchir des sécurités informatiques, voire de pouvoir outrepasser une barrière mentale.

Dans la majorité de ses applications, Effraction requiert un minimum de matériel pour pouvoir être utilisée. Le MJ est libre d'ajuster son score en fonction des paramètres spécifiques à chaque tentative d'effraction considérée. Il est d'ailleurs invité à le faire.

Réussir à utiliser Effraction sans laisser de traces visibles impose un malus à moduler en fonction des circonstances.

Embuscade (DRT)

Embuscade permet de préparer une embuscade (surprenant, non ?), de savoir repérer les lieux les plus propices à sa réalisation et les emplacements les plus discrets pour y dissimuler des pièges ou des hommes. Embuscade est également nécessaire pour pouvoir placer des pièges et construire ceux-ci en déterminant leur position pour qu'ils s'y révèlent les plus efficaces.

Le MJ devra moduler les chances de réussite d'une embuscade en fonction des circonstances et du jet d'Embuscade réalisé.

Embuscade peut également être utilisée pour augmenter les dommages causés par une attaque surprise contre une personne ne s'attendant pas du tout à être attaquée. Si c'est le cas et si le jet d'Embuscade est une réussite, le résultat du jet de dommages sera augmenté de la marge de réussite obtenue par Embuscade.

Erudition (DRT)

L'érudition couvre tous les domaines du savoir non scientifique et non linguistique (les connaissances scientifiques relèvent de Technologique et les connaissances linguistiques de Langues).

Il n'existe pas à proprement parler *une* Compétence baptisée Erudition. Erudition est obligatoirement achetée comme Erudition: Milieu Rural, ou Erudition: Empire de Klan, etc... c'est à dire que Erudition désigne en fait *une* connaissance dans *un* domaine. Ce domaine devant être défini lors de l'achat de la Compétence. En contrepartie, il est bien sur possible d'acheter plusieurs fois Erudition afin de pouvoir posséder des connaissances sur différents sujets.

Ainsi, si je souhaite que mon personnage connaisse à la fois les techniques de la calligraphie et la peinture de la renaissance, je devrais acheter Erudition deux fois. Avec Erudition: Calligraphie, je maîtriserais les premières, et avec Erudition: Peinture de la Renaissance, j'aurais des connaissances dans les secondes.

Rappelez-vous toujours que Erudition sert toujours à définir des connaissances. L'usage de ces connaissances ne relève en principe pas d'Erudition mais de la Compétence la plus adaptée pour les utiliser.

Erudition peut recouvrir tant la connaissance d'un groupe social, que d'un certain milieu, d'un territoire, etc... Il est également possible d'acheter Erudition: Culture Générale, qui sera d'un usage plus souple mais n'apportera aucune connaissance approfondie.

Le MJ peut accorder des bonus à d'autres Compétences si celles-ci sont appliquées dans le champ d'une Erudition et que le jet d'Erudition approprié (à réaliser avant celui de la Compétence utilisée) est une réussite.

Filature (ADR)

Cette compétence sert à savoir mener discrètement une filature, que ce soit à pied ou par le biais de véhicules. Encore faut-il bien sur que l'on sache conduire aussi bien ou mieux que la personne que l'on tente de filer.

Un jet réussi de Filature permet de ne pas perdre son sujet et de pouvoir mener à bien sa filature. Une bonne filature peut d'ailleurs nécessiter plusieurs personnes pour pouvoir être menée à bien.

Si le jet de Filature est un échec, un jet de Furtivité peut permettre d'éviter de se faire repérer à condition que sa marge de réussite soit supérieure à la marge du jet de Perception de la cible. Notez toutefois que même après avoir été repéré, filature peut continuer à être utilisée (moyennant de nouveaux jets déterminants cette fois si la filature peut être menée à bien). Si elle aboutit à une réussite, la cible saura qu'elle a été filée mais n'aura pas put se débarrasser de ceux qui le faisaient.

Furtivité (ADR)

Furtivité permet de réaliser une opération avec discrétion, de se déplacer sans bruit, de ne pas se faire repérer et ainsi de suite. Elle est l'apanage de la discrétion.

Quiconque souhaite ne pas être détecté doit utiliser Furtivité, que ce soit au sens strict de ne pas faire de bruit mais également pour ne pas être détecté par des systèmes de senseurs ou des sécurités informatiques, par exemple.

Furtivité permet également de dissimuler des objets ou d'autres personnes. Dans ce cas, la connaissance du terrain (via Erudition, par exemple) peut être un grand avantage et un soutien à l'usage de cette compétence.

Langue (N/A)

Il est souvent utile de pouvoir parler plus d'une langue. Connaître les bases d'un autre langage que le vôtre coûte 1 point (i.e. : Langue: Anglais (Base)). Le parler couramment coûte 2 PCs (i.e.: Langue: Serbo-croate (Courant)). Il n'y a pas de différence de coût entre les langues vivantes et les langues mortes.

Les Langues ne donnent lieu à aucun jet, soit l'on sait les parler, soit on ne le sais pas, mais le MJ peut demander un jet de DRT pour pouvoir comprendre certains termes archaïques ou ésotériques.

Connaître les archaïsmes ou les formes anciennes d'un langage ne relève pas de Langue mais de la Compétence Erudition.

Chaque personnage sait parler couramment sa langue natale pour 0PC.

Ménagerie (IPN)

Cette compétence couvre toutes les activités comprenant l'usage, l'élevage ou les soins à apporter aux animaux. Elle ne permet pas de savoir les monter (qui est le domaine de Monte, ci-dessous), mais de savoir s'occuper d'eux, savoir ce qu'ils mangent, et, en quelque sorte, permet de les connaître mieux.

Un Usage en Ménagerie est très courant dans la majorité des univers médiévaux.

Monte (ADR)

Monte permet de savoir se déplacer grâce à des modes de propulsions animales, que ceux-ci consistent à effectivement monter sur l'animal, de se faire tirer par lui dans une calèche, ou tout autre cas de figure envisageable.

Monte n'est pas nécessaire pour pouvoir se déplacer sur un animal dans la vie de tous les jours. Elle n'est utile que pour réaliser des actions exceptionnelles.

Un simple Usage avec Monte suffit amplement pour savoir monter dans des circonstances normales qui, en tant que telles, ne requièrent aucun jet. C'est lorsque l'on souhaitera réaliser des actions sortant de l'ordinaire qu'il sera nécessaire de réaliser un jet de Monte.

Persuasion (DRT)

A l'opposé de Baratin, Persuasion demande du temps et fait appel à des raisonnements logiques tendant à démontrer la justesse d'une opinion plutôt que de tenter de jouer sur la sympathie que l'on inspire à son interlocuteur comme le fait Baratin.

Persuasion peut d'ailleurs avoir des effets pervers, les individus étant rarement satisfaits de se voir démontrer leurs erreurs. Sujet à un jet réussi de Persuasion, une personne peut fort bien être effectivement convaincue mais décider de ne plus avoir à faire avec son interlocuteur. Il est toujours désagréable de se voir prouver que l'on a tort.

Persuasion peut être très efficace à court terme mais ses effets à longs termes sont souvent imprévisibles. Utiliser

Baratin en conjonction avec Discussion peut permettre de ne pas subir les éventuelles (la décision sur leur existence est au choix du MJ) conséquences négatives d'un jet réussi en Persuasion.

Pilotage (ADR)

Pilotage permet de savoir conduire des véhicules aériens, que ceux-ci soient à rotors, à ailes fixes ou mobiles, ou ayant recours à des moyens moins habituels (ornithoptères, dirigeables, etc...).

Comme pour Monte et Conduite, un Usage avec Pilotage suffit amplement pour savoir piloter dans des circonstances normales qui, en tant que telles, ne requièrent aucun jet. C'est lorsque l'on souhaitera réaliser des actions sortant de l'ordinaire qu'il sera nécessaire de réaliser un jet. Les circonstances et le climat peuvent bien sur provoquer le besoin d'un jet là où le pilote n'a pas vraiment souhaité y avoir recours.

Rangs (N/A)

Les Rangs sont des bonus à certains types de compétences qui s'appliquent globalement par-delà les définitions données à chaque compétence et en fonction, par contre, du cadre fixé au Rang. Ainsi, il est possible d'acheter un Rang 2 en "Vie en Montagne" (à titre d'exemple), qui augmentera de 2 la valeur de toutes les Compétences utiles dans un cadre montagnard (Extérieur, bien sur, mais on imagine facilement d'y ajouter Stratégique, Subterfuge, etc..) dès lors que la condition "montagne" est satisfaite.

Les Rangs Génériques coûtent considérablement plus cher mais s'appliquent à la totalité des jets possibles.

Note générale concernant les Rangs : l'utilisateur de Rangs ne peut les utiliser **en même temps** pour plusieurs compétences à moins de répartir plusieurs Rangs. Ainsi, notre possesseur d'un Rang 2 en Vie en Montagne, s'il se trouve obligé de combattre accroché au flanc d'une falaise devra choisir s'il applique 2 Rangs en Combat, 2 en Athlétique (pour ne pas tomber), ou un Rang dans chaque.

Les Rangs coûtent 2PCs par Rang,

Les Rangs Généraux coûtent 4PCs par Rang.

Rhétorique (SOC)

Rhétorique est la Compétence du verbe, celle qui permet de choisir soigneusement ses mots et de prononcer des discours convaincants. Rhétorique est utilisable à l'encontre des foules. C'est une Compétence collective qui tente autant de séduire que de convaincre. En quelque sorte, elle est un intermédiaire entre le Baratin et la Discussion. Surtout, elle est destinée à s'appliquer à l'encontre de plusieurs personnes, le plus souvent une foule.

Néanmoins, elle peut être utilisée en conjonction avec Eloquence, rarement avec Baratin, pour pouvoir obtenir un effet tant convaincant qu'applicable rapidement. En effet, le plus souvent, Rhétorique demande de la préparation et du temps pour pouvoir produire ses effets.

Soins (DRT)

Soins est la compétence médicale par excellence. Elle recouvre également les possibilités du paramédical. Néanmoins, elle est de ces deux points de vue la seule approche pratique. Tous ce qui relève des connaissances théoriques et de la

recherche dans les domaines les plus pointus et les plus scientifiques, doit être développé avec Erudition ou Technologie. Soins est la Compétence utilisée sur le terrain mais elle trouve ses limites dès que les soins à fournir nécessitent des moyens technologiques tels que des rayons X, des pratiques à proprement parler chirurgicales (sous anesthésie), et ainsi de suite. Si c'est le cas, Soins est toujours la Compétence qui permettra de prodiguer les dits soins, mais ceux-ci ne seront alors possibles que lorsque l'on disposera des moyens matériels adéquats *et* de la Compétence complémentaire appropriée. Ainsi, pour pratiquer la chirurgie, il serait bon de disposer de Erudition: Chirurgie, Erudition: Anesthésie *et* de Soins. Seul le jet de Soins sera effectué mais il nécessite les autres comme préalables.

Un jet de cette compétence peut permettre de regagner 1D2 cases de l'EDS si elle est utilisée dans l'heure qui suit une blessure et si l'EDS le permet (blessure ne requérant pas **impérativement** de soins médicaux, c'est à dire Grave ou moins). Elle ne peut servir de cette manière qu'une seule fois et nécessite un minimum de matériel. Après une heure, elle permet d'éviter qu'une blessure s'infecte et autorise la guérison des blessures les plus graves. Sans elle, il est impératif de posséder une haute VIT pour ne pas succomber à des blessures relativement bénignes du fait des complications.

Stratégie (DRT)

C'est grâce ou à cause de Stratégie que l'on gagne ou que l'on perd une bataille à grande échelle. Cette Compétence est utilisée pour commander des soldats, disposer des divisions et des armées et, en bref, préparer d'éventuels conflits dans des cadres comme la seconde guerre mondiale, ou, plus proche de nous, la guerre froide.

Utiliser Stratégie ne signifie pas forcément qu'il y a effectivement engagement et combat. Le cadre de la guerre froide a permis de multiples utilisations de la Compétence Stratégie en Europe sans qu'il y ait jamais eut de batailles entre les deux blocs. L'échec de la ligne Maginot durant la seconde guerre mondiale nous montre ce à quoi peut aboutir l'échec d'un jet de Stratégie réalisé bien avant tout combat.

Subterfuges (DRT)

Subterfuges est le complément généraliste de Effraction, de Embuscade, et de Subtiliser. Elle s'applique pour simuler toutes les compétences du voleur et de l'espion là où les trois précédentes ne trouvent pas à jouer. C'est une Compétence par défaut qui permet tout autant de monter un piège politique pour renverser un régime, que de préparer de faux documents pour pouvoir franchir un poste frontière. Ses applications sont potentiellement infinies mais assez rarement utilisées dans la pratique pour pouvoir être rassemblées sous une seule Compétence (ce qui est loin d'être le cas pour Effraction, Embuscade et Subtiliser).

Chaque MJ a donc la maîtrise du modus vivendi sur la base duquel il souhaite permettre ou interdire l'utilisation de Subterfuges.

Subtiliser (ADR)

Subtiliser est l'art du pickpocket. Cette compétence permet de s'approprier un bien auparavant portée par une autre personne sans que celle-ci s'en aperçoive. Elle peut également

être utilisée pour récupérer discrètement un objet posé sur une table ou en tout autre endroit en vue.

Un jet réussi de Subtiliser est en principe une réussite pure et simple mais une victime veillant tout particulièrement à ne pas le devenir (victime) peut opposer un jet de Perception au résultat de la Compétence Subtiliser. Si la marge de Perception est supérieure à celle de Subtiliser, soit la victime s'est aperçu qu'on a tenté de la voler et sais de qui il s'agit (si Subtiliser est un échec) ; soit elle a effectivement été volée mais s'en aperçoit presque immédiatement après en connaissant son voleur.

Survie (IPN)

Cette Compétence permet de survivre dans la nature, de savoir chasser, repérer les points d'eau, savoir se protéger du froid, voire même, savoir se diriger en milieu hostile (ne pas perdre le nord). Elle est indispensable à tout baroudeur et est souvent la seule différence entre un explorateur et un explorateur mort.

La plupart du temps, un jet réussi permet d'obtenir l'effet souhaité. Néanmoins, ceci peut prendre beaucoup de temps. Ce n'est pas parce que l'on sait chasser que les animaux sont là à attendre que vous les attrapiez. De plus, des actions à long terme devraient nécessiter plusieurs jets.

Un peu de matériel facilite grandement l'utilisation de Survie. Son utilisation standard (i.e. : sans modificateurs) suppose que l'on ne dispose que de ce que l'environnement naturel met à sa disposition.

Tactique (DRT)

Tactique est l'art de gagner des engagements à petite échelle. Le plus souvent, Tactique n'est utilisée qu'avec quelques hommes (un commando) mais elle peut servir avec plusieurs centaines, voire plusieurs milliers d'individus. C'est la taille du champ de bataille lui-même et la durée de l'engagement qui déterminera si la Compétence la plus appropriée est Tactique ou Stratégie.

Tactique vise surtout à déterminer la réussite ou l'échec d'un engagement d'un jour au plus. Stratégie peut être appliquée sur plusieurs années et permet de diriger plusieurs dizaines voire plusieurs centaines de milliers d'hommes ou plus.

Si vous souhaitez faire court, vous pouvez déterminer le résultat d'une bataille en comparant les marges de réussite des jets de Tactique des deux leaders en action. Cependant, il ne serait pas inutile de décomposer un peu plus la bataille et de ne pas oublier l'influence d'une Compétence comme Direction.

Technologie (DRT)

Cette compétence sert à utiliser, concevoir et construire tous les outils et applications issues de la technologie. Elle correspond à la chimie, la physique, la biochimie... du monde moderne ; l'alchimie, la mécanique... d'un univers médiéval ou l'astrologation et la technologie supraluminique d'un monde futuriste.

Technologie couvre tous les domaines du savoir scientifique. Tout comme pour Erudition, il n'existe pas à proprement parler une Compétence baptisée Technologie. Cette Compétence est obligatoirement achetée comme Technologie: Astrologation, ou Technologie: Chimie Organique, etc... c'est à dire que Technologie désigne en fait une connaissance dans un domaine scientifique. Ce domaine devant être défini lors de l'achat de la Compétence. En contrepartie, il est bien sur possible

d'acheter plusieurs fois Technologie afin de pouvoir posséder des connaissances sur différents sujets.

Ainsi, si je souhaite que mon personnage connaisse à la fois la biochimie et la génétique, je devrais acheter Technologie deux fois. Avec Technologie: Biochimie, je maîtriserais la première, et avec Technologie: Génétique, j'aurais des connaissances sur la seconde.

Rappelez-vous toujours que Technologie sert toujours à définir des connaissances de nature scientifique. L'usage de ces connaissances ne relève en principe pas de Technologie mais de la Compétence la plus adaptée pour les utiliser. Néanmoins, et c'est ce qui différencie le plus Technologie de Erudition, Technologie fait appel, comme son nom le suppose à un certain niveau de connaissance scientifique et un certain niveau de développement civilisationnel. De ce fait, alchimie, qui relève a priori de Technologie, peut fort bien devoir être achetée comme une forme d'Erudition – et non pas de Technologie – dans la majorité des univers médiévaux. En effet, Technologie suppose avant tout un mode de raisonnement véritablement scientifique, qui n'était pas réellement développé à l'âge d'or de l'alchimie.

Il est également possible d'acheter Technologie: Culture Générale, qui sera d'un usage plus souple et présentera le cas de l'individu intéressé par les domaines scientifiques mais ne s'étant spécialisés dans aucuns (en tout cas, s'il ne possède pas une, ou plus, autre Technologie plus spécifique), mais ne permettra aucune connaissance approfondie, simplement certaines accointances avec les idées et raisonnements scientifiques.

Le MJ peut accorder des bonus à d'autres Compétences si celles-ci sont appliquées dans le champ d'une Technologie et que le jet de Technologie approprié (à réaliser avant celui de la Compétence utilisée) est une réussite. Cependant, il est très probable que, contrairement à Erudition, Technologie soit la seule Compétence qui trouve à jouer sur des terrains extrêmement pointus. Technologie deviendra alors une Compétence pratique ayant des applications directes sans nécessiter d'autres Compétences pour pouvoir trouver à jouer.

Usage (N/A)

Usage n'est pas à proprement parler une Compétence à part entière. En réalité, Usage doit obligatoirement être utilisé avec une autre Compétence donnant lieu à un jet (ce qui n'est pas le cas de Combat, Art Martial ou Langue, par exemple).

Pour 1PC, Usage permet de définir 3 compétences pour lesquelles on obtiendra un jet de 4. Dans la majorité des cas, ce jet, s'il devait être réalisé se manifesterait par un échec, c'est pourquoi Usage ne sert qu'à déterminer des connaissances limitées sur certains sujets qui permettront les actions ne donnant pas lieu à jet et représenteront ainsi les aptitudes de l'individu touche à tout qui n'est pas un spécialiste.

Usage peut recevoir plus de 1PC, chaque PC supplémentaire autorisant trois autres Compétences avec un jet de 4 (sois 6 Compétences pour 2PCs, 9 pour 3 et ainsi de suite).

Une Compétence que l'on a achetée à travers Usage peut ensuite être achetée à sa valeur normale. Cependant, une telle Compétence devra être achetée comme si elle n'était pas déjà possédée via Usage, c'est à dire à son prix normal (théoriquement 1PC). La troisième Compétence d'un Usage fera exception à cette règle. Ainsi, si l'on possédait un Usage comprenant trois Compétences, que l'on en a déjà acheté deux (à

1PC chacune), il sera possible de transformer *gratuitement* la troisième Compétence de l'Usage en Compétence à part entière. Le PC dépensé pour l'Usage deviendra alors le prix de cette Compétence, qui recevra normalement un jet de 4+Caractéristique. Evidemment, à part si Usage contient plus de trois Compétence (auquel cas la manœuvre pourra être reproduite toutes les trois Compétences rachetées), transformer la dernière Compétence d'un Usage en Compétence à part entière supprimera en même temps l'Usage.

Prenons un exemple : Pour 2PCs, j'achète Usage: Persuasion, Filature, Soins, Baratin, Tactique, Effraction. Plus tard, dépensant 2PCs, je rachète Filature (qui reçoit alors un jet de 4+ADR) et Effraction (jet: 4+ADR). Dès lors, une troisième Compétence de mon choix au sein de l'Usage (disons Persuasion) reçoit 1PC parmi ceux de l'Usage et obtient un jet basé sur une Caractéristique (ici 4+DRT). A partir de ce moment, mon Usage

perd un point en même temps que sa troisième Compétence, ce qui me donne maintenant : Usage: Soins, Baratin, Tactique (1PC, Jet: 4); Filature (1PC, Jet: 4+ADR); Effraction (1PC, Jet: 4+ADR) et Persuasion (1PC; Jet: 4+DRT) ; pour un total de 4PCs, ce qui correspond bien au total modifié par les 2PCs que je viens de dépenser (Persuasion a subtilisé un PC à Usage pour se construire).

Si je continuais à racheter les Compétences de mon Usage, 2PCs plus tard, après avoir racheté Baratin et Tactiques pour 1PC chacune (leur accordant en même temps un jet modifié par une Caractéristique), Soins détruirait automatiquement l'Usage en lui volant son dernier PC pour devenir une Compétence normale. A ce stade, les 2PCs dépensés dans l'Usage se seront fondus dans deux nouvelles Compétences qui ne m'auront coûté aucun point supplémentaire.

Les Capacités

Les Capacités supposent un certain niveau de puissance en ce qui concerne les personnages, ne serait ce que pour pouvoir se les offrir, eut égard à leur coût. Elles désignent les pouvoirs susceptibles d'influencer grandement un scénario au même titre que les incroyables possibilités d'un superhéros de comic ou que la puissance magique d'un magicien médiéval-fantastique.

Les Capacités n'ont pas de description en terme visuel ou auditif. Elles ne sont que des termes de règle destinés à servir de support à votre imagination. **Chaque Capacité doit recevoir une description particulière adaptée à la manière dont le joueur imagine qu'elle va se manifester.** Cette description est parfaitement libre au départ mais une Capacité et sa description ne peuvent être modifiée après l'achat.

Il existe relativement peu de Capacités car elles ne sont pas des sortilèges ou des pouvoirs mais uniquement des termes de règles qui doivent être "habillés". Cumulées aux Additifs et Restrictions elles permettent de simuler des millions de choses différents, mais si aucun effort n'est fait lors de leur achat, rien ne pourra différencier deux Attaques Aggravées [Distance] 9 alors même que l'une est la foudre mystique d'un sorcier et l'autre le regard thermique d'un superhéros. N'oubliez pas de définir précisément les effets que vous voulez simuler avec telle ou telle Capacité, ensuite seulement, lisez la description des Capacités auxquelles vous pensez et demandez-vous si cette description correspond aux effets que vous aviez en tête. Si ça n'est pas le cas, consultez les Additifs et Restrictions qui vous permettront aisément de rendre plus personnelle votre Capacité. Réussir à obtenir le délicat équilibre de règles qui permet de simuler précisément ce que l'on a en tête requiert une certaine pratique, alors, courage, c'est en forgeant que l'on devient forgeron !

Toutes les Capacités répondent aux entrées suivantes :

Concentration requise : La Concentration nécessaire à une Capacité représente la quantité de fatigue mentale nécessaire à son contrôle et à son utilisation. Certaines Capacités ne nécessitent Aucune Concentration, d'autres requièrent une Concentration Partielle. Les premières peuvent être utilisées toutes en même temps où en conjonction avec autant de Capacités demandant une Concentration Partielle que le souhaite le personnage ; ceci sans aucune conséquence dommageable pour lui. Les secondes demandent de la Concentration pour être utilisées.

Un personnage ne peut utiliser au même moment (i.e. : durant le même RA) qu'un nombre de Capacité à Concentration Partielle égal à sa valeur en DRT. S'il dépasse ce seuil, il subira 1 CSC de dommage par Capacité à Concentration partielle activée en excès et par RA.

Toutes les Capacités définies comme Incessantes, ne requièrent automatiquement plus Aucune Concentration. Toutes les Capacités ne requérant Aucune Concentration qui sont incluses dans une Synergie (mais pas dans une Alternative ou un Potentiel) requièrent alors automatiquement une Concentration Partielle.

Un groupe de Capacités reliées par la Restriction Jointe ne compte que comme une seule Capacité à l'encontre du nombre maximum de Capacités activables au même moment.

Noter que la Capacité Caractéristique peut être utilisée pour acheter du DRT à seule et unique fin d'autoriser à utiliser plus de Capacités en même temps. Cette Restriction vaudrait être limitée et rare (donc plutôt pour des PNJs majeurs susceptibles d'avoir à combattre un groupe de PJ entier en même temps).

Durée: Cette entrée fixe la quantité de temps durant laquelle la Capacité concernée demeure active. La Durée peut être de Instantanée, Maintien, à temps ou Permanente.

Les Capacités Instantanées ne durent qu'un infime instant à chaque fois qu'elles sont activées (moins d'un demi RA le plus souvent). Les Capacités demandant un Maintien fonctionnent aussi longtemps que leur possesseur le souhaite et cessent de le faire si celui-ci devient inconscient. Les Capacités fonctionnant A Temps durent tant que la période de temps spécifiée pour chaque cas ne s'est pas écoulée, et s'arrêtent une fois ceci fait (voir les descriptions de chaque Capacité pour des cas particuliers). Les Capacités Permanentes fonctionnent tout le temps, mais peuvent être arrêtées si le personnage le souhaite (il en va comme pour l'additif Permanent).

Objet: Ce sur quoi ou sur qui la Capacité s'applique. Si l'objet est "Possesseur", la Capacité ne peut être employée que sur le personnage qui la possède.

Portée: Détermine la distance à laquelle la Capacité concernée peut s'appliquer. Une Capacité peut-être Sans portée, avoir une portée Limitée (qui sera alors de 50m/PC dans la Capacité après avoir compté les Additifs mais sans les Restrictions) ou avoir une portée Illimitée.

Perceptibilité: Si cette entrée est affirmative, l'utilisation de la Capacité est perceptible par au moins deux sens (Déterminer lesquels et sous quelle forme *lors de l'achat de la Capacité*). Si elle est négative, elle ne l'est à priori par personne. Les cas particuliers seront spécifiés au cas par cas.

Cadres: Si Oui, la Capacité peut être achetée en tant que composante d'un des trois Cadres possibles (Synergie, Alternative et Potentiel, voir *infra*, p.62), si Non, elle doit être achetée seule et sans les avantages des Cadres. Cette entrée peut également indiquer que certains Cadres seulement peuvent être utilisés avec la Capacité en cause et pas les autres.

Coût: Coût de la Capacité en terme de PCs.

Certaines Capacités utilisent les notions de Groupes Grandes (GL) et Groupes Restreints (GR). Ces deux termes sont difficiles à définir et font souvent appel au jugement du MJ. Ceci dit, un GL désigne un groupe d'éléments (personnes, choses, ou autre selon la Capacité concernée) représentant chacun une part importante des cibles potentielles de la Capacité. Par exemple, les adversaires potentiels des personnages peuvent être classés en quatre GL : les animaux, les machines, les extra-terrestres (ou inhumains, ou créatures selon le monde), et les humains.

Les GR sont beaucoup plus limités dans leur extension. Reprenant l'exemple ci-dessus, nous dirons que chaque race extra-terrestre constitue un GR, tout comme chaque type d'animaux (canins, félins, rapaces, etc...). Le MJ aura la responsabilité de trancher dans le silence des règles.

ADHERENCE

Adh rence permet de se plaquer   une surface et de s'y coller comme le ferait une mouche. En cons quence de cela, Elle permet de se d placer sur une surface non plane, voire carr ment verticale ou invers e.

Adh rence co te 1 PC pour obtenir deux niveaux de la Capacit . Exceptionnellement, les r gles standards d'arrondissement ne trouvent pas   jouer ici : si l'on souhaite ne disposer que d'un niveau impair d'Adh rence, il est n cessaire de payer pour le niveau pair qui lui est d'un point sup rieur. Les niveaux impairs sont donc une rare occurrence.

Chaque niveau de cette Capacit  accorde une PSC d'adh rence  gale (i.e.: avec Adh rence 6, j'obtiens une PSC de 6). Cette PSC d'Adh rence sert uniquement   d terminer avec quelle force le possesseur d'Adh rence est effectivement coll    ce qu'il touche (en activant sa Capacit ). Il est n cessaire de vaincre la PSC d'Adh rence pour pouvoir arracher un personnage   ce   quoi il s'est coll .

N anmoins, il est absolument n cessaire, si l'on souhaite utiliser Adh rence pour se d placer sur une surface verticale ou invers e (un plafond), de disposer d'un niveau d'Adh rence suffisant pour pouvoir supporter son propre poids (et celui de ce que l'on transporte!). Dans la majorit  des cas, Adh rence 2 (1PC), qui accorde une PSC d'Adh rence de 2, soit 100kg, sera suffisante pour la majorit  des personnages. N anmoins, pour qui poss de Gigantisme ou Densit , il faudra probablement un plus haut niveau d'Adh rence pour pouvoir se coller   un plafond la t te en bas.

Si le niveau d'Adh rence ne permet pas de supporter le poids du personnage, il ne peut simplement pas se d placer sur des murs ou un plafond sans tomber. N anmoins, il pourra toujours utiliser Adh rence pour r sister   une Projection   l'Impact ou   Kin sie, par exemple.

D s lors qu'un personnage active Adh rence et que cette Capacit  dispose d'un niveau suffisant pour pouvoir jouer un r le, il sera n cessaire de vaincre la PSC d'Adh rence dans un duel de PSC contre PSC d'Adh rence si l'on souhaite l'arracher au sol, au mur ou au plafond auquel il s'est coll . La Projection   l'Impact utilisera ses r gles propres dans ce cas de figure.

Pour r aliser un duel de PSC contre PSC d'Adh rence, il suffit de jeter les NDs correspondant aux deux valeurs de PSC consid r s, le plus haut r sultat l'emportant.

Prenez en consid ration que la PSC d'Adh rence d termine uniquement la force avec laquelle un individu est coll    une paroi. Elle ne pr juge pas de la r sistance de ladite paroi. Ainsi, m me si l'on n'arrive pas   vaincre la PSC d'Adh rence, il est tout   fait possible que l'on arrache tout simplement le mur auquel un personnage s'est coll  en tentant de l'en s parer. Dans beaucoup de cas, cela reviendra au m me que d'avoir vaincu la PSC d'Adh rence. Adh rer   une paroi de verre sera de peu d'effet si l'on ne souhaite pas  tre d plac .

Adh rence n'a pas d'effets sur la vitesse de d placement. La Course trouve pleinement   jouer pour fournir ensuite un mode de d placement. N anmoins, un d placement vers le haut divisera par deux la vitesse de course.   l'inverse, un d placement vers le bas le doublera. Avec Adh rence, Course

fonctionne alors exactement comme le ferait Vol dans les mouvements en trois dimensions.

Si Adh rence est utilis e pour se fixer   une autre personne, sa PSC d'Adh rence sera divis e par deux. Adh rence ne saurait constituer un moyen facile de r duire le co t de la PSC dans le cadre des saisies. Le reste n'est que des effets visuels.

Adh rence

Concentration Requite: Partielle

Dur e: Maintien

Objet: Possesseur

Port e: Sans

Perceptibilit : Non

Cadres: Potentiels uniquement

Co t: 1PC pour deux niveaux d'Adh rence

AJUSTEMENT

Ajustement est une Capacit  permettant de modifier du r sultat d'un jet de ND le nombre de PCs attribu s pour d terminer la ou les valeurs sp cifi s   l'achat d'Ajustement. **Attention, Ajustement affecte toujours les PCs d'une Capacit , d'une Comp tence ou d'une Caract ristique et non pas les NDs de celles-ci.**

Ajustement peut exister sous diff rentes formes. Il faut pr ciser une bonne fois pour toute et de mani re d finitive lors de l'achat de la Capacit  quel est le type d'Ajustement dont dispose un personnage. Si l'on souhaite disposer de plusieurs types d'Ajustement, il faut acheter plusieurs fois la Capacit  en pr cisant   chaque fois quel type pr cis est couvert.

Par "type", on entend une d finition pr cise des facult s affect s par Ajustement. Ajustement Positif 3 (CEL) est un exemple de d finition pr cise. Il signifie que l'utilisation de cette capacit  permettra   celui qui en re oit les effets de gagner (temporairement) un ND3 ($\frac{1}{2}D$) PCs attribu s   sa seule CEL. Si l'on souhaite affecter la CEL et la PSC, il faut acheter deux fois Ajustement, et ce autant de fois que l'on souhaite affecter une valeur diff rente. Si l'on ach te Ajustement Bilat ral (positif ou n gatif), il faut  galement pr ciser lors de l'achat quels sont les deux valeurs qui seront affect s par cette Capacit . Le choix des valeurs affect s par Ajustement est d finitif lors de l'achat et ne peut pas  tre modifi  durant la partie. Ajustement peut  galement  tre achet  contre une Capacit  mais   la condition que la d finition donn e soit encore une fois pr cise. Il est possible d'acheter Ajustement N gatif (Attaque) mais cet Ajustement n'affectera pas les Attaques Aggrav es! Le ma tre de Jeu doit trancher en cas de dilemme sur le point de savoir si tel ou tel Capacit  r pond ou pas   la d finition de tel ou tel Ajustement que l'on tente de lui appliquer.

Chaque Niveau d'Ajustement co te 2 PCs. Si Ajustement N gatif est Bilat ral (l'utilisateur acquiert les points qu'il subtilise   son adversaire), son co t est de 3 PCs par niveau d'Ajustement. Si Ajustement Positif est Bilat ral (l'utilisateur perd les PCs qu'il donne   son sujet), son co t est de 1 PC par niveau.

Ajustement peut  tre positif ou n gatif, ce qui signifie que le r sultat du jet de ND effectu  s'ajoutera (positif) ou se d duira (n gatif) des PCs de la Capacit , de la Comp tence ou de

la Caractéristique affectée. Si la personne que l'on souhaite affecter n'est pas consentante, il sera nécessaire de réussir à toucher (Ajustement n'a pas de Portée) celle-ci en utilisant les règles de Combat. Par contre, une fois touchée, seule la Défense Réelle (voir Défense Spéciale) se déduira des "dommages" causés par Ajustement. DR, DF et RN ne servent à rien contre Ajustement.

Dans tous les cas de figure, il est important de noter qu'Ajustement est sans portée tant qu'il ne bénéficie pas de l'Additif Portée (+3).

Notez que Ajustement (Attaque) est efficace contre les lasers, les armes blanches et les armes à feu, tant que la Capacité qui les manifeste en termes de jeu est Attaque. Ajustement ne se soucie que de la définition en terme de règles. Pour un Additif +1 (Catégoriel), Ajustement peut s'appliquer à toute une catégorie de Capacités (GR) comme "pouvoirs sur le feu (Pyroénergie)" ou "pouvoirs télékinétiques", toute Capacité utilisant ce type d'énergie - qui relève de la définition donnée lors de la création du personnage affecté - pourra subir ou recevoir les effets d'Ajustement mais seulement une seule à la fois pour chaque application de la Capacité Ajustement.

En contrepartie, les Ajustements Catégoriels (Positifs ou Négatifs) sont sans effet contre les Capacités n'utilisant pas le type d'énergie à laquelle ils s'appliquent. Pouvoir ajuster la Pyroénergie jouera tant contre les Attaque de feu que contre les boucliers de feu (Défense) ou le vol du a une diminution du poids par les flammes (Mouvement), ainsi qu'à tout autre Capacité justifiée par une utilisation du feu ou de la chaleur; mais sera totalement inefficace contre les lasers (Attaque), les champs de force électromagnétiques (Défense) et les jet packs (Mouvement), quand bien même il affecterait ces mêmes Capacités n'eusse été le fait que cet Ajustement est Catégoriel.

Dans le cas où le joueur souhaite que son personnage ne puisse que s'affecter lui-même (en principe à la hausse), appliquer sur la Capacité la restriction Personnel (-3) (voir Restrictions).

Ajustement peut être utilisé à plusieurs reprises sur ou contre la même personne mais les effets cumulés obtenus ne pourront jamais dépasser le résultat maximum possible avec les NDs à la disposition du personnage. Ainsi, si l'utilisateur dispose d'Ajustement 5 (1d6), il ne pourra pas faire gagner ou perdre plus de 6 PCs à une même personne, *même en s'y reprenant à plusieurs fois*.

Cette règle est valable pour les Ajustements Catégoriels. Si un personnage souhaite utiliser un Ajustement Catégoriel pour apporter ou soustraire des PCs à plusieurs Capacités, il devra prendre garde à ce que le total *cumulé* des PCs affectés demeure inférieur ou égal au jet maximum possible avec les NDs dont il dispose.

Le total maximum de PCs modifiables par un même Ajustement peut être augmenté. Ce plafond sera relevé de 5 PCs par PC supplémentaires attribués à Ajustement à cette fin uniquement.

Les PCs affectés par l'utilisation de la Capacité Ajustement retrouvent leur statut normal au rythme de 1 par Tour. "Statut normal" signifie que les points gagnés par un Ajustement

Positif diminuent au rythme de 1 par Tour, que ceux perdu à cause d'Ajustement Négatif augmentent au même rythme, et que ceux affectés par Ajustement Bilatéral (positif ou négatif) retournent à leur propriétaire légitime toujours à la même vitesse.

N'oubliez pas qu'Ajustement affecte les PCs. Si vous gagnez 6 en VIT du fait d'Ajustement, votre VIT (qui à un multiplicateur de 3) n'augmentera que de 2 points. Il en va bien sûr de même si la modification est à la baisse.

Les arrondissements nécessaires au calcul des valeurs effectives après le passage d'Ajustement se feront toujours au désavantage de celui utilisant Ajustement (les valeurs seront calculé au profit de celui recevant ou subissant les effets de la Capacité). Il en ira de même lorsque les PCs retrouveront progressivement leur place normale.

Ajustement n'affecte pas les Aptitudes Supplémentaires (sauf les Jets de Caractéristiques et les Compétences qui y correspondent) lorsque les Caractéristiques qui les déterminent diminuent.

Ajustement ne peut en principe pas affecter les Aptitudes Supplémentaires. Cependant, il en va différemment pour la CSC, les RA et l'EDS. Si Ajustement est défini comme s'appliquant à la CSC, celle-ci sera considérée comme ayant un coût de $x\frac{1}{4}$ (chaque PC drainé affectera 4 points de CSC). Si il s'applique aux RA, ceux-ci auront un coût de $x3$. Enfin, si il joue sur l'EDS, le coût de celui-ci sera de $x1$ (1 case pour 1 "PC").

RN, RPN et CSC ne diminuent ou n'augmentent pas lorsqu'Ajustement joue sur la VIT. Par contre, faire diminuer la CEL a pour effet direct de réduire les RA disponibles par Tour.

Toutes les valeurs apparentées à une Compétence (les Compétences, la Perception et les Combat et Combat Ψ) donnant lieu à un Jet basé sur une Caractéristique (le plus souvent 4+Carac.) sont directement affectées par la baisse de la Caractéristique de référence.

Lorsque Ajustement Positif est utilisé sur une valeur auparavant diminuée (que ce soit par Ajustement ou des dommages si cette valeur est la CSC ou l'EDS), son effet ne diminuera de 1 par Tour que jusqu'à ce que cette valeur atteigne son maximum normalement possible. Une fois cette valeur atteinte, elle ne diminuera plus (oui, Ajustement Positif peut être utilisé pour soigner).

Si Ajustement Positif Bilatéral est utilisé sur une personne aux valeurs diminuées comme dans le paragraphe ci-dessus, l'utilisateur d'Ajustement Positif Bilatéral continuera à regagner ses propres pertes causées par Ajustement (au rythme de 1PC par Tour) alors même que celles de son sujet original ne diminuent plus.

Ajustement ne requiert de Concentration que durant le RA où il est utilisé pour affecter quelqu'un. Une fois passé ce RA et les PCs modifiés par Ajustement, celui-ci ne compte plus parmi les Capacités actives sauf à le réutiliser une nouvelle fois.

Ajustement

Concentration Requisite: Partielle

Durée: Instantanée (réajustement de 1 PC par Tour)

Objet: Une valeur de jeu pour Ajustement (Positif ou Négatif)
Deux valeurs pour Ajustement Bilatéral (Positif et Négatif)

Portée: Sans

Perceptibilité: Oui

Cadres: Oui

Coût: 1 pour 1 niveau d'Ajustement Positif Bilatéral
2 pour 1 niveau d'Ajustement Positif
2 pour 1 niveau d'Ajustement Négatif
3 pour 1 niveau d'Ajustement Négatif Bilatéral.
+1 si Catégoriel

ALTERATIONS PHYSIQUES

MAJEURES

Les Altérations physiques majeures (APMa) permettent de modifier la composition et/ou l'aspect physique du personnage. Ces altérations physiques sont la base même de chaque type d'APMa (chaque type devant être acheté séparément) et de par ce fait posséder un type d'APMa en autorise l'usage (de l'altération physique). Elles seront ci-après dénommées Effets Premiers. Si vous souhaitez définir d'autres formes d'APMa, utilisez les exemples définis ci-après pour fixer les paramètres types des Effets Premiers d'APMa.

On peut grossièrement considérer qu'un niveau d'une forme d'APMa peut permettre d'altérer un élément physique (i.e.: la taille, le poids, la masse, etc...) par un facteur de 2 ou de 1/2 (sans que cela apporte de modifications de valeurs).

En sus de cela, chaque niveau d'APMa accorde l'équivalent de 2PCs de modification de valeurs (que ce soit des Capacités, des Caractéristiques ou des Compétences) par niveau, qui demeureront valables aussi longtemps que le personnage maintiendra son APMa active et disparaîtront lorsque APMa cessera d'agir. Ces PCs ne sont pas forcément répartis à raison de 2 par niveau d'APMa, la règle est que la moyenne doit être de 2. On peut ainsi avoir 1 PC de bonus au premier niveau, 3 au deuxième, 1 au troisième, et ainsi de suite.

Néanmoins, la règle ci-dessus ne s'applique qu'aux formes d'APMa autorisant ce que nous appellerons une **altération spéciale**. Si cette altération (i.e. son effet premier) accorde en elle-même un tel avantage que les bonus en PCs rendraient cette forme d'APMa trop dangereusement efficace pour son coût réel, nous nous trouvons alors devant une **altération fondamentale**. Les altérations fondamentales n'accordent qu'un demi PC (1/2PC) par niveau d'APMa en appliquant les règles standard d'arrondissement. De surcroît, une altération fondamentale peut nécessiter plusieurs niveaux d'APMa avant que son effet premier se manifeste réellement. Cela n'empêchera pas le gain de bonus via les demi PCs accumulés avant l'obtention de l'effet premier. C'est le cas par exemple d'Invisibilité et d'Intangibilité dont les avantages directs compensent largement la réduction du bonus en PC. I.e.: via Intangibilité, un personnage ne deviendra réellement insubstantiel qu'après accumulation de plusieurs niveaux d'APMa

Intangibilité. Auparavant, il n'aura que quelques bonus pour simuler son côté (partiellement) fantomatique.

APMa peut agir directement sur les Aptitudes Supplémentaires sans toucher aux Caractéristiques qui les déterminent (à contrario, si APMa modifie une Caractéristique, les modifications de celle-ci se répercutent sur les Aptitudes Supplémentaires en découlant aussi longtemps que l'APMa en cause demeure active). Pour ce faire, considérer que les coûts des Aptitudes Supplémentaires sont:

Jets: Augmentez la Caractéristique de référence

Rangs d'action: Augmentez la Célérité

Perception: voir la Capacité Perception

Récupération: 2 PCs pour +1 en Récupération

RN: voir la Capacité Défense (la RN est de la Défense Fortifiée)

Combats et Feintes: voir la Compétence Combat

Mouvements: voir la Capacité Mouvement

EDS: 1PCs pour 1 case supplémentaire (qui se rajoute en EDS préoccupant). Autorise un EDS de 11 cases ou plus.

Conscience: 1PCs pour 2 CSC.

Un niveau d'APMa peut également imposer des malus (c'est le cas par exemple de Gigantisme, qui diminue la FdC). Dans ce cas, les malus apportent des PCs supplémentaires à ajouter aux 2PCs (ou 1/2PC) normaux, en appliquant les règles normales de calcul des coûts et la table ci-dessus. Ces PCs supplémentaires **doivent** ensuite être redistribués dans la même forme d'APMa (il n'est pas possible de la transférer en dehors de cet APMa précis).

Les niveaux d'APMa sont cumulables, posséder le niveau 2 vous donne en même temps les avantages du niveau 1; posséder le niveau 3 vous accorde les niveaux 1 et 2 par la même. Ceci contrairement au fonctionnement d'APMi.

Le Meneur de Jeu est invité à mener quelque réflexion avant de laisser un personnage opter pour une APMa comportant une altération fondamentale. Celles-ci sont tout à fait capable de réduire à néant un scénario mûrement réfléchi.

APMa n'est pas un pouvoir d'attaque, si vous souhaitez altérer une autre personne contre ou avec son accord, consultez Transformation (*infra*).

Altérations Physiques Majeures

Concentration Requisite: Partielle

Durée: Maintien

Objet: Possesseur

Portée: Sans

Perceptibilité: Non (mais l'effet premier détermine déjà un sens qui peut la percevoir)

Cadres: Potentiels uniquement, sauf autorisation du MJ.

Coût: 2 pour un Niveau d'un seul type d'APMa

Types d'APMa (non exhaustif):

Densité (Altération Spéciale)

Effet Premier: Le personnage doté de la Capacité Densité est capable de rendre sa masse corporelle plus dense et, se faisant, plus forte, plus lourde et plus résistante.

Chaque niveau de Densité a pour effet cumulatif, lorsque la Capacité est active, de quadrupler la masse de son utilisateur, de donner un bonus de +1 PSC par niveau, de +1 DF par niveau impair, de +1 DR par niveau pair, et d'accorder un +1 DK tous les deux niveaux (arrondissements standards).

Ceci a pour conséquence que Densité est certes moins chère que d'acheter Défense et PSC séparément mais, contrairement à ceux-ci, elle requiert une Concentration Partielle, ce qui peut avoir de lourdes conséquences. De surcroît, l'augmentation de la masse corporelle a d'autres conséquences tout aussi ennuyeuse. Pensez vous vraiment que le sol de la majorité des étages et des ascenseurs soient capables de supporter le poids d'un individu pesant 25 tonnes (Densité 4)?!

Densité ne modifie en rien l'apparence du personnage et l'utilisation de cette Capacité est potentiellement totalement imperceptible (si le sol supporte le poids du personnage sans s'effondrer).

Les effets cumulés des niveaux d'APMa Densité apparaissent dans le tableau ci-dessous:

Densité					
Niv.	Masse	PSC	DF	DR	DK
1	x4	+1	+1	-	+1
2	x16	+2	+1	+1	+1
3	x64	+3	+2	+1	+1
4	x250	+4	+2	+2	+2
5	x1000	+5	+3	+2	+3
6	x4000	+6	+3	+3	+3
7	x16000	+7	+4	+3	+3
8	x64000	+8	+4	+4	+4
9	etc...				

Gigantisme (Altération Spéciale)

Effet Premier: Avec Gigantisme, un individu est capable de devenir plus grand et plus fort. Il devient par voie de conséquence également plus facile à voir et à toucher avec une arme ou sans.

Gigantisme a pour conséquence première de faire augmenter la taille de celui qui possède cette Capacité (on s'en serait douté). Ses conséquences secondaires sont d'augmenter la masse musculaire et donc la force, de majorer le poids et de rendre infiniment plus visible et moins discret un individu ainsi altéré.

Chaque niveau de Gigantisme possédé et activé entraîne les conséquences (cumulatives) suivantes:

- x3 Masse
- +1 PSC
- +2 CSC
- +1 Case d'EDS (qui se rajoute en EDS Préoccupant)
- +1m d'allonge (du fait de la longueur des bras du personnage. Appliquer ceci comme Elongation)
- -1 Feinte de Corps (ce malus peut conduire un personnage à avoir une FdC négative)
- +1 à tous les jets effectués pour détecter physiquement le personnage (il est difficile de passer inaperçu lorsque l'on fait 16m de haut et que l'on pèse 72 tonnes!)

De plus, Gigantisme donne +1 en Défense Kinétique tous les deux niveaux (appliquer les arrondissements habituels).

Enfin mais c'est là ce que vous attendiez, Gigantisme agit évidemment sur la taille de son possesseur. Celle-ci est doublée tous les deux niveaux de Gigantisme. Toutefois, ce ne sont pas ici les règles normales d'arrondissements qui s'appliquent. A chaque niveau impair, calculer la moyenne entre les multiplicateurs des niveaux pairs immédiatement inférieurs et supérieurs. Appliquer ensuite le résultat comme multiplicateur de taille.

Ce multiplicateur joue à tous les niveaux de la "taille" du personnage, autrement dit, il multiplie tant sa taille à proprement parler, que sa largeur d'épaule (et celle du reste du corps en même temps) et son "épaisseur". C'est pourquoi, le tableau récapitulatif ci-dessous utilise le terme "Corpulence", qui tend à exprimer plus correctement que "taille" les effets exacts de Gigantisme. Ceci implique que lorsque l'on mesure 6m de haut (Gigantisme 3), on affiche également dans les 2m50 à 3m de largeur d'épaule, ce qui rend la majorité des portes assez délicates à franchir, même en rampant.

Noter que Gigantisme à lui seul ne fournit pas d'augmentation de la vitesse de déplacement, consultez la Capacité Mouvement si vous souhaitez simuler la vitesse accordée par, par exemple, de *grandes* enjambées.

Les tailles et poids obtenues par l'application des multiplicateurs de Gigantisme ne sont qu'indicatives des *maximums* applicables. Un personnage utilisant Gigantisme 4 peut décider de mesurer n'importe quelle taille entre le triple de la sienne (Gigantisme 3) plus quelques centimètres et son quadruple (maximum de Gigantisme 4).

Les dommages subis tandis que Gigantisme était actif se répercutent sur la forme normale du personnage. Néanmoins, les cases d'EDS supplémentaires accordées par Gigantisme ne sont pas répercutées du tout. Ainsi, un personnage possédant Gigantisme 6 (donc 16 cases d'EDS lorsque celui-ci est actif, dont neuf dans la catégorie Préoccupant de l'EDS) et se retrouvant Gravement blessé (disons, donc, en EDS 12 - 2 pour Peu Préoccupant, 9 pour Préoccupant et 1 pour Grave), ne sera qu'en EDS 6 lorsqu'il reprendra sa taille normale. Il sera toujours gravement blessé mais 6 cases d'EDS supportées jusque là par son Gigantisme ne seront pas prises en compte. S'il son EDS avait été plus rempli encore, les mêmes principes auraient été appliqués. Par contre, si son EDS avait été de 5 à 11 alors que

Gigantisme était actif, il aurait invariablement été de 5 après arrêt de la Capacité. Les cases accordées par Gigantisme sont toujours les cases 6 et suivantes; jamais celles suivant la deuxième.

Les dommages subies en CSC sont transférés sur la forme normale selon un principe similaires: les pertes de CSC dues à Gigantisme sont toujours les derniers du total de Conscience d'un personnage. Ce qui signifie que mieux vaudrait veiller à son total de CSC avant de reprendre une forme normale (par voie de conséquence, la CSC due à Gigantisme est aussi la première à guérir!).

Si un personnage reprend sa forme agrandie alors que son EDS demeure Préoccupant ou supérieur, les dégâts aux cases excédentaires d'EDS et à la CSC dus à Gigantisme escamotés par le passage en taille normale réapparaîtront.

Les effets cumulés des niveaux d'APMa Gigantisme apparaissent dans le tableau ci-contre:

Intangibilité (Altération Fondamentale)

Effet Premier: Intangibilité rend celui qui l'utilise immatériel, désolidifié ou... intangible. Il peut ainsi traverser les matériaux ou être traversé par des attaques sans en subir aucun dommage.

Intangibilité mérite son statut d'Altération Fondamentale en ce que, une fois cette Capacité activée, aucune attaque exceptées celles définies comme Cohérentes et celles considérées comme telles à l'achat d'Intangibilité ne sera susceptible de causer quelque dommage que ce soit au possesseur. Dans la majorité des cas, elles lui passeront tout simplement au travers sans lui causer le moindre dommage. Mais Intangibilité peut être utilisé pour simuler une aptitude extraordinaire à l'esquive, par exemple.

Comme toutes les APMa, Intangibilité est une Capacité a priori perceptible par un et un seul sens. La standard est un aspect légèrement fantomatique, ou trouble. L'imagination des joueurs pourra trouver d'autres possibilités.

Les trois premiers niveaux de cette APMa n'accordent que quelques bonus pour simuler le fait que le personnage est de moins en moins sensible aux effets de la réalité physique. Une fois

le quatrième niveau atteint, un personnage devient totalement intangible lorsqu'il active sa Capacité; il est alors capable de traverser les murs, de ne plus être affecté par les attaques physiques ou énergétiques, voire même psioniques. En bref, il devient immunisé à toutes les formes de Capacité d'attaque (Attaque, mais également Ajustement, Force Ψ , Cécité ou Paralysie... mais pas Mirage puisque cette Capacité crée un "vrai" mirage, indépendamment de celui qui le perçoit). Il ne l'est pas à l'intimidation.

Néanmoins, il existe toujours une faiblesse dans l'Intangibilité d'un individu qui doit être précisée lors de l'achat de cette Capacité et, évidemment, être en rapport avec la forme précise que prend l'Intangibilité de ce personnage. Ainsi, quelqu'un se transformant en brume sera sensible aux attaques d'air, alors qu'une personne devenant réellement fantomatique (au sens propre) pourrait demeurer sensible à la magie. De plus, les attaques Cohérentes (achetées avec l'Additif Cohérent) affectent normalement les personnes intangibles.

Au niveau 4 d'Intangibilité, le personnage demeurera normalement sensible à deux Groupes Larges d'attaques (e.g.: magiques et mentales). Au niveau 5, il ne sera plus sensible qu'à un Groupe Large et un Groupe Restreint d'effets (e.g.: les armes bénites et les pouvoirs mentaux); puis uniquement à un GL ou deux GR au niveau 6 (e.g.: les pouvoirs mentaux); un GR au niveau 7 (e.g.: les pouvoirs parapsychiques); et enfin, une seule catégorie d'attaque au niveau 8 (e.g.: les capacités psychiques de la Grand Ecole Transcendante de Sirius VIII). Il n'est pas possible d'être totalement insensible à toute les formes d'effet possible, c'est pourquoi **il est absolument impossible de posséder Intangibilité à un niveau supérieur à 8.**

Sauf précision contraire acceptée par le MJ, les personnages devrait toujours attribuer l'une de leur catégorie de faiblesse au groupe des attaques mentales en générale et aux formes de Force Ψ en particulier.

L'Intangibilité fonctionne dans les deux sens: un personnage Intangible ne peut pas être affecté par le monde tangible, mais lui-même ne peut pas non plus affecter celui-ci. Ses attaques, ses pouvoirs (toujours sauf cas particuliers vites compréhensibles comme les illusions de Mirage, ou l'Intimidation) n'auront aucun effet sur les êtres matériels, voire sur les autres

Gigantisme									
Niv.	Masse	Corpulence	PSC	Etdt	EDS	DK	Allonge	FdC	Détection
0	x1	x1	-	-	10 Cases	-	-	-	-
1	x3	x1,5	+1	+2	11 Cases	+1	+1m	-1	+1
2	x9	x2	+2	+4	12 Cases	+1	+2m	-2	+2
3	x27	x3	+3	+6	13 Cases	+1	+3m	-3	+3
4	x80	x4	+4	+8	14 Cases	+2	+4m	-4	+4
5	x240	x6	+5	+10	15 Cases	+3	+5m	-5	+5
6	x720	x8	+6	+12	16 Cases	+3	+6m	-6	+6
7	x2200	x12	+7	+14	17 Cases	+3	+7m	-7	+7
8	x6500	x16	+8	+16	18 Cases	+4	+8m	-8	+8
9	x20000	x24	+9	+18	19 Cases	+5	+9m	-9	+9
10	x60000	x32	+10	+20	20 Cases	+5	+10m	-10	+10
11	x180000	x48	+11	+22	21 Cases	+5	+11m	-11	+11
12	etc...								

individus immatériels, à moins que leur immatérialité ait exactement la même nature que la sienne. Il n'est pas possible d'activer et de désactiver Intangibilité durant le même RA (si l'on devient matériel pour attaquer, on demeurera sensible aux attaques des autres jusqu'à son prochain RA).

Pour pouvoir affecter le monde tangible alors que l'on est soi-même intangible, il est nécessaire d'acheter la Capacité susceptible d'affecter le monde matériel (seule une Capacité peut faire ceci) avec, l'Additif Tangible (+8). Cet Additif doit porter sur chaque Capacité ainsi définie, pas sur Intangibilité!

Intangibilité offre de nombreuses possibilités d'interprétation mais quoique on peut lui trouver bien des effets intéressants (la majorité des formes d'Intangibilité rendent leur utilisateur indécélable par des radars ou des sonars), ceux-ci s'arrêtent à sa stricte Capacité à être traversé par le monde matériel, et inversement. S'il souhaite pouvoir voler, attaquer en se solidifiant partiellement, etc... voir le pouvoir Mouvement, ou la Capacité Attaque – avec l'avantage Tangible. Intangibilité n'améliore en rien les Capacités d'adaptation en milieu hostile. Pour ce faire, l'Altération Physique Mineure Adaptation est nécessaire.

Intangibilité	
Niv.	Effet
1	Intangibilité Partielle, +1 FdC ¹
2	Intangibilité Partielle, +1 FdC, +1 FdE ¹
3	Intangibilité Partielle, +1 FdC, +1 FdE, +1 DR ¹
4	Intangibilité Totale, affectée par deux GL
5	Intangibilité Totale, affectée par un GL et un GR
6	Intangibilité Totale, affectée par un GL ou 2 GR
7	Intangibilité Totale, affectée par un GR seulement
8	Intangibilité Totale, affectée par un seul type précis d'attaque

¹ Ces bénéfices disparaissent si l'Intangibilité du personnage devient Totale. Néanmoins, qui peut le plus peut le moins, et un PJ peut juger bon de limiter son Intangibilité au Niveau 1, 2, ou 3 alors même qu'il est capable d'être totalement intangible.

Invisibilité (Altération Fondamentale)

Effet Premier: Un personnage activant Invisibilité devient tout bonnement indécélable par un certain nombre de sens. Le plus courant de ceux-ci étant bien évidemment la vue.

Lors de l'achat d'Invisibilité 1, le sens auquel d'applique cette Invisibilité doit être défini. Il s'agira d'un sens, et d'un seul, pas d'un GR ou d'un GL. Vue Normale, Ouïe Normale, Infravision, Ultraudition, etc... peuvent chacun être choisis comme étant le sens auquel s'applique Invisibilité. Ce choix n'est pas modifiable une fois la Capacité payée en PCs.

De plus, Invisibilité 1, précisément, est une Invisibilité partielle, elle définit plutôt un aspect fantomatique ou transparent qu'une véritable Invisibilité (si elle est visuelle en tout cas). Votre imagination et celle du MJ devrait vous permettre de définir les effets perceptibles d'Invisibilité 1. La clef est que le Niveau 1 d'Invisibilité accorde 2 PCs de bonus dans une valeur définie avec le MJ lorsqu'elle est activée. Ce bonus disparaît si l'on active

Invisibilité 2 ou plus. Il doit servir à simuler la difficulté à percevoir le personnage et ceci uniquement.

Une fois atteint le Niveau 2 ou supérieur, l'Invisibilité est totale et le sens affecté ne peut plus percevoir le personnage utilisant Invisibilité. Contre lui, les règles suivantes sont à appliquer:

- ❖ Si une personne réussit un jet de Perception (modifié par la distance, soit -1/10m) avec un sens sans précision dans l'espace (le plus souvent l'ouïe, pour bénéficier au moins de la portée):
 - Au Contact
 - Combat: -4
 - FdC: -2
 - A Distance
 - Combat: -6
 - FdC (si est conscient d'une attaque): -3
 - FdC (si n'a pas conscience de l'attaque): réduite à 0
- ❖ S'il ne réussit pas de jet de Perception:
 - Au Contact
 - Combat: -6
 - FdC: -4
 - A Distance
 - Combat réduit à 0
 - FdC (si est conscient d'une attaque): -4
 - FdC (si n'a pas conscience de l'attaque): réduite à 0
- ❖ Si l'utilisateur d'Invisibilité utilise une Capacité, un objet ou quelque chose de visible, ceux souhaitant l'attaquer ou le toucher ne subissent qu'un malus de 2 au Combat. Leur FdC demeure inchangée (elle est maximum) contre les attaques visibles mais subit les malus ci-dessus contre les attaques invisibles.

Aucune de ces modificateurs ne peut réduire une valeur au dessous de 0.

Un jet de Perception doit être effectué à chaque RA pour continuer à bénéficier du statut de personne ayant réussi un Jet de Perception contre le personnage invisible si l'attaque contre lui est une attaque à distance. Si elle est au contact, un seul jet de Perception suffit pour conserver ce statut aussi longtemps que le contact est maintenu.

Dans tous les cas, un jet peut être effectué à chaque RA.

A partir du Niveau 4, Invisibilité affecte des GR, ce qui signifie que tous les types d'un seul mode de Perception ne peuvent plus percevoir le personnage invisible. Si il s'agit d'une Invisibilité Visuelle, cela signifie que le personnage est invisible à la Vue Normale, à l'Infravision, à l'Ultravision, et à toutes les Perceptions (voir cette Capacité) définies comme visuelles.

A partir du Niveau 5 et au delà, l'Invisibilité affecte plusieurs GR et rend le personnage invisible de plus en plus délicat à détecter.

Si un personnage souhaite être invisible au GR Vue et à l'Ouïe Normale *seulement* (ou tout autre combinaison de GR et de

sens plutôt que de plusieurs GR), il peut acquérir APMa Invisibilité 5 (pour 10PCs) et d'y ajouter la Restriction: **Un Sens seulement (-1)**, qui ne joue que pour APMa Invisibilité. Il est possible de faire ceci à chaque Niveau d'APMa après le quatrième (réduisant le coût à 1PC par niveau d'Invisibilité ne s'appliquant qu'à un sens).

Invisibilité (Niveaux non cumulables)	
APMa Effets(*)	
1	Invisibilité Partielle, +2 Bonus (**)
2	Invisibilité Totale à un type de Perception (***)
3	Invisibilité Totale à trois types de Perception
4	Invisibilité Totale à un GR de Perception (****)
5	Invisibilité Totale à deux GR de Perception (****)
6	Invisibilité Totale à trois GR de Perception (****)
7	Invisibilité Totale à quatre GR de Perception (****)
8	Invisibilité Totale à cinq GR de Perception (****)
9	Et ainsi de suite en suivant le même rythme

(*) Invisibilité opère une transformation fondamentale et ne dispose donc que de 1 PAIt par Niveau.

(**) Ce bonus de 2PCs est à accorder en fonction du type d'Invisibilité concernée (+2 Furtivité, +2 FdC pour Invisibilité Visuelle, par exemple). Attention: Il s'agit de PCs, pas de PAIt!

(***) Vue Normale est UN type de Perception. Pour être invisible à l'Infravision également, il faut un Niveau 3 en APMa Invisibilité.

(****) La Vue ou l'Ouïe (Englobant cette fois toutes leurs formes) se qualifient comme des Groupes Restreints.

Rétrécissement (Altération Spéciale)

Effet Premier: Utiliser APMa Rétrécissement fait rapetisser un individu jusqu'à, éventuellement atteindre une taille microscopique. Il en devient plus difficile à toucher en combat, plus difficile à remarquer, mais également plus susceptible à la projection à l'impact.

Avec Rétrécissement, un personnage peut diminuer sa taille et son poids jusqu'à, éventuellement, atteindre un niveau macroscopique, voire microscopique.

Avec chaque niveau d'APMa Rétrécissement activée, la masse du personnage est divisée par huit, sa corpulence (c'est à dire sa taille – i.e. sa "hauteur" - sa "largeur" et son "épaisseur", cf. Gigantisme) est divisée par deux, sa FdC est majorée de 1 et les chances que l'on a de le percevoir physiquement sont diminuées de 1 du fait des difficultés à remarquer quelqu'un d'une si petite taille.

De plus, étant donné que le poids d'un personnage rétréci est si considérablement diminué, il devient plus facile de le projeter au loin avec l'impact d'une attaque puissante (voir Projections à l'Impact). De ce fait, chaque niveau de Rétrécissement activé impose à son possesseur deux points de Défense Kinétique (voir Défense Spéciale) négative. Ces points de DK sont ôtés du jet de 1d6+PSC effectués afin de déterminer la distance de projection (et non pas ajoutés comme la DK positive normale).

Attention, il est bon de noter que la DK négative imposée par Rétrécissement ne joue que pour le calcul de la distance de projection et cette distance uniquement. Elle ne doit

pas être retenue pour le calcul de dommages éventuels causés par cette projection. Ainsi, si l'on active trois niveaux de Rétrécissement, l'on obtient une DK de -6 (ce qui est assez logique avec un poids avoisinant les 180g, non?). Si, alors, une attaque obtient contre nous 5m de projection, cette distance de projection sera majorée de 6 (notre DK négative) pour un total de 11m de projection. Néanmoins, tout dommage causée par la projection seule devra être calculée sur la base des 5m originaux, pas sur celle des 11m obtenue après application de la DK négative.

Rétrécissement comme Gigantisme peut faire appel à la manœuvre spéciale de combat Expansion Offensive (voir Manœuvres de Combat, pp. 78s)

Rétrécissement accorde a priori moins de bonus en termes de jeu que sa contrepartie Gigantisme, néanmoins, il y a tous lieu de considérer qu'il est beaucoup moins gênant de mesurer 2cm que d'atteindre les 6m de haut. Un univers prévu pour des êtres humains de taille normale peut s'accommoder des premiers mais est véritablement empoisonnant pour les seconds. En conséquence, être très petit est en soit un avantage, alors qu'être très à tout d'un inconvénient. D'autant plus que ni Gigantisme ni Rétrécissement ne viennent à jouer sur la vitesse de déplacement. Si l'on peut atteindre 10m de Course ou de Vol à taille normale, on peut toujours atteindre ces mêmes 10m (ni plus, ni moins) que l'on mesure 3 microns ou 25m!

Rétrécissement					
Niv.	Masse	Corpulence	FdC	Détection	DK
1	x1/8	x1/2	+1	-1	-2
2	x1/64	x1/4	+2	-2	-4
3	x1/500	x1/8	+3	-3	-6
4	x1/4000	x1/16	+4	-4	-8
5	x1/32000	x1/32	+5	-5	-10
6	x1/250000	x1/64	+6	-6	-12
7	x1/2000000	x1/125	+7	-7	-14
8	x1/16000000	x1/250	+8	-8	-16
9	etc...				

Métamorphose (Altération Spéciale)

Effet Premier: Avec Métamorphose, un personnage est apte à se transformer lui-même, tout ou partiellement, en un certain nombre d'autres formes. Métamorphose n'accorde pas en lui-même les Capacités de la forme finale si on ne les possède pas au départ. Ainsi, pouvoir devenir un oiseau ne vous donne pas par cela seul la capacité de voler. Il est nécessaire d'acheter à part les Capacités correspondantes.

Métamorphose est une forme hybride d'APMa en ce qu'elle peut recouvrir certaines possibilités de Gigantisme et Rétrécissement. Cependant ses effets sont à la fois plus vastes et plus limités.

Ils sont plus vastes car Métamorphose permet de modifier sa forme physique et son apparence extérieur tout en changeant de taille si on le souhaite, et en ne le faisant pas si on

ne le souhaite pas. Ce que Gigantisme et Rétrécissement ne permettent pas.

Ils sont plus restreints car Métamorphose agit *uniquement* sur l'apparence extérieure à l'exception de quelques aptitudes marginales. Métamorphose ne permet jamais de modifier la masse du personnage (pour ce faire, utilisez Densité, Gigantisme, ou Rétrécissement) et les modifications qu'il apporte au poids sont toujours optionnelles (au choix de l'utilisateur de la Capacité).

Par conséquent, il est conseillé de compléter Métamorphose avec d'autres Capacités spécialement prévues cet effet si l'on souhaite jouer un véritable métamorphe. Quel est l'intérêt de se transformer en tyrannosaure si l'on maintient sa PSC à 2, son poids à 80 kg (difficile de résister au vent, hein), et sans obtenir les Capacités de cette charmante bête (Attaque Aggravée [Contact], par exemple) ?

Ceci étant précisé, chaque niveau de Métamorphose permet de modifier de plus en plus drastiquement son apparence extérieure au fur et à mesure que le niveau acheté augmente. Métamorphose ne modifie pas la réalité du personnage: il demeure constitué de chair et d'os (ou de quelque autre matière qui est son composant normal), mais il peut avoir l'apparence du métal.

Métamorphose accorde tout de même quelques PCs à chaque niveau qui sont distribués au coup par coup pour donner au personnage métamorphosé quelques-unes des aptitudes de la forme qu'il revêt. Ces PCs doivent être dépensés de façon logique. Si un personnage souhaite prendre l'apparence de Johnny Storm (la Torche Humaine), il ne pourra pas s'enflammer, à moins de pouvoir définir (très précisément) comment l'organisme qu'il simule s'y prend pour réaliser cette opération, et les PCs que lui donne temporairement Métamorphose ne pourront pas être dépensés pour ça. Métamorphose est donc naturellement limité aux formes et aux capacités que son possesseur est lui-même capable de comprendre et d'expliquer.

De surcroît, les PCs accordés par Métamorphose:

1. Doivent être attribués *dès le changement de forme* (ils ne peuvent pas être attribués plus tard),
2. Cessent d'avoir aucun effet lorsque Métamorphose est désactivé,
3. Ne peuvent servir qu'à simuler des aptitudes naturelles de la forme revêtue: ils peuvent servir à simuler des griffes de lion (Attaque Aggravée), des ailes de vautour (Vol), des yeux de faucon (Perception), la résistance d'un bloc de métal (Défense), etc... mais pas une compétence ou n'importe quelle faculté acquise qui n'est pas inhérente à cette forme et surtout pas des Compétences dans la majorité des cas. Ce n'est pas parce que l'on prend l'apparence d'Albert Einstein que l'on peut obtenir Sc: Physique Nucléaire 16.

Aussi longtemps que Métamorphose demeure active, le personnage qui l'utilise peut changer de forme autant de fois qu'il le désire, mais chaque changement prend un RA (y compris le premier). Durant ce RA, le personnage conserve ses valeurs normales; notamment son Combat et sa FdC, mais perd les aptitudes que lui conférerait la forme qu'il quitte. Il ne peut néanmoins rien faire d'autre que se transformer.

Demeurer sous une forme particulière (sauf la forme naturelle du personnage, bien sur) suppose que Métamorphose reste active. Elle comptera donc dans le nombre maximum des Capacités activables en même temps par un personnage.

Utiliser Métamorphose pour devenir le double d'une personne précise suppose l'utilisation de la Compétence Métamorphose (qui obéit aux règles normales des Compétences, son coût est de 1PC pour un jet de 4+IPN, +2 pour +1PC). Sans cette compétence, l'utilisateur peut devenir "quelqu'un d'autre", mais personne en particulier.

Métamorphose	
APMa Effets (*)	
1	Permet de prendre une autre forme humanoïde (à définir). PC disponibles pour la simuler: Aucun
2	Permet de prendre n'importe quelle forme au sein d'un GR (Caucasiens, Chevaux, Armes, etc). PCs disponibles pour les simuler: 1
3	Permet de prendre n'importe quelle forme au sein d'un GR avec doublement ou division par deux de corpulence possible. PCs pour simuler: 2
4	Permet de prendre n'importe quelle forme au sein d'un GL (Humains, Animaux, Véhicules, etc...) avec triplement ou division par trois de corpulence possible. PCs pour simuler: 3
5	Permet de prendre n'importe quelle forme avec quadruplement ou division par quatre de taille possible. PCs pour simuler: 4
6	Chaque niveau au-delà du cinquième ajoute un au facteur de multiplication de taille et de corpulence et rajoute 1PC aux ressources disponibles.

(*) Métamorphose ne permet pas de diminuer ou d'augmenter sa masse, simplement de la répartir différemment. Sans Densité, une forme trop volumineuse transforme le personnage en énorme bloc de polystyrène !

Tout en appliquant le tableau ci-dessus, tout possesseur de Métamorphose a toujours accès aux possibilités d'un niveau inférieur au sien. Cependant le GL du niveau 4 doit obligatoirement pouvoir englober les GR des niveaux inférieurs.

Note Optionnelle:

Métamorphose doit être comprise restrictivement. Ne vous contentez pas de cette capacité si vous souhaitez créer un métamorphe. Vous aurez absolument besoin de PCs supplémentaires dépensés spécialement pour simuler les aptitudes des formes auxquelles vous avez accès. Faites usage d'une Alternative ou d'une Synergie à cette fin, par exemple; et ne négligez pas les autres APMa.

Restauration (Altération Fondamentale)

Effet Premier: Autorise le possesseur de la Capacité à récupérer extrêmement rapidement des dommages corporels qu'il a subit.

Restauration permet de régénérer les cases d'EDS causées pour quelque raison que ce soit, infiniment plus

rapidement que le commun des mortels. Le plus souvent, lorsqu'un personnage possède Restauration, sa valeur Récupération ne lui sert alors essentiellement qu'à récupérer la Conscience perdue, puisque la vitesse d'action de Restauration est bien supérieure à la RPN naturelle.

Considérer d'abord la Table de Succession Temporelle (TST) que voici:

Table de Succession Temporelle
1 Rang (1 seconde)
1 Rang d'Action (lorsque le personnage agit)
1 Tour
1 Minute
1 Heure
1 Jour
1 Semaine
1 Mois
1 Trimestre
1 An
1 Décennie
1 Siècle
etc...

Chaque Niveau de Restauration permet de faire remonter d'une ligne dans la Table de Succession Temporelle la période requise pour utiliser sa RPN par rapport à l'EDS. De plus, Restauration s'applique toujours comme si le personnage se reposait, quelle que soit son activité réelle, et ne nécessite jamais aucun soin médical.

Ainsi, selon les règles normales de Récupération, en période de repos, on récupère RPN cases d'EDS par jour si l'on est dans un état Peu Préoccupant. Avec un niveau de Restauration, on récupérera de RPN cases par heure. Avec deux niveaux, RPN cases par minute; RPN cases par Tour pour trois niveaux, et ainsi de suite. Ceci même si l'on est en train de faire du trekking.

Dans les mêmes circonstances, si son état est Très Grave, on récupérera RPN case par semaine avec un niveau, RPN cases par jour avec deux, RPN cases par heures avec trois, et ainsi de suite.

Si le meneur de jeu utilise la table de récupération accélérée de la page 78, le principe d'application de Restauration est le même, mais en faisant usage des périodes de cette table, modifiées en fonction du niveau de Restauration que possède le personnage.

Si le personnage est dans un état Critique, Restauration lui permet malgré tout de regagner de l'EDS aussi longtemps qu'il reste en vie. Cela ne l'empêche pas de subir tous les effets d'un état aussi préoccupant (malus, coma, perte de VIT, etc).

Au stade Critique, un personnage qui possède Restauration ne perd pas de VIT comme le ferait quiconque ne posséderait pas cette Capacité. Son état reste Critique mais il ne s'aggrave pas avec le temps. Au bout d'une semaine de coma modifiée en remontant la Table de Succession Temporelle de une ligne pour chaque niveau de Restauration du personnage (i.e.: au bout d'un jour pour Restauration 1, d'une Heure pour Restauration 2, d'une Minute pour Restauration 3, et ainsi de suite), le

personnage regagnera les cases d'EDS perdues à raison de une par jour - chaque niveau de Restauration faisant remonter cette période de une ligne dans la Table de Succession Temporelle.

A partir de EDS 9, le personnage sortira du coma et les règles ci-dessus s'appliqueront pour gérer les effets de Restauration.

Même avec Restauration, un personnage meurt toujours si son EDS passe à 10+VIT. Ceci viendra forcément de dégâts supplémentaires qui lui seront infligés de l'extérieur puisque Restauration empêchera que son état ne s'aggrave naturellement.

Restauration permet de récupérer les cases d'EDS de dommage, mais s'applique également à toutes les pertes d'EDS possible. Ainsi, Restauration permet d'annuler très rapidement les effets d'Ajustement Négatif (EDS). Contre Ajustement Négatif Bilatéral (EDS), par contre, elle aura un effet intéressant: à savoir que Restauration fera remonter l'EDS de son possesseur alors même que l'utilisateur d'Ajustement ne perdra les cases qu'il a subtilisées qu'au rythme normal d'Ajustement (personne ne les regagnera, si Restauration à déjà fait le travail, bien sur).

Restauration est une Altération Physique Majeure qui ne requiert Aucune Concentration et dont la Durée est Permanente. Ces avantages et ceux, très conséquent, de cette Capacité ont pour conséquence que Restauration n'accorde pas de bonus en PC comme les autres APMa.

ALTERATIONS PHYSIQUES MINEURES

Les Altérations Physiques Mineures (APMi) permettent de modifier physiquement *soit le personnage, soit son environnement immédiat*, afin de lui autoriser l'accès à des aptitudes inconnues au commun des mortels. Ces altérations sont *obligatoirement* limitées et doivent demeurer des Capacités mineures faute de quoi, il conviendrait certainement mieux de les définir comme des APMa.

Chaque type d'APMi achetée permet d'avoir accès à un seul Effet Premier, comme pour APMa. Cependant, contrairement à APMa cette fois, APMi ne fonctionne en principe pas par Niveau d'aptitude, mais représente une aptitude directe. I.e.: soit vous possédez APMi Adaptation Anaérobie et vous n'avez pas besoin de respirer, soit vous ne la possédez pas et il vous faudra bien le faire; même si vous possédez Adaptation Thermique - qui ne vous protège que de la chaleur, pas du manque d'air.

Quelle que soit la définition de l'APMi à laquelle vous souhaitez avoir recours, cette Capacité ne peut pas affecter les Caractéristiques sans autorisation expresse du MJ (et sans une très bonne explication pour expliquer cette anomalie). APMa est beaucoup plus adaptée pour définir des Capacités qui altèrent les Caractéristiques du fait d'altérations physiques.

APMi n'accorde pas de PCs destinés à modifier les valeurs avec chaque niveau de la Capacité. C'est là encore le domaine d'APMa. De ce fait, elle ne peut pas non plus entraîner des malus (sauf sous forme de Restrictions, mais celles ci ne sont pas inhérentes à APMi).

Comme le dit le premier paragraphe (*supra*), les APMi ne se présentent généralement pas comme des Capacités à

Niveaux. Elles ont un coût de base qui est toujours de 1PC, pour lequel on obtient l'effet clef de l'APMi concerné. Par la suite, cet effet peut être rendu de plus en plus efficace à raison de majorations de +1 PC par incrémentation, jamais plus, jamais moins.

Il est donc bien important de considérer tout ces principes si l'on souhaite définir des formes d'APMi différentes de celles fournies en exemple.

En règle générale, on doit considérer que:

- Pour 1PC, une forme d'APMi est mineure et essentiellement à but descriptif. Elle peut affecter, ou le personnage, ou son environnement immédiat (plus ou moins 1m de rayon) permettant des effets fixe et prédéfinis.
- Pour 2PCs, une forme d'APMi est soit un peu plus efficace que celle décrite ci-dessus, soit toujours essentiellement à but descriptif. Dans ce dernier cas, elle pourra affecter, ou le personnage, ou son environnement immédiat (plus ou moins 1m de rayon) mais autorisera une modulation restreinte des effets au sein d'un cadre conceptuel défini à l'achat.
- Pour 3PCs, une forme d'APMi est soit un peu plus puissante que celle décrite ci-dessus, soit toujours essentiellement à but descriptif. Dans ce dernier cas, elle pourra affecter, ou le personnage, ou son environnement immédiat (plus ou moins 1m de rayon) mais autorisera une modulation moins restreinte des effets au sein d'un cadre conceptuel défini à l'achat.
- Pour 4PCs, une forme d'APMi est soit plus efficace que celle décrite ci-dessus (autorisant des altération majeures, à ce stade), soit toujours essentiellement à but descriptif. Dans ce dernier cas, elle pourra affecter, ou le personnage, ou son environnement immédiat (plus ou moins 1m de rayon) mais autorisera une modulation notable des effets au sein d'un cadre conceptuel défini à l'achat.

Notez que les informations fournies dans le cadre suivant ne sont pas identiques, elles non plus, à celles d'APMa, et que cela entraîne des conséquences qu'il est important de prendre en compte.

Altérations Physiques Mineure

Concentration Requisite: Aucune

Durée: Maintien ou Permanent, quel que soit le plus approprié (avec l'accord du MJ).

Objet: Possesseur *ou* son environnement immédiat (plus ou moins 1m de rayon).

Portée: Sans.

Perceptibilité: Non

Cadres: Potentiels uniquement

Coût: 1 pour un Niveau d'un seul type d'APMa

Adaptation

Durée: Permanent.

Objet: Possesseur.

Doté de cette Capacité, un personnage est apte à supporter sans en souffrir les effets d'environnements hostiles, ceci aussi longtemps que les environnements en question ne seront pas définis en termes de Capacités. Ceci entraîne que le possesseur d'Adaptation Cryogénique sera capable de vivre nu dans un froid polaire pendant des mois sans en subir le moindre dommage, mais qu'il demeurera affecté par les effets du souffle glacial du démon du froid (car ce dernier est une Capacité achetée en tant qu'Attaque [Distance] ou Attaque Aggravée [Distance]).

La logique de cette restriction importante à l'amplitude d'Adaptation tient au fait que dès lors que des PCs sont en jeu, il ne saurait être question d'une Capacité à 30PCs mais définie comme "souffle glacial" sans aucune Restriction, mise en échec par une autre valant 2PCs telle que Adaptation Cryogénique. D'autant plus que notre "souffle glacial" ne poserait même pas le problème s'il avait été une "rafale d'énergie solaire" définie avec la même Capacité pour le même nombre de PCs ! Il serait par trop frustrant pour les joueurs de se voir mis hors jeu par un PNJ ayant acheté toutes les formes d'Adaptation imaginables pour quelques dizaine de PCs, ne croyez vous pas ? Défense ou Barrière seront requises pour obtenir cet effet.

Quand à l'explication en terme de logique de l'univers de jeu (par opposition à celle des règles du jeu), considérez qu'Adaptation ne protège jamais contre le choc, l'impact de quelque Capacité que ce soit. Ainsi, une Attaque 30 de feu ne causera pas ND30 de dégâts du fait des flammes mais de celle de la pure puissance du coup.

Si la description et l'amplitude de l'Adaptation considérée supposent de pouvoir supporter plusieurs conditions hostiles (e.g.: le froid, le manque d'oxygène et le vide dans le vide spatial), il est nécessaire d'acheter Adaptation plusieurs fois.

Voici la table permettant de déterminer le coût d'une forme d'Adaptation:

Adaptation	
APMi	Effets
1	Permet d'être immunisé aux effets de conditions hostiles représentant un danger mineur (âge, absence d'oxygène, chaleur élevée, froid, etc...).
2	Permet d'être immunisé aux effets de conditions hostiles représentant un danger majeur (rayonnement gamma, maladies graves, poisons violents, etc...)
3	Permet d'être immunisé aux effets de conditions hostiles représentant un danger critique (vide interstellaire, chaleurs extrêmes, froids absolus, etc...)
4	Permet d'être immunisé aux effets de conditions hostiles représentant un danger absolu (chaleurs stellaires et autres conditions rendant la vie impossible à tous sauf les heureux possesseurs de cette Capacité)

Certaines lignes de cette table sont sans doute étonnantes, tel le fait que l'absence d'oxygène, le passage du temps ou les chaleurs élevées soient considérées comme des dangers mineurs.

Voici la logique de ce choix: des héros sont fréquemment confrontés à ce type de dommages et ne sont qu'exceptionnellement tués par eux (ce sont des héros, après

tout). On peut donc considérer que ces conditions hostiles ne représentent qu'un danger mineur pour eux. Par contre, même les héros ne survivent pas au vide interstellaire ou au plongeon dans un soleil. C'est pourquoi Adaptation a alors un coût beaucoup plus élevé.

Le Maître de Jeu ne devrait pas autoriser des Adaptations de niveau 4 sans qu'il ait une très bonne raison pour le faire.

Voici les exemples les plus fréquents d'application d'Adaptation:

Adaptations		
Adaptation	PCs	Effets
Interstellaire	3+2+2	Résistance au vide interstellaire, aux rayonnements stellaires et Respiration totalement autonome
Subaquatique	1+1	Résistance aux hautes pressions et Respiration subaquatique
Biotique	3	Immunité à tous les effets du vieillissements, mort incluse
Longévité	2	Immunité partielle au vieillissement.
Anaérobie	2	Respiration totalement autonome
Pressurisation	1	Résistance aux hautes pressions
Thermique	2	Résistance aux chaleurs intenses
Cryogénique	2	Résistance aux froids intenses
Hypnique	1	Sommeil inutile
Trophique	1	Nourriture (et excrétion) inutile
Rayonnement	2	Résistance aux rayonnements
Thérapeutique	2	Immunité aux maladies
Xénophile	1	Respiration adaptée à autre chose que l'air et l'oxygène
Intégrale	19	Adaptation Interstellaire, Biotique, Pressurisation, Thermique, Cryogénique, Hypnique, Trophique et Thérapeutique.

Commutation Vestimentaire (CV)

Durée: Maintien.
Objet: Possesseur.

Cette Capacité permet à un personnage de changer instantanément de vêtements, ainsi que de quelques accessoires (lunettes, bijoux, coupe - mais pas couleur - de cheveux, etc). Elle est essentiellement destinée à des campagnes superhéroïques, vous l'aurez compris.

En activant cette Capacité, son possesseur se retrouve - au prix d'une Action Partielle - vêtu d'un, et d'un seul, autre set de vêtements, le plus souvent un costume de superhéros. Lorsqu'il la désactive ou s'il perd conscience, ses habits redeviennent ceux qu'il portait avant d'avoir activé CV. Ceci pour 1PC.

Pour 2 PCs, un personnage peut opter pour n'importe que type de vêtement qu'il désire, et en changer a chaque fois qu'il active CV (une AP!). Ce qui lui permet de se passer de garde robe mais le renvoi dans sa parure "naturelle" lorsqu'il ne maintien plus la Capacité.

Quelle que soit la forme de CV possédée, il peut être intéressant d'y ajouter l'additif Durable (+1), grâce auquel CV ne se désactivera pas avec l'inconscience de son possesseur.

Commutation Vestimentaire (CV)

APMi	Effets
1	Permet de changer de vêtements vers un accoutrement prédéfini et fixe en un RA
2	Permet de changer de vêtements civils vers quelque accoutrement que ce soit en un RA
+1PC	Durable: CV ne se désactive pas avec l'inconscience du personnage.

Variation Environnementale

Durée: Maintien.

Objet: Environnement Immédiat (plus ou moins 1m de rayon).

Variations Environnementale coûte 1PC. En utilisant cette Capacité, il est possible de causer une altération mineure de l'environnement immédiat du personnage, l'altération en question ayant été définie à l'achat de la Capacité. Elle peut être "créer de la lumière", "chauffer à 22°C", "refroidir à 11°C", "augmenter le degré d'humidité à celui d'une jungle tropicale", etc... aussi longtemps que celle-ci ne produit pas des effets couverts par une autre Capacité (telle qu'Attaque ou Cécité notamment). Variation Environnementale (VE), ne peut donc en aucun cas causer de dommages par elle seule.

Utilisant VE, un personnage ne peut pas manipuler l'environnement qu'il a créé en dehors des limites prédéfinies. Ainsi, utilisant VE: Chauffage (22°C), celui-ci ne pourra pas localiser la chaleur pour créer des zones à 44°C qui l'autoriseraient à en créer d'autres à 0°C. Il ne pourra que créer une zone de 1m de rayon où la chaleur sera uniformément de 22°C.

Comme avec l'Additif Zone, un personnage peut doubler le rayon de la Zone affectée par sa VE à raison de 1PC pour chaque doublement. Soit 2m de Rayon pour 1PC supplémentaire; 4m pour 3, 8m pour 4, et ainsi de suite.

Il peut également développer une Compétence afin de pouvoir changer à la marge les effets de sa VE (autrement qu'en arrêtant sa Capacité) une fois qu'elle est déclenchée. Cette compétence vauX 1PC, est basée sur le DRT et s'améliore à raison de 1 PC pour +2 au jet. Le contrôle qu'elle exerce sur la VE demeure relatif. En reprenant notre VE: Chauffage utilisée plus haut, un jet moyen sous la Compétence de manipulation adaptée permettrait des variations de l'ordre de plus ou moins 5° par rapport à la valeur de référence. Un très bon jet pourrait aller jusqu'à 15°, mais en aucun cas ne permettrait à VE de faire des effets d'une autre Capacité (que VE), jamais.

Pour un Additif +3, Variation Environnementale peut avoir des effets réellement variables au sein d'un Groupe Restreint. Ainsi, elle peut permettre de manipuler la température autant que nécessaire en fonction des besoins. Pour un Additif +5, elle peut couvrir un Groupe Large - eg: manipuler les conditions climatiques dans la zone couverte autant que souhaité donc jouer

avec les températures, pressions atmosphériques, humidités, etc...

Enfin, notez qu'il peut être intéressant de joindre à VE l'additif Portée (+2).

APPEL

Appel permet d'invoquer une créature, une personne, ou tout autre être vivant de l'endroit où il ou elle se trouvait lorsque la Capacité a été activée, à l'espace se situant à proximité immédiate de l'utilisateur de la Capacité. Si l'espace disponible n'est pas suffisant pour pouvoir accueillir la créature invoquée, Appel ne fonctionnera pas (mais comptera comme Capacité active pour ce RA).

Appel est une Capacité Instantanée, il suffit de l'activer pour qu'il fonctionne. Néanmoins, utiliser Appel est considéré comme une action de combat (il n'est pas possible d'agir dans le même RA après l'avoir utilisé).

Cette Capacité coûte au minimum 5PCs. Pour cette somme, la Créature invoquée dispose des valeurs de départ de tout personnage à la création: ses Caractéristiques sont à 2, elle à 10m de Course et 4m de Nage. Cependant, il est possible de redistribuer les "PCs" de ces valeurs de base en baissant le score de certaines pour améliorer celui de certaines autres.

Pour chaque PC supplémentaire dépensé à cette fin, la créature invoquée disposera de 5PCs supplémentaires. Ainsi, utiliser Appel pour invoquer un personnage de type Héroïque valant 30PCs, il faudra dépenser 11PCs pour Appel (5 de base plus 6 tranches de 5PCs dans le personnage appelé).

Les créatures ou personnes invocables par Appel doivent être définies une bonne fois pour toutes lors de l'achat d'Appel, et ce, de manière restrictive. Il faut acheter plusieurs fois Appel pour pouvoir invoquer plusieurs types de créatures.

Appel n'est **pas** nominatif: il est possible d'acheter Appel (Humain), Appel (Loup), ou Appel (Dragon) mais pas Appel (M. Untel), Appel (Croc Blanc), ou Appel (Smaug). Si le MJ le permet, dans des cas exceptionnels, il pourrait être possible d'imaginer des Appels nominatifs. Dans de tels cas, l'Additif Nominatif (+4) devrait être utilisé, mais nous vous conseillons de restreindre cette option à des situations sortant tout particulièrement de l'ordinaire.

Avec l'Additif Catégoriel (+3), Il sera possible d'utiliser Appel pour invoquer n'importe quel type animal ou imaginaire au sein d'une même catégorie. Cette catégorie sera bien sur précisée dès l'achat de la Capacité. Elle peut être: Appel (Prédateur), Appel (Mammifère), Appel (Démon), Appel (Gobelinoïde), etc...

Avec l'Additif Universel (+10), il sera possible d'appeler n'importe quelle créature en utilisant la même Capacité. Cet Additif ne peut être choisi qu'avec l'accord du MJ.

Un point supplémentaire doit être gardé en tête: chaque utilisation d'Appel ne permet d'invoquer qu'une seule créature - même si il peut être utilisé plusieurs RA de suite pour en obtenir plusieurs (attention aux problèmes d'espace!). Pour chaque PC supplémentaire investi à cette fin, le nombre de créature invoqué à chaque utilisation d'Appel doublera.

Appel ne demande de Concentration que durant le RA ou il est utilisé et ne fonctionne pas au-delà. Sa finalité est *uniquement* de faire apparaître une créature à proximité de l'utilisateur de la Capacité. Elle ne lui accorde aucune autorité sur

la dite créature qui est totalement libre d'agir comme elle l'entend dès le deuxième de ses RA suivant immédiatement celui durant lequel elle a été appelée (elle perd son premier RA du fait de sa désorientation). Contrôler l'invoqué ou l'amener à se comporter comme on l'attend de lui relève de Force Ψ , de Persuasion, Baratin, ou de tout autre moyen imaginable, mais certainement pas d'Appel.

Le MJ est toujours libre de considérer que le nombre de PCs accordé par Appel à la créature invoquée n'est jamais qu'un maximum possible. Ceci, notamment pour les Appels Catégoriels: utiliser Appel (Prédateur) permet certes d'invoquer un tigre, mais également une mante religieuse (moyennant que l'Appel soit assez puissant pour jouer sur un tigre). Il serait curieux que la seconde dispose d'autant de PCs que le premier.

Utiliser Appel ne permet pas de renvoyer chez elle une créature préalablement appelée. Ca n'est pas sa finalité.

Appel est une Capacité potentiellement *très* déstabilisatrice pour une campagne ou un scénario. Le MJ est invité à contrôler avec la plus grande précaution les définitions et surtout les valeurs données aux créatures invocables lors de l'achat de cette Capacité. Il peut décider de l'interdire purement et simplement aux PJs si telle est sa volonté.

Appel

Concentration Requisite: Partielle

Durée: Instantanée

Objet: Une créature invoquée

Portée: Sans

Perceptibilité: Oui

Cadres: Oui.

Coût: 5PCs pour une "créature" invoquée disposant des valeurs de base.

+1PC pour chaque 5PCs de coût total de la créature invoquée.

+1PC pour doubler le nombre de créatures invoquées.

Nominatif (+4)

Catégoriel (+3)

Universel (+10)

ATTAQUE

La Capacité Attaque permet de porter un coup de quelque nature que ce soit et d'infliger des dommages à un adversaire.

Attaque requiert un jet d'attaque (Combat applicable - FdC de l'adversaire) réussi à chaque utilisation de la Capacité afin que le coup porte effectivement (voir les règles de combat).

La nature précise de chaque pouvoir défini avec la Capacité Attaque doit être précisé lors de l'achat de la Capacité. Elle peut être une attaque de foudre, de feu, les dommages d'une balle, ou quelque type de Capacité offensive tendant à causer des dommages à un adversaire à l'exception des attaques strictement psioniques (pour simuler celles-ci, se référer à Force Psychique) et d'une bonne part des attaques à mains nues dont les dommages renvoient en principe mais en principe seulement à la PSC.

En fonction de la nature de l'Attaque, celle-ci doit également être définie à l'achat comme infligeant des dommages Normaux ou Aggravés ET comme étant une attaque au contact ou à distance. Il est possible de décider (mais ce choix ne pourra plus être remis en cause) que l'Attaque en cause ne cause pas de dégâts à l'EDS. Ses effets seront alors limités à causer des pertes de Conscience, sans cause de Projection à l'impact. Ceci n'est pas une Restriction et n'affecte pas le coût de ladite Attaque.

Si l'Attaque précise choisie cause des Dommages Normaux, son coût est de 1 par ND infligés sur un jet de Combat réussi. Le résultat des dés sera alors diminué de la RN de la cible ainsi que, éventuellement, de sa Défense Fortifiée.

Si elle cause des Dommages Aggravés, le résultat des dés ne sera diminué que de la Défense Renforcée, à condition que la cible dispose de celles-ci. Du fait de cette plus grande efficacité et de la dangerosité des Dommages Aggravés, une Attaque définie comme infligeant des Dommages Aggravés (appelée Attaque Aggravée), coûte 3 PCs pour 2NDAs possibles (appliquer les règles standards d'arrondissement).

Si Attaque est définie comme étant une attaque au Contact, la PSC peut augmenter le nombre de ND (ou de NDA) causés par l'Attaque à raison de +1ND/NDA par point de PSC. De cette manière, il n'est pas possible de faire plus que doubler les niveaux de dommages de l'Attaque originale. Par exemple, avec une PSC de 4 appliquée à une Attaque 5 ou à une Attaque Aggravée 5, les dommages effectivement infligés seront, respectivement) de ND9 et NDA9. Par contre, avec une PSC de 8, il ne sera pas possible de causer 13 niveaux de dommages, mais seulement 10 (le double de l'Attaque originale). Il est possible de décider que les dégâts d'une Attaque [Contact] ne peuvent pas être augmentés (par la PSC). Ceci est une Restriction valant -3 PCs (Dommages non majorables).

Si l'Attaque est une attaque à distance, elle produira ses effets jusqu'à une distance de 50m multipliés par le Niveau de l'Attaque (et pas le nombre de PCs que vaut celle-ci!). Les Attaques ainsi définies subiront le malus standard de -1 par 20m de distance entre le point de départ de l'Attaque et la cible (premiers 20m non inclus). Attaque [Distance] et Attaque Aggravée [Distance] ne sont pas modifiés par la valeur de PSC de l'attaquant. Dommages Majorables est un Additif (+3) applicable à Attaque [Distance] permettant d'augmenter les NDs infligés relativement à la PSC de l'attaquant comme indiqué ci-dessus pour Attaque [Contact].

Une Attaque [Contact] peut être utilisée pour *symboliser* une force extraordinaire mais elle ne peut être une manière d'améliorer la capacité de lever, de saut, ou tout autre valeur dépendant de la force réelle. Si vous souhaitez réellement représenter une force extraordinaire, augmentez la PSC du personnage.

Il serait bon que le MJ donne son accord avant qu'un personnage puisse posséder Attaque Aggravée, les NDAs étant une forme de dommages particulièrement ravageurs.

Attaque

Concentration Requisite: Partielle

Durée: Instantanée

Objet: Cible

Portée: Sans (Attaque [Contact] et Attaque Aggravée [Contact] ou Limitée (Attaque [Distance] et Attaque Aggravée [Distance])

Perceptibilité: Oui

Cadres: Oui

Coût: 1^{er} PC pour chaque niveau d'Attaque infligeant 1ND (soit 1PC par ND)

3 PC pour chaque deux niveaux d'Attaque Aggravée infligeant 2NDAs (soit 3PCs pour 2NDAs).

Doit être définie comme Attaque (ou Attaque Aggravée) ou Contact ou à Distance (Attaque [Contact] ou Attaque [Distance]).

Dommages Non Majorables est une Restriction (-3) applicable aux Attaques au contact.

Dommages Majorables est un Additif (+3) applicable aux Attaques à distance.

La Portée maximale des Attaques [Distance] est de Niveau d'Attaque x 50m, avec un malus au toucher de -1 par 20m entier de distance entre attaquant et la cible.

BARRIERE

Barrière est une Capacité permettant de simuler les modes de défenses qui, contrairement à la Capacité Défense, soit bloquent totalement une attaque, soit se brisent et la laisse complètement passer. Barrière est une protection fonctionnant sur la base du tout ou rien. Ses effets sont similaires à ceux d'un mur qui soit résiste, soit se brise.

Posséder Barrière coûte 3 PCs pour deux niveaux en appliquant les règles standards d'arrondissement. Barrière n'est efficace que contre les attaques causant des dommages standards, ce qui recouvre les dégâts causés par la PSC d'un personnage, les Capacités Attaque, Attaque Aggravée, ainsi que ceux de la plupart des armes de contact ou à feu. Barrière n'offre pas de protection contre les dégâts n'affectant normalement pas la Conscience ou l'EDS, c'est à dire les Capacités Ajustement, Force Psychique, Cécité, et ce qui, en règle générale, n'est pas simulable par une application de la Capacité Attaque. Barrière n'a aucun effet contre les formes de dommages s'opposant à une Défense Spéciale. Elle n'a, a priori, pas d'effet contre Paralysie, mais la définition de la Paralysie particulière opposée à une Barrière peut rendre cette dernière efficace si, par exemple, la Paralysie est due à une attaque par Bola, une Barrière peut stopper les Bolas avant qu'ils atteignent leur cible. Le MJ est alors juge de faire jouer, ou pas, un rôle à la Barrière, et lequel.

Une attaque se trouvant confrontée à une Barrière qui lui est opposable doit d'abord briser celle-ci avant de pouvoir causer quelque dommage que ce soit à la personne protégée par la dite Barrière. Barrière a donc peu d'effets contre des attaques ne causant pas de dommages en termes d'EDS ou/et de Conscience. Face à une Barrière, le résultat du jet de dés d'une attaque (fonction de son ND) doit être supérieur au niveau de Barrière pour pouvoir produire des effets. Si le résultat du jet de dés est

inférieur ou égal à l'indice de Barrière, l'attaque est totalement bloquée par la dite Barrière.

Le jet de dés correspondant au ND de l'attaque est ici le seul critère à prendre en compte et à opposer au niveau de Barrière. La somme des dés lancés sera opposé au niveau de Barrière et devra lui être strictement supérieur pour pouvoir la franchir. Il ne sera fait aucune différence entre les formes d'attaques causant des dommages normaux ou des dommages aggravés. Seul le total des dés comptera face au niveau de Barrière.

Si le total des dés est inférieur ou égal au niveau de Barrière, l'attaque sera totalement arrêtée et ne causera aucun dommage. Si le total des dés dépasse le niveau de Barrière, l'attaque traversera celle-ci qui sera brisée jusqu'à ce qu'on la réactive. D'ici là, elle n'offrira plus aucune forme de protection pour personne.

Une attaque réussissant à briser une Barrière pourra causer des dommages standards à la personne que protégeait la Barrière. Néanmoins, cette personne sera protégée comme si elle possédait une Défense Fortifiée (DF) et une Défense Renforcée (DR) toutes deux égale à l'indice de Barrière. En effet, même si une attaque la brise, la Barrière absorbe tout de même une portion de la force de celle-ci avant qu'elle atteigne sa cible.

Les attaques réalisées après que la Barrière ait été brisée et avant qu'elle soit réactivée ne seront plus du tout affectée par la Barrière et ne subiront aucune réduction de leurs effets. En bref, Barrière affectera toute les attaques la frappant y compris celle qui la brisera mais n'aura ensuite plus aucun effet.

Attention, contrairement à Défense, *Barrière fonctionne dans les deux sens*. Ce qui signifie que les attaques d'un personnage protégé par une Barrière devront elles aussi briser la Barrière avant de causer des dommages aux personnes se trouvant à l'extérieur de celle-ci.

Dans la majorité des cas, Barrière arrête totalement les effets des Projections à l'Impact causés par les attaques ne la brisant pas – ce qui suppose que la Barrière est une sorte de "mur" entourant le personnage. Néanmoins, si le joueur décide que la Barrière créée par son personnage est directement en contact avec le corps de celui-ci (c'est à dire qu'elle est plus ou moins en contact avec sa peau), le MJ est libre de lui appliquer tout de même les effets de projection. Cette forme de Barrière permettant de manipuler des objets à l'extérieur de la Capacité tout en demeurant protégé par celle-ci, le fait de pouvoir être projeté par la force d'une attaque ne constitue pas une Restriction.

Si le joueur souhaite pouvoir utiliser sa Barrière à distance ou pouvoir créer des murs de force autour d'un périmètre (par défaut, Barrière ne fonctionne que directement autour du possesseur de la Capacité, et ne peut protéger personne d'autre que lui). Il doit avoir recours aux Additifs Portée, et/ou à une forme de Zone. Prenez garde à ne pas oublier que Barrière est une Capacité tournée vers la protection. Même utilisable à distance, elle ne peut pas être utilisée pour, par exemple, manipuler des objets. Ceci est du domaine de Force Psychique (Manipulation). Par contre, une Barrière utilisable à distance (Portée) peut être un moyen d'emprisonner quelqu'un. Le MJ est toujours libre de s'accorder une certaine marge d'appréciation.

Une Barrière peut laisser passer certaines formes d'attaques sans subir aucun dommage et sans réduire les effets

des dites attaques si le joueur le souhaite. De telles Barrières verront leur coût majorée de 2 PCs par forme d'attaque susceptibles de les traverser sans dommages (considérer ceci comme l'Additif Perméable (+2)). Les formes d'attaques concernées doivent étre définies à l'achat en quelques mots tels que "pouvoirs de feu" ou "lasers". Si Perméable est utilisé sur une Barrière, toutes les attaques du (des) type(s) définis traverseront la Barrière sans que celle-ci ait aucun effet, et ceci *dans les deux sens*, que l'attaque provienne de l'intérieur ou de l'extérieur de la Barrière. Ce qui peut offrir à un adversaire capable de simuler les Capacités d'un personnage un moyen simple de contourner les effets de Barrière.

Une Barrière n'a aucun effet majeur sur les perceptions de ceux qu'elle sépare (elle ne crée pas de modificateurs à la perception du fait de son existence, même si elle est Perceptible par défaut). Il est possible de la rendre opaque en ayant recours à l'additif du même nom. Opaque à (un sens) est un Additif (+1). Opaque à (un GR de Perceptions) est un Additif (+2). Se référer à la Capacité Perception pour savoir ce en quoi consistent un certain nombre de GR. Rappelez-vous que le possesseur d'un Barrière ne peut pas voir à travers une Barrière qu'il a rendu Opaque à la Vue, et qu'il en va de même avec tous les sens. Prenez garde à l'usage que vous pensez faire d'une Barrière avant de la rendre Opaque à un GR de Perceptions.

Barrière peut, ou pas, être mobile et suivre le personnage dans ses mouvements. Il peut le décider à chaque fois qu'il a recours à cette Capacité (à chaque fois qu'il l'active).

Barrière peut être utilisée dans un Cadre mais ne peut apparaître qu'une seule fois dans une même Synergie.

Défense et Barrière ne sont cumulables entres elles que si elles ne font pas partie du même Cadre (c'est à dire de la même Synergie, puisque Alternatives et Potentiels ne permettraient pas de les activer en même temps). Si c'est la cas, seule celle offrant la meilleure protection aura des effets. L'autre sera inopérante.

Barrière

Concentration Requisite: Partielle

Durée: Maintien

Objet: Possesseur

Portée: Sans

Perceptibilité: Oui

Cadres: Oui, mais ne peut être achetée qu'une seule fois dans une même Synergie.

Coût: 3PCs pour deux niveaux de Barrière.
Perméable (+2)
Opaque à un sens (+1)
Opaque à un GR de Perceptions (+2)

CARACTERISTIQUE

Il est parfaitement possible d'acheter des Caractéristiques en tant que Capacités. Leur prix est alors le coût normal de la Caractéristique (1PC pour 1 pour la PSC, 3 pour 1 pour la VIT, etc...) et elle fonctionnera exactement comme si elle avait réellement été achetée en tant que Caractéristique dès le départ. Elles affectent les Aptitudes Supplémentaires en conséquence mais peut surtout recevoir Additifs et Restrictions.

Néanmoins, sauf autorisation expresse du Meneur de Jeu, aucune Caractéristique achetée comme Capacité ne peut figurer dans un Cadre quel qu'il soit. Même avec son autorisation, une Caractéristique figurant dans un Cadre devrait automatiquement et sans que cela constitue une Restriction être considérée comme requérant une Concentration Partielle, une Durée de Maintien et une Perceptibilité effective.

Aucune Caractéristique ne peut figurer plusieurs fois dans une même Synergie.

Une Caractéristique définie comme ne modifiant pas les Aptitudes Supplémentaires acquiert une Restriction (-3). S'il s'agit de la CEL, elle ne modifiera pas les RA; s'il s'agit de la VIT, elle ne jouera ni pour la RN, ni pour la RPN, ni pour la CSC, et ainsi de suite...

Une Caractéristique n'affectant pas les Jets de Compétences qui dépendent d'elle reçoit une Restriction (-2).

Caractéristique

Concentration Requisite: Aucune

Durée: Permanent

Objet: Possesseur

Portée: Sans

Perceptibilité: Non

Cadres: Non, sauf autorisation du MJ. Avec cette autorisation, ne peut être achetée qu'une seule fois dans une même Synergie, requiert une Concentration Partielle, requiert un Maintien, et devient Perceptible.

Coût: Coût normal de la Caractéristique concernée.
N'affecte pas les Aptitudes Supplémentaires (-3)
N'affecte pas les Compétences (-2)

CECITE

Cécité est la capacité de priver une personne de l'usage de un ou plusieurs de ses sens pendant une période de temps. Malgré son nom, Cécité n'est pas obligatoirement dirigé contre la vue. Elle peut agir contre n'importe quel sens, pourvu que celui-ci ait été défini comme tel lors de l'achat de la Capacité.

Le coût de Cécité est de 2 PCs par niveau de cette Capacité. Chaque niveau représentant un ND. Cécité est par défaut dirigé contre un seul sens. Chaque sens supplémentaire affecté est un Additif +1. Il est possible d'affecter tout un GR de sens à raison de +2 par GR. Si Cécité s'applique à plusieurs sens, il ne sera pas possible de sélectionner par la suite les sens que l'on souhaite affecter parmi les possibilités de la Capacité. Ou elle les affecte tous, ou elle n'en affecte aucun.

Cécité fonctionne comme une attaque normale, requérant un jet de Combat réussi pour produire ses effets. Si l'on souhaite affecter plusieurs personnes à la fois, il est nécessaire d'utiliser les Additifs de Zone.

Si le jet de Combat est une réussite, jetez les NDs de Cécité. Leur résultat indiquera alors le nombre de RAs durant lesquels la victime aura perdu l'usage de ses sens (une plus haute CEL permet donc de récupérer plus rapidement qu'une CEL plus basse). Le RA durant lequel l'attaque aura été effectuée ne comptera parmi ceux-ci que si la cible n'a pas encore agit. Cécité

doit aboutir à faire perdre effectivement autant de RA que le résultat des dés.

Cécité n'est pas diminué par les effets de la RN ou des Capacités Barrière et Défense. La seule protection offerte contre Cécité vient de la Défense Spéciale correspondant au GR de Perception que la Cécité affecte. Ainsi, Défense Visuelle s'opposera à toutes les formes de Cécité visuelle, que cette dernière joue contre la vision normale ou l'infravision, l'ultravision, etc... Défense Auditive contre les Cécités affectant l'ouïe, Défense Tactile contre celle supprimant le toucher et ainsi de suite. Cécité devant être achetée – par défaut - contre un type de Perception précise, il est correcte de constater que l'attaque revient beaucoup plus cher que la protection.

Si la cible possède une Défense Spéciale probante dans son cas précis, le nombre de RA durant lesquels Cécité aura des effets sera diminué de la valeur de la défense. 0 étant évidemment le minimum possible.

Si Cécité rend la victime temporairement aveugle, les règles de Combat conséquentes seront appliquées (voir pp.78s). Ce sera également le cas si Cécité rend inutilisable le sens que la victime utilise en lieu et place de la vue (si elle n'a pas en même temps l'usage de celle-ci).

Le Meneur de Jeu peut considérer que certaines actions annulent les effets de Cécité. Ainsi, se protéger derrière un masque de soudeur peut sans doute rendre inopérante une Cécité visuelle. Encore faut-il, évidemment, que cette Cécité ait été activée après que l'on ait eut recours au masque et que sa forme se prête à cette interprétation. Si cette Cécité précise opère en étourdissant temporairement la zone du cerveau gérant la vision, ce n'est pas un obstacle de ce genre qui va l'arrêter. Le MJ devra faire preuve de souplesse dans son interprétation des moyens de contrer Cécité *avant* qu'elle ait été activée. Après, il ne reste plus qu'à attendre son terme.

Une fois celui-ci venu, la victime retrouvera l'usage normal de ses sens. Il est à priori impossible de réutiliser Cécité sur une personne qui en est déjà victime. En effet, on ne peut que très difficilement aveugler un aveugle, ou assourdir un sourd, non?

Cécité ne requiert de Concentration que durant le RA ou elle est activée. Ses effets durent ensuite sans que son possesseur ait besoin de se concentrer. Il n'est pas non plus nécessaire, si la Cécité fait partie d'une Alternative, de conserver cette dernière exclusivement activée sur la Cécité pour que ses effets durent.

Cécité

Concentration Requisite: Partielle (durant le RA de l'attaque uniquement)

Durée: Instantanée, mais les effets, eux, durent.

Objet: Cible

Portée: Limitée

Perceptibilité: Oui

Cadres: Oui

Coût: 2PCs par niveau de Cécité.

COMPETENCE

Il est possible d'acheter une ou plusieurs Compétences en tant que Capacités. Leur prix est alors leur coût habituel et elles fonctionneront exactement comme si elles avaient réellement été achetées en tant que Compétence dès le départ. Elles peuvent également recevoir Additifs et Restrictions.

Néanmoins, sauf autorisation expresse du Meneur de Jeu, aucune Compétence achetée comme Capacité ne peut figurer dans un Cadre quel qu'il soit. Même avec son autorisation, une Compétence figurant dans un Cadre devrait automatiquement et sans que cela constitue une Restriction être considérée comme requérant une Concentration Partielle, une Durée de Maintien et une Perceptibilité effective.

Aucune Compétence ne peut figurer plusieurs fois dans une même Synergie.

Les Arts Martiaux sont formellement exclus de cette possibilité. Le seul moyen de les acquérir est de payer leur prix complet directement et sans Restriction ou Cadre.

Compétence

Concentration Requête: Aucune

Durée: Permanent

Objet: Possesseur

Portée: Sans

Perceptibilité: Non

Cadres: Non, sauf autorisation du MJ. Avec cette autorisation, ne peut être achetée qu'une seule fois dans une même Synergie, requiert une Concentration Partielle, requiert un Maintien, et devient Perceptible.

Coût: Coût normal de la Compétence concernée.

DEFENSE

Défense est une Capacité à visages multiple qui a pour finalité première de protéger son possesseur contre les dégâts qu'il est susceptibles d'avoir à encaisser. Contrairement à la Capacité Barrière, Défense diminue les dommages causés par une attaque de ses indices applicables; elle ne bloque pas totalement les attaques. Si vous souhaitez une Capacité susceptible de vous couvrir complètement - jusqu'à sa rupture - consultez Barrière (p.37).

Défense coûte un nombre de PCs égal à la somme des valeurs de protection accordé par cette Capacité, soit un point de création pour un point dans un type de Défense.

Défense suppose l'achat de deux valeurs (dont l'une peut être nulle) réduisant les dommages subis au pro rata de ces indices en fonction de la nature - dommages normaux, ou dommages aggravés - des dégâts causés par une attaque. Les deux indices de Défense sont appropriés pour simuler la nature souple ou rigide d'un mode de protection. Défense dispose de deux indices: un en Défense Fortifiée (DF) - qui est déduit des Dommages Normaux (en Conscience et à l'EDS) - et un en Défense Renforcée (DR) - qui est déduit des Dommages Aggravés (en Conscience et à l'EDS). La DF ne fonctionne que à l'encontre des Dommages Normaux et n'a aucun effet sur les Dommages Aggravés. La DR se déduit des Dommages Aggravés

seulement et n'a aucun effet contre les Dommages Normaux. Les DR et DF de ce type de Défense coûtent 1PC par point de DF et 1PC par point de DR. En conséquence de quoi, Défense DF4/DR4 coûte 8 PCs.

La répartition des valeurs de Défense entre DF et DR doit être définie à l'achat de la Capacité et ne peut être altérée ensuite (le pro rata doit être maintenu, même si une fraction seulement de la Capacité est activée).

De surcroît, Défense ne peut pas être achetée plus d'une seule fois dans une même Synergie, quelle que soit la forme de la Capacité Défense ainsi achetée. Cette restriction n'est pas valable pour les Alternatives et les Potentiels.

Défense comporte les limitations suivantes: la DF, qui est déduite de tous les dégâts causés par une attaque normale (à la CSC et à l'EDS) mais pas des dommages aggravés, est déduite comme la RN, du résultat des dés *avant* la division par la PSC pour le calcul des dégâts à l'EDS. La DR est déduite de tous les dégâts causés par une attaque aggravée (à la CSC et à l'EDS).

Défense requiert une Concentration Partielle, ce qui la fait jouer à l'encontre du nombre maximum de Capacités activables en même temps (le DRT du personnage). Une Défense compte comme une seule Capacité activée, même si elle accorde deux indices. De plus, si un personnage a acheté plusieurs fois la Capacité Défense, même en achetant plusieurs fois le même type, chaque Défense activée compte comme une Capacité activée à l'encontre du nombre maximum de Capacités activables. En contrepartie les indices sont cumulables.

Si l'on souhaite disposer d'une Défense permanente, pour simuler, par exemple, une résistance physique naturelle, il est nécessaire d'avoir recours à l'Additif Permanent (+4). Ce qui majorera le coût de la Capacité. Dans le cas de Défense, avoir recours à cette Additif à pour conséquence que la Capacité est activée constamment et qu'elle ne peut être arrêtée, contrairement aux règles générales applicables à Permanent. Si le joueur ne souhaite pas qu'il en soit ainsi, il doit le préciser à la création et choisir une fois pour toute que sa Défense n'est active que lorsque le personnage la mets en marche. Ce choix est libre mais ne pourra pas être remis en cause ensuite.

En conséquence de cela, il est impossible d'appliquer la Restriction Incessant (-2) à la Capacité Défense. Il est interdit d'y avoir recours. Défense obéit aux règles spécifiques évoquées ci-dessus, et ne peut pas recevoir cette Restriction. Libre, ensuite, au MJ de décider des conséquences négatives d'une Défense Permanente activée tous le temps. Les avantages d'avoir une Défense constante (et ne requérant aucune Concentration du fait de cet Additif!) compensent largement le coût supérieur en PCs.

Sans avoir recours à des Additifs, Défense ne protège que le possesseur de la Capacité, et pas des individus qu'il porte, ou qui lui sont proche, même si ils lui sont *très* proche, et même s'il souhaite les protéger.

Si l'on souhaite acheter, par exemple, un mur de force réduisant les dégâts causés par toutes les attaques devant le traverser, utiliser les Additifs Zone Personnelle (+2) et les différents types de Zone (Zone, Zone Sélective, Zone Modulable, et Zone Modulable Sélective). Toutes les personnes se trouvant à

l'intérieur de la Zone recouverte par la Défense bénéficieront alors des indices de protections de celle-ci. En contrepartie, toutes les attaques prenant leur source à l'intérieur de la Zone et dirigées vers l'extérieur de celle-ci seront diminuées des indices de protections de la Défense. Une telle forme de Défense fonctionne dans les deux sens! Néanmoins, le possesseur de la Capacité peut décider de laisser passer ses propres attaques (et les siennes uniquement), sans qu'elles soient affectés par la Défense.

L'Additif Portée peut également permettre de projeter la Défense pour protéger d'autres individus, mais Portée et Zone seront nécessaires pour affecter ainsi plusieurs personnes.

Il est potentiellement possible de retenir quelqu'un en l'enfermant dans une Défense (dotée d'une Portée et/ou d'une Zone). Dans ce cas de figure, la vitesse de déplacement d'un individu sera réduite de la valeur de Défense (DF ou DR, quelle que soit la plus élevée applicable) en mètres. Ainsi, un individu se déplaçant à 10m par RA se trouvant pris dans une Défense DF5/DR3, devra se déplacer à 5m par RA tant qu'il sera à l'intérieur de la Zone couverte par la Défense. Cependant, Défense ne peut pas réduire la vitesse de déplacement à moins de 1m par RA et n'est pas susceptible d'immobiliser complètement quelqu'un, elle ne peut que légèrement le ralentir. Si vous souhaitez obtenir des effets plus puissants, ayez recours à la Capacité Paralysie.

N'oubliez pas que Défense est une Capacité Perceptible. Un personnage qui souhaite être particulièrement résistant sans ressembler à un extra-terrestre à tout intérêt à considérer l'achat de l'Additif Imperceptible (+2/+4). Si cette Défense simule une résistance physique naturelle hors du commun et qu'elle dispose de l'Additif Permanent (+4), le MJ peut décider d'autoriser l'usage d'un seul sens (et non pas deux) pour découvrir l'existence de la Capacité (en principe une rigidité certaine de la peau).

Défense n'est jamais détruite par une attaque standard, aussi puissante soit elle. Seules des Capacités comme Ajustement peuvent la rendre temporairement inopérante.

Défense et Barrière ne sont cumulables entre elles que si elles ne font pas partie du même Cadre (c'est à dire de la même Synergie, puisque Alternatives et Potentiels ne permettraient pas de les activer en même temps). Si c'est la cas, seule celle offrant la meilleure protection aura des effets. L'autre sera inopérante.

Défense	
Concentration Requisite:	Partielle
Durée:	Maintien
Objet:	Possesseur
Portée:	Sans
Perceptibilité:	Oui
Cadres:	Oui, mais ne peut être acheté plus d'une fois dans une même Synergie.
Coût:	1 PC pour un point dans un seul type de défense. Les valeurs de DF et DR doivent étre spécifiés à l'achat et le pro rata entre les deux doit étre conservé en permanence..

DEFENSE SPECIALE

Défense Spéciale est la seule Capacité offrant une quelconque protection contre les formes de dommages inhabituelles, c'est à dire ne causant ni des Dommages Normaux, ni des Dommages Aggravés. Défense Spéciale permet donc de se protéger contre des Capacités comme Ajustement, Force Psychique, ou Cécité. Elle ne joue que pour diminuer les effets d'une Capacité: elle n'a aucun impact sur les chances de toucher.

Cependant, Défense Spéciale est par définition un rempart ultra spécialisé. Il ne s'agit pas là d'une seule Capacité offrant une protection miracle contre toutes les attaques inhabituelles, mais d'une kyrielle de Capacités devant étre achetées individuellement en précisant au cas par cas quels types de dégâts sont réduits du montant de la DS achetée.

Voici les types de Défenses Spéciales les plus courants:

Défenses Spéciales	
Type d'attaque	Défense Spéciale Applicable
Ajustement	Défense Réelle
Cécité Visuelle	Défense Visuelle
Cécité Auditive	Défense Auditive
Cécité Tactile	Défense Tactile
Cécité Gustative	Défense Gustative
Cécité Olfactive	Défense Olfactive
Cécité X	Défense X
Force Psychique	Défense Ψ
Projections à l'impact	Défense Kinétique (1 PC pour +3 au jet de Projection à l'impact)

Voyons voir dans le détail ce que tout cela signifie:

Défense Réelle

La Défense Réelle se déduit du résultat d'un jet de ND d'Ajustement (quelle que soit la forme particulière de cette Capacité) avant que les effets de ce jet soient appliqués à la victime. Défense Réelle est la seule protection possible contre Ajustement. Elle ne se cumule pas avec la RN.

Son coût est de 1 PC pour 2 points de Défense Réelle.

Défense Visuelle, Auditive, Tactile, Gustative, Olfactive et X

Ces six types de Défense Spéciale visent tous à protéger des effets de la Capacité Cécité. Défense Visuelle protège des Cécités tendant à aveugler; Défense Auditive, de celles tendant à assourdir; Défense Tactile, de celles affectant le toucher; Défense Gustative protège le goût; Défense Olfactive l'odorat; et Défense X, les sens spéciaux comme Radar, Perception X ou Perception Spatiale. Chacune de ces protections d'un groupe de sens doit étre achetée individuellement.

Lorsqu'un personnage possédant une des Défenses Spéciales sensorielles est attaqué via la Cécité appropriée, le nombre de RA durant lequel la victime est affectée est diminué du montant de la Défense Spéciale.

Les Défenses Spéciales sensorielles coûtent chacune 1 PC pour deux points de DS.

Défense Ψ

Défense Ψ est la seule protection existante contre les différentes formes de Force Ψ. Elle est déduite du jet nécessaire pour calculer les effets de Compulsion, Inquisition et Transmission avant de consulter les tables appropriées, et ôtée du jet des NDs de Impulsion avant de calculer des dégâts subis.

Son coût est de 1PC pour 2 points de DΨ.

Défense Kinétique¹

Défense Kinétique réduit les effets de la Projection à l'Impact (voir le chapitre Combat), et ce faisant, induit une réduction des dégâts pouvant être causés par celles-ci.

Pour chaque PC dépensé dans Défense Kinétique, la distance de Projection causée par une attaque sera réduite de trois mètres, celle-ci ne pouvant évidemment être inférieure à 0. Les dégâts éventuels dus à la Projection seront modifiés en fonction.

Aucune forme de Défense Spéciale n'offre de protection contre les Capacités ne causant pas de dégâts, telle Paralysie.

Les différentes Défenses Spéciales ne peuvent pas être incluses dans des Cadres, quels qu'ils soient. Il est nécessaire de les acheter à plein tarif mais elles peuvent recevoir Additifs et Restrictions.

Défense Spéciale

Concentration Requisite: Aucune

Durée: Permanent

Objet: Possesseur

Portée: Sans

Perceptibilité: Non

Cadres: Non

Coût: 1 PC pour deux points dans un seul type de Défense Spéciale.

1 PC pour +3 au jet de Projection à l'Impact dans le cas de Défense Kinétique.

ELONGATION

Elongation permet d'allonger tout ou partie de son corps sur une distance bien supérieure aux aptitudes humaines normales. Il est alors possible de par ce biais de pratiquer des manipulations et des attaques à une certaine distance sans bouger de place. Aussi longtemps que les adversaires sont à

¹ Noter que Kinétique est un néologisme (voire un barbarisme) puisque la forme exacte du mot est Cinétique avec un C. Néanmoins, Kinétique étant souvent plus parlant aux nombreux anglophones pratiquant le jeu de rôle et cinétique venant du grec *kinētos* (mobile), qui ne se prononce pas "sinetos" mais bien avec un c dur, nous avons retenu l'anglicisme kinétique. Nos excuses à l'Académie Française.

portée d'élongation, l'attaquant ne subit pas de malus dus à la distance.

Elongation coûte 1PC pour pouvoir allonger tout ou partie de son corps de deux mètres, chaque PC supplémentaire investit augmentant cette distance de 2m. Il est possible de doubler la distance d'allongement possible en acceptant de voir sa FdC tomber à 0 (étendu au maximum, un personnage ne peut plus réagir aussi vite).

Prenez note qu'Elongation ne sert qu'à s'étendre en se déformant (ou toute autre interprétation appropriée qu'Elongation peut simuler), elle ne permet pas de courir plus vite (qui est le domaine de Course), de passer par des passages minuscules (cf Rétrécissement ou Intangibilité), ou de devenir plus difficile à toucher (achetez pour ça des bonus en FdC).

Elongation nécessitant une Concentration Partielle, un personnage "allongé" perdant connaissance retrouvera immédiatement sa forme naturelle.

Elongation

Concentration Requisite: Partielle

Durée: Maintien

Objet: Possesseur

Portée: (Sans)

Perceptibilité: (Non)

Cadres: Oui

Coût: 1 PC pour 2m d'Elongation.

Doublement de cette distance pour FdC 0.

FORCE PSYCHIQUE (FORCE Ψ)

Force Psychique est une catégorie particulière regroupant quatre Capacités: Compulsion, Impulsion, Inquisition et Transmission. Chacune des quatre composantes de Force Psychique est une Capacité Particulière et doit être achetée et payée indépendamment des trois autres.

Ceci dit, les quatre formes de Force Psychique obéissent toutes à des règles communes spécifiques et différentes de celles s'appliquant aux autres Capacités. Voici ces règles:

Les quatre Forces Psychiques ne dépendent pas du Combat et de la FdC mais du Combat Ψ et de la FdE. Les chances de toucher lorsqu'on les utilise sont égales à 6+Combat Ψ - FdE et ne relèvent en rien de la formule habituelle (6 + Combat - FdC). Ce sont des aptitudes qui affectent le mental et lui seulement: la CEL n'est d'aucune utilité contre elles.

Lorsqu'une attaque portée avec Force Ψ est un succès, les dés correspondant au ND de la Capacité particulière utilisée sont appliqués à l'encontre de la victime et ne sont pas le moins du monde affectés par les RN, Défense ou Barrière, aussi élevée soient-elles. La seule protection contre Force Ψ relève de Défense Spéciale, et il s'agit de Défense Ψ. La Défense Ψ est le seul mode de défense venant soustraire son indice du résultat d'un jet des NDs de Force Ψ.

Les effets des quatre Forces Ψ sont calculés de la manière suivante: pour Impulsion, jetez, après réussite d'un jet de toucher, les dés correspondant au ND de la Capacité, diminuez le résultat de la DΨ si elle est applicable, le résultat final

correspondant à une perte de CSC *seulement*. Impulsion n'affecte jamais l'EDS.

Pour Compulsion, Inquisition et Transmission, indiquez l'effet que vous souhaitez obtenir, puis, *ensuite*, déterminez si l'attaque touche, et - si oui - calculez le résultat du jet de dés des NDs. Ceci fait, comparez le total de ce jet au seuil à atteindre nécessaire tel que défini dans la table relative à la Capacité utilisée. S'il est supérieur ou égal à ce seuil, l'attaque est un succès, et si non, elle a manqué de puissance pour réussir.

Même si Compulsion, Inquisition ou Transmission ont été utilisées avec succès, leur victime aura, si elle souhaite résister, droit à un jet de MOI à chaque fois que l'un des paliers du tableau suivant aura été atteint après le succès initial:

Table de Succession Temporelle
1 Rang (1 seconde) ⁽¹⁾
1 Rang d'Action (lorsque le personnage agit)
1 Tour
1 Minute
1 Heure
1 Jour
1 Semaine
1 Mois
1 Trimestre
1 An
1 Décennie
1 Siècle
etc...

⁽¹⁾ Ce Rang est le Rang succédant immédiatement à celui durant lequel le jet de Combat Ψ a été réalisé.

Si ce jet de MOI est un succès, les effets de la Force Psychique considérée cessent immédiatement.

Le jet de MOI doit être effectué avec un malus de 1 pour chaque point d'effet supérieur au seuil requis lors du jet des NDs de Compulsion, Inquisition ou Transmission. Inversement, il obtient un bonus de 1 à chaque fois que l'un des paliers de la TST est franchi après l'application originale de F Ψ .

Si l'utilisateur de F Ψ le souhaite, il peut maintenir sa Capacité active après le RA durant lequel il l'a appliqué. S'il le fait, sa victime ne gagnera pas de bonus à son jet de MOI aussi longtemps que F Ψ restera active (mais il fera tout de même des jets). Si F Ψ est maintenue active, elle comptera à l'encontre du nombre maximum de Capacités activables en même temps à un moment donné. Si elle ne l'est pas, ses effets, eux, perdureront, de toutes façons, aussi longtemps que la cible n'aura pas réussi de jet de MOI ou jusqu'à ce que l'attaquant souhaite cesser de l'affecter.

Notez que les principes du paragraphe précédant ne sont valables qu'aussi longtemps que la victime se contente de suivre les "instructions" (ou subir les effets) reçus lors du jet des NDs de F Ψ . Si l'attaquant souhaite modifier ces ordres où les amener à un niveau de puissance supérieur, il devra réaliser un nouveau jet d'attaque exactement comme si le premier n'avait pas eut lieu (il devra faire un jet de Combat Ψ , jeter ses NDs, etc...)

Toutes les formes de F Ψ (Impulsion incluse) sont imperceptibles aux sens normaux. Elles ne sont détectables que

pour la Perception Ψ , pour Transmission utilisée spécifiquement pour détecter les effets de Force Ψ sur quelqu'un et, toujours, pour celui qui en subi les effets. Néanmoins, dans le dernier cas, la victime ne réalisera la situation qu'une fois que F Ψ aura cessé d'agir sur lui ou si l'attaquant ne réussit pas à l'affecter (i.e.: si le jet de ses NDs n'atteint pas un seuil suffisant). Quiconque est affecté par Force Ψ est parfaitement conscient de l'origine des effets subis dès que ceux-ci cessent. Il ou elle peut donc rendre la monnaie de sa pièce à l'attaquant.

F Ψ n'est limitée en distance que par la vision de l'attaquant. Celui-ci ne subit pas de malus dus à la distance aussi longtemps qu'il peut identifier sa cible comme étant une personne particulière à la différence d'une autre. Inversement, Force Ψ est inutilisable si son possesseur est aveuglé.

Incidemment, F Ψ n'est pas affectée le moins du monde par les obstacles entre attaquant et défenseurs si ceux-ci ne gênent pas la vision.

Il est bien sur possible de décider que l'*apparence* ou la source d'une Capacité est de nature psychique ou psionique, mais si cette Capacité n'est pas une des quatre de F Ψ ou si elle ne dispose pas de l'Additif Psychique, elle devra se plier aux règles standards de combat, et ne pourra utiliser le Combat Ψ , la Défense Ψ ou une des règles définies plus haut.

Compulsion, Inquisition et Transmission coûtent 1 PC par Niveau. Impulsion coûte 2PCs par Niveau.

Compulsion

Compulsion permet de prendre le contrôle des actions de la victime de cette Capacité. Plus précisément, elle permet de le forcer à obéir à un ordre qui lui est communiqué lorsque la Capacité est utilisée contre lui. S'il ne peut pas entendre ou comprendre cet ordre (pour une question de langue par exemple), il ne pourra pas y obéir, même si Compulsion fait effet sur lui. A l'inverse, si son effet n'est pas assez puissant pour le forcer à obéir, il entendra l'ordre et pourra alors y réagir comme il l'entend, en toute liberté.

Compulsion coûte 1PC pour chaque Niveau, chacun offrant un ND d'effet.

Cette Capacité suit les règles générales de Force Ψ et s'applique de la manière suivante: son possesseur fait un jet d'Attaque en opposant son Combat Ψ à la FdE de sa victime potentielle. Comme précisé plus haut, il doit seulement voir celle-ci, ne subit pas de malus de distance, et n'est pas gêné par les obstacles entre lui et sa cible si ceux-ci sont transparents. L'utilisateur de Compulsion doit préciser *avant* de réaliser son jet quel est l'ordre qu'il veut donner à sa cible. Dans tous les cas, si le jet d'Attaque est un échec, Compulsion ne fonctionnera pas, mais penchons-nous sur l'autre alternative.

Une fois le jet d'attaque réalisé, l'attaquant jette les NDs de sa Compulsion et compare le résultat des dés à la table suivante (le MOI concerné étant bien sur celui de la cible affectée):

Compulsion	
Jet supérieur ou égal à	Effets
MOI	La cible fera ce qu'elle pourrait de toute façon souhaiter faire
MOI +2	La cible fera ce qui n'a pas d'importance pour elle
MOI +4	La cible ce à quoi elle s'opposerait en général
MOI +6	La cible fera ce à quoi elle s'oppose violemment

Si le seuil à atteindre - déterminé en fonction de l'ordre donné et de la personnalité et de la situation de la cible - est obtenu ou dépassé, la victime devra obéir à l'ordre qui lui a été intimé. S'il ne l'est pas, Compulsion n'agira pas sur elle (jusqu'à la prochaine fois où l'on tentera de le réutiliser en tout cas).

L'utilisateur de Compulsion a toujours un choix à faire lorsque son attaque est une réussite. Il peut considérer que l'effet souhaité est obtenu et cesser de se concentrer sur cette Capacité ou maintenir sa Concentration. Dans le premier cas de figure, Compulsion agira aussi longtemps que l'ordre donné n'aura pas été obéi, mais elle faiblira avec le temps. Dans le second, elle ne faiblira pas mais la victime aura tout de même le droit de faire des jets de MOI comme précisé dans l'introduction de Force Ψ .

Ces jets de MOI s'effectueront à chaque fois qu'un seuil de la TST aura été franchi avec une facilité de plus en plus grandissante s'il n'y a pas eut maintien et un malus de 1 pour chaque point de réussite du jet des NDs de Compulsion dépassant le seuil minimal à franchir pour obtenir l'effet souhaité (voir introduction de Force Ψ).

Sous le contrôle du MJ, un jet de MOI pour briser les effets de Compulsion peut également être effectué à chaque fois que les conditions d'accomplissement de l'ordre donné deviennent en opposition avec un Handicap du personnage contrôlé, et tout particulièrement si Compulsion se retrouve opposé à un Comportement. Ce jet peut recevoir un bonus de 0 à 2 en fonction de la force du Comportement considéré.

Si le possesseur de Compulsion souhaite modifier les ordres donnés où en donner de nouveaux, il devra reprendre la procédure du début comme s'il ne s'était jamais servi de Compulsion sur sa victime (Jet de Combat Ψ , jet des NDs, comparaison du seuil à atteindre et du résultat du jet, etc...). Toutefois, s'il souhaite faire cesser purement et simplement l'action des Compulsions actuellement actives sur une personne, il peut le faire à tout moment, même s'il n'a pas maintenu sa Concentration.

Il n'est pas nécessaire qu'une victime de Compulsion demeure à vue de son attaquant une fois que cette Capacité produit des effets sur elle. Elle continuera à obéir au dernier ordre qui lui a été donné. Par contre, elle ne pourra plus en recevoir de nouveau. L'attaquant peut maintenir Compulsion même s'il ne voit plus sa victime.

Celle-ci réalisera qu'elle a été attaquée par Compulsion dans les circonstances suivantes:

1. Immédiatement si les NDs de Compulsion ne fournissent pas un résultat assez élevé pour l'affecter mais aussi si le jet de Combat Ψ réalisé contre elle est un échec. Elle sera également capable de déterminer qui est à l'origine de la tentative et où il ou elle se trouve.
2. Dès que les effets de Compulsion auront cessé - soit parce que l'ordre aura été exécuté, soit parce que Compulsion aura été brisée. Là encore, elle pourra savoir qui l'a attaqué. Cependant, si son assaillant n'est plus dans son champ de vision, elle devra réaliser un jet de DRT pour mettre un visage sur l'empreinte mentale qui est présente à son esprit. Le MJ peut décider que lorsque l'identité de l'attaquant est évidente, ce jet de DRT n'est pas nécessaire. La localisation de l'attaquant au moment de l'utilisation de Compulsion lui sera de toute façon connue. Elle sera, enfin, consciente de ce qu'elle a fait alors que Compulsion agissait sur elle.

Ceci étant dit, les personnages psychiques ou pisioniques peuvent se protéger de la colère de leurs victimes en augmentant volontairement le seuil à atteindre avec leurs NDs (inclus dans la table ci-dessus). Ils peuvent également avoir recours à l'Additif Imperceptible (+4), qui empêchera la victime de faire le lien entre la Capacité et son possesseur. Sans utiliser cet Additif, les effets supplémentaires suivant peuvent être obtenus à chaque utilisation de Compulsion, notez qu'ils peuvent être cumulés les uns avec les autres (les modificateurs se cumulant eux aussi):

Effets Supplémentaires	
Modification du seuil	Effets
+2	La victime ne se rappellera pas des actions accomplies sous l'effet de Compulsion (mais saura y avoir été sujette!).
+4	La victime se rappellera de ce qu'elle a fait mais trouvera cela normal et naturel. Elle reste consciente que Compulsion a été utilisée sur elle.
+2	La victime ne se rappellera pas avoir été affectée par Compulsion, par contre, elle trouvera ses propres actions inexplicables.
+(X)	La victime devra faire un jet de MOI avec un modificateur de -(X) pour obtenir chacune des informations suivantes (un jet par information): - Localisation de l'attaquant - Identité de celui-ci - Capacité utilisée contre elle

Rappelez-vous que les modificateurs à appliquer et les seuils à atteindre doivent être fixés *avant* que le jet de Combat Ψ ait été effectué (et bien sûr avant que les NDs de Compulsion aient été jetés).

Le besoin de communiquer verbalement les ordres à suivre peut être dépassé en utilisant Transmission mais il est également possible d'opter pour l'Additif Mental (+1). Avec lui, les

ordres peuvent être communiqués directement d'esprit à esprit à chaque utilisation de Compulsion. Cet Additif ne permet aucune autre communication, et il fonctionne à sens unique. Il ne peut servir à transférer aucune autre information que l'ordre à suivre sous l'effet de Compulsion du possesseur de la Capacité à sa victime. Il ne dispense pas du besoin de parler une langue que la victime potentielle comprenne.

Compulsion	
Concentration Requise:	Partielle
Durée:	Maintien ou Instantanée (voir description de Force Ψ)
Objet:	Cible
Portée:	Illimitée (Vue)
Perceptibilité:	Oui, par Perception Psychique uniquement
Cadres:	Oui.
Coût:	1PC par Niveau et donc par ND applicable Mental (+1)

Impulsion

Impulsion est le pendant mental de la Capacité Attaque. Hormis les spécificités de toutes les composantes de Force Psychique, Impulsion a les mêmes utilisations qu'Attaque: elle vise à causer des dommages à un adversaire par l'application instantanée d'une Capacité. Etant mentale, cependant, Impulsion s'attaque directement à l'esprit de l'adversaire.

De ce fait, l'application d'Impulsion fonctionne de la manière suivante. Après avoir réussi un jet de Combat Ψ contre la FdE de la cible sans malus de distance pourvu que l'on puisse la voir, Impulsion inflige 1 ND pour chaque 2 PCs dans la Capacité. Impulsion n'est pas arrêtée par la RN, Défense, Barrière, etc... La seule protection contre elle vient de la Capacité Défense Ψ qui vient se soustraire de ses effets.

Impulsion ne cause pas de dommages à l'EDS. Elle n'inflige que des pertes de CSC. Elle ne provoque pas non plus de projection à l'impact et n'a aucun effet sur les cibles ne possédant pas de psyché (elle ne sert à rien contre un robot ou un mur).

Impulsion	
Concentration Requise:	Partielle
Durée:	Instantanée
Objet:	Cible
Portée:	Illimitée (Vue)
Perceptibilité:	Oui, par Perception Psychique uniquement
Cadres:	Oui
Coût:	2PCs par ND.

Inquisition

Cette forme de Force Ψ permet de sonder un espace plus ou moins important afin d'y trouver une personne, ou plutôt un esprit, particulier. Chaque ND d'Inquisition coûte 1PC.

Inquisition s'utilise en définissant une zone (sans limitation de taille) au sein de laquelle le possesseur de la Capacité va tenter de repérer celui ou celle qu'il cherche. La zone définie, l'inquisiteur doit réaliser un jet de Combat Ψ contre la FdE

de sa cible avec un modificateur variable selon le nombre d'esprits dans la zone couverte. Voici les modificateurs à appliquer.

Modificateurs à l'Inquisition	
Nombre d'esprits dans la zone	Modificateurs au Combat Ψ
1	0
10	-1
100	-2
1.000	-3
10.000	-4
100.000	-5
1.000.000	-6
10.000.000	-7
100.000.000	-8
1.000.000.000	-9
10.000.000.000	-10
etc....	

L'inquisiteur devrait recevoir un modificateur supplémentaire de -3 à +3 selon la proximité qu'il entretient avec celui ou celle qu'il cherche. Plus la personne lui est familière, plus le modificateur sera élevé, si elle lui est totalement inconnue, il deviendra un malus.

Une fois tous les modificateurs imputés, le jet de Combat Ψ doit être réalisé. S'il se révèle être un échec, l'inquisiteur n'est pas capable de trouver sa cible. S'il est réussi, celle-ci a été trouvée et celui qui la cherchait à une idée extrêmement générale de sa localisation (il sait qu'elle se trouve parmi les individus sondés, ni plus, ni moins). A partir de là, les NDs d'Inquisition commencent à jouer. Leur possesseur doit indiquer quel effet il souhaite obtenir puis jeter les dés. Leur résultat sera comparé à ce tableau :

Inquisition	
Jet supérieur ou égal à	Effets
MOI	L'inquisiteur peut utiliser le premier palier de Transmission (communication mentale) sur sa cible et connaît également la direction générale dans laquelle elle se trouve.
MOI +2	L'inquisiteur peut utiliser toutes les Capacités de Force Ψ sur sa cible et a une estimation de la distance entre lui et elle.
MOI +4	L'inquisiteur peut utiliser toutes ses attaques contre la cible (*). Il connaît la position exacte de celle-ci.

(*) à condition que celle-ci soit à sa portée. Ce niveau permet d'utiliser des Capacités qui ne relèvent pas de Force Ψ mais ne modifie pas les paramètres d'utilisation normale des Capacités concernées. Il est toujours nécessaire qu'elles puissent *atteindre* la cible.

Si les NDs ne permettent pas d'atteindre le niveau d'effet souhaité, Inquisition ne fonctionne pas plus et ses effets cessent. Si le niveau souhaité est atteint, l'inquisiteur a établi une liaison entre sa cible et lui et peut faire jouer les effets mentionnés dans le tableau.

Dès son prochain RA, la cible pourra tenter de rompre le lien établi par Inquisition. Ces tentatives sont subconscientes et ne prennent pas de temps. Elle réussira si elle obtient un succès sur un jet de MOI avec un malus de 1 pour chaque point sur le jet des NDs de l'inquisiteur qui dépasse le seuil minimum à atteindre pour obtenir l'effet qu'il souhaitait. Si cette tentative est un échec, la personne focalisée par Inquisition pourra à nouveau tenter sa chance à chaque fois qu'un pallier de la TST sera atteint à partir du moment où l'Inquisition aura réussi. Elle aura un bonus de 1 par pallier si l'inquisiteur cesse de se concentrer sur Inquisition. S'il ne le fait pas (i.e. s'il maintient sa Concentration sur Inquisition), la cible réalisera tout de même des jets de MOI mais n'aura pas de bonus avec le passage du temps.

Inquisition demeure active aussi longtemps que la cible n'a pas rompu le contact ou jusqu'à ce que l'inquisiteur souhaite le rompre. Il n'a pas besoin de se concentrer une fois que le lien a été établi mais il accumule alors les malus.

Attention, même si Inquisition n'a pas besoin de concentration pour fonctionner une fois le contact établi, il est tout de même nécessaire qu'elle existe. Si un personnage utilise une Alternative dans laquelle se trouve Inquisition, il ne pourra pas opter pour une autre Capacité de l'Alternative aussi longtemps qu'il souhaite maintenir le contact avec sa cible. S'il le fait cependant, il perd la possibilité d'utiliser Inquisition (c'est la définition même d'une Alternative) et le contact est immédiatement rompu.

Deuxième mise en garde, une fois en place les liens d'Inquisitions fonctionnent dans les deux sens. Si l'inquisiteur est capable d'attaquer sa cible, celle-ci peut lui répondre avec les mêmes moyens. S'il sait où elle est, c'est que lui-même est localisé. Il est parfaitement possible pour deux adeptes de Force Ψ de mener un duel à distance en n'utilisant que des Capacités psychiques et Inquisition.

Inquisition

Concentration Requisite: Partielle
Durée: Maintien
Objet: Cible
Portée: Illimitée
Perceptibilité: Oui, par Perception Psychique uniquement
Cadres: Oui.
Coût: 1PC par ND.

Transmission

Cette forme de Force Ψ permet de lire les pensées et de communiquer les siennes à d'autres personnes. Transmission coûte 1PC par ND.

L'utilisation de Transmission suppose de réussir un jet de Combat Ψ contre la FdE de la personne avec laquelle on entend communiquer. Si ce jet est une réussite, le télépathe indique à quel niveau de pensée il souhaite accéder (superficiel, pensées profondes, mémoire ou subconscient), et effectue ensuite le jet de ses NDs de Transmission. Le tableau suivant est alors consulté.

Transmission

Jet supérieur ou égal à	Effets
MOI	Accès aux pensées superficielles. La communication télépathique est possible.
MOI +2	Accès aux pensées cachées ou profondes.
MOI +4	Accès à la mémoire.
MOI +6	Accès au subconscient.

Si le total du jet des NDs est inférieur au niveau à atteindre, Transmission ne produit aucun effet. Dans le cas où il est supérieur ou égal à ce même niveau, la communication psychique est possible. Durant chacun des RA qui suivront celui durant lequel la communication a été établie, le personnage utilisant Force Psychique peut rechercher un élément lui permettant de répondre à une question. S'il souhaite simplement établir une communication mentale sans chercher à sonder l'esprit de sa cible, il lui suffit d'atteindre le premier niveau de la table et communiquer avec elle. Celle-ci pourra répondre en pensant simplement à ce qu'elle souhaite "dire".

Dès le RA suivant celui durant lequel la Transmission aura été établie, la cible aura la possibilité de réaliser un jet de MOI pour briser le lien mental. Ces jets ne lui prendront pas de temps (ils sont des Actions Spontanées) et n'empêcheront pas la personne les réalisant d'agir par ailleurs. Ils peuvent être réalisés, comme pour Compulsion, à chaque fois que le temps passé depuis la création de la Transmission mentale atteint l'un des paliers de la TST. Si le possesseur de Transmission continue à se concentrer sur sa Capacité, les jets de MOI seront réalisés normalement. S'il ne le fait pas, ils auront un bonus de +1 à chaque fois que le temps passé depuis l'installation de la Transmission franchira l'un des paliers de la TST (mais ne pas se concentrer ne rompt pas la Transmission). Dans tous les cas, ces jets auront un malus de -1 pour chaque point de réussite du jet des NDs de Transmission qui aura franchi le seuil minimum pour pouvoir atteindre le niveau de communication mentale souhaitée.

Si le possesseur de Transmission souhaite sonder l'esprit de sa cible à un niveau plus profond, il devra réaliser un nouveau jet de Combat Ψ et relancer ses NDs de Transmission comme si le premier contact n'avait jamais eu lieu.

Evidemment, le possesseur de Transmission peut rompre celle-ci à tout moment.

Comme toutes les formes de Force Ψ , Transmission demande à pouvoir voir sa cible pour être utilisée. Cependant, une fois la communication établie, cette condition n'est plus obligatoire pour qu'elle soit maintenue (elle le redevient s'il est nécessaire de sonder à un niveau supérieur et de réaliser à nouveau un jet de Combat Ψ).

La cible est parfaitement consciente de la communication mentale et de l'intrusion dans sa psyché. Faire en sorte qu'elle ne s'en rappelle pas relève de la Capacité Compulsion ou de l'Additif Imperceptible (+4). Avec l'accord du MJ, le même résultat peut être atteint si le télépathe s'impose volontairement un malus de -4 au jet de ses NDs. Cependant, cette dernière option peut être dangereuse car si les NDs, malus inclus, ne produisent pas le résultat souhaité, Transmission aura été détectée.

Transmission

Concentration Requisite: Partielle
Durée: Maintien
Objet: Cible
Portée: Illimitée (Vue)
Perceptibilité: Oui, par Perception Psychique uniquement
Cadres: Oui.
Coût: 1PC par ND

KINESIE

Kinésie permet d'exercer une PSC à distance de manière à manipuler des masses ou de porter des coups. Sous sa forme générale, Kinésie s'exerce comme une force globale. Elle ne permet pas de procéder à des actes précis tels qu'appuyer sur des touches ou crocheter une serrure. Ses effets sont ceux de "bras" dépourvus de mains.

De plus, cette Capacité fait mentir le principe physique selon lequel toute action entraîne une réaction. L'utilisateur de Kinésie ne subit pas de pression lorsqu'il utilise sa Kinésie ce qui est faux lorsqu'il a recours à sa Caractéristique PSC. A l'inverse, il ne peut pas se soulever lui-même et si il se déplace ou est projeté, la masse qu'il est en train de soulever avec Kinésie ne bougera pas d'un pouce (en tout cas, pas s'il ne souhaite pas lui-même qu'elle bouge – voir la vitesse de déplacement applicable, *infra*).

La PSC kinétique (que l'on peut utiliser à une distance maximum de 50m/PC dépensés dans la Capacité) est de 2 pour chaque 3 PCs attribués à Kinésie. Cette PSC ne s'ajoute pas à la PSC naturelle et ne peut être utilisée que dans le cadre de la Capacité à laquelle elle appartient. Cette dernière proposition est fondamentale et c'est à cause d'elle qu'un personnage Kinétique ne peut utiliser sa Capacité sur sa propre personne. Faire cela relèverait de Vol et les Capacités ne peuvent en aucun cas se faire concurrence.

Les objets ou personnes déplacés par la PSC kinétique le sont à une vitesse maximum de 5m par RA (du possesseur de la Capacité) et par point de PSC kinétique disponible en excès de ceux nécessaires pour les soulever. Ainsi, une PSC kinétique de 3 permet de soulever au maximum 200 Kg ; de déplacer à 5m/RA une masse de 100Kg (qui demande une PSC de 2) ; de faire bouger à 10m/RA une masse de 50 Kg (PSC 1), et ainsi de suite.

Ceci suppose que la PSC kinétique ne soit utilisée que pour un déplacement totalement contrôlé. Elle peut également l'être pour lancer ou projeter la masse saisie. Si c'est le cas, la vitesse de déplacement comme les dommages à l'atterrissage seront calculés en accord avec les règles du combat à distance.

Notez que l'utilisation de Kinésie à distance suppose de réussir un jet de Combat contre la FdC de la cible en prenant en compte le malus applicable (-1/20m).

Il est possible d'utiliser Kinésie pour des tâches précises (i.e. : de donner des "mains" aux "bras" kinétiques) en ayant recours à l'Additif Affinée (+2). Grâce à lui, la PSC kinétique aura à distance exactement le même usage que la PSC naturelle – avec les malus appropriés (-1/20m). Ceci dit, le fait même qu'elle soit utilisée à distance impose de réaliser un jet de DRT pour toute action délicate (à la discrétion du MJ).

Kinésie n'est pas une capacité mentale. Elle relève du Combat et de la FdC ; et la RN, Défense et Barrière peuvent lui être opposés normalement. Combat Ψ et FdE ne sont pas applicables à Kinésie.

Kinésie

Concentration Requisite: Partielle
Durée: Maintien
Objet: Cible
Portée: Limitée (50m/PC)
Perceptibilité: Oui
Cadres: Oui
Coût: 3 pour 2 points de PSC kinétique.
Affinée (+2)

MIRAGE

Avec Mirage, un personnage peut générer des illusions affectant un ou plusieurs sens. Mirage n'est pas seulement limité à la vue même si c'est le type de Perception le plus souvent affecté par cette Capacité. Etant donné que Mirage ne crée que des illusions, il ne peut à lui seul causer de dommage à autrui, ni avoir le moindre effet physique. De plus, ses effets sont purement intangibles.

A son niveau minimum, Mirage affecte une zone de 1m² pour 1PC. Cette puissance autorise le possesseur de la Capacité à produire dans la zone l'image (ou le son, l'odeur, etc...) qu'il souhaite créer ainsi que de faire faire à celle-ci les mouvements de son choix. Ce Mirage n'affectera qu'un seul sens qui doit être défini lors de l'achat de la Capacité.

Pour chaque PC supplémentaire dépensé à cette fin dans Mirage, l'illusion générée pourra affecter un sens de plus. Si 2PCs sont dépensés dans le même but, Mirage affectera un GR de sens. Doubler la zone couverte par Mirage coûte 1PC supplémentaire pour chaque doublement (2m² pour 1PC de plus, 4 pour 2PCs, 8 pour 3, etc...).

Ceux observant un Mirage peuvent essayer de le détecter en temps que tel en réalisant un jet de Perception. Ce jet est modifié des bonus ci-dessous en fonction de la table qui suit:

Modificateurs de Complexité

Bonus au jet de Perception	Complexité du Mirage
0	Mirage simple et immobile (i.e.: qui ne change pas durant son maintien).
+1	Mirage doté de variations sensorielles simples (i.e.: qui ne réalise qu'un seul changement et toujours le même).
+3	Mirage comportant des variations complexes (i.e.: qui réalise des changements complexes mais sur une seule action).
+5	Mirage incluant de multiples interactions d'illusions elles-mêmes complexes (i.e.: plusieurs actions réalisées par plusieurs personnes ou objets interagissant).

Afin de pouvoir générer des Mirages complexes raisonnablement crédibles, le jet de Perception réalisé pour détecter l'illusion peut être modifié par un malus de -2 pour chaque PC dépensé à cette fin dans Mirage. L'illusion ainsi créée durera aussi longtemps (mais pas une seconde de plus), que le possesseur de la Capacité maintiendra sa Concentration.

Le Mirage peut être généré en tout lieu à portée de vue du possesseur de la Capacité (il n'est pas indispensable de voir pour utiliser Mirage mais le positionner au bon endroit risque alors d'être problématique). Le MJ peut décider de demander un jet de Combat contre une FdC de 2 pour pouvoir placer le Mirage précisément là où on souhaite qu'il soit. Ce jet est modifié par la distance et son échec n'empêchera pas le Mirage d'apparaître. Il sera tout simplement mal centré et mal placé.

Si le jet de Perception réalisé contre Mirage est un échec, celui réalisant ce jet n'aura aucune raison de considérer l'image (ou le son, le contact, etc...) comme fausse. Si c'est une réussite, son auteur détectera que "quelque chose ne va pas" avec ce qu'il perçoit. A lui ensuite d'en tirer les conséquences. Réussir ce jet de Perception ne fait pas disparaître le Mirage et n'affecte pas celui-ci.

Les connaissances particulières de chaque personne percevant un Mirage peuvent logiquement leur permettre de détecter l'illusion même si elles ne voient pas à travers elle (i.e.: si elles ont réussi leur jet de Perception). Le fait de savoir que X est prisonnier en un lieu Y permet de douter de sa présence en un autre lieu Z, même si le Mirage en Z est parfaitement crédible.

La surface couverte par Mirage doit être en une seule partie. Il n'est pas possible de la diviser pour produire plusieurs Mirages. Cependant, Mirage peut être transparent, ce qui permet de produire deux images différentes pourvu que les deux soient sur la même zone du même Mirage. Une part de cette zone reproduisant intégralement la réalité.

Pour réaliser une copie convaincante d'une chose ou personne existant réellement, il est bon que le possesseur de Mirage fasse au moins un jet de DRT et, éventuellement, développe une Compétence spécialement à cette fin.

Mirage

Concentration Requisite: Partielle

Durée: Maintien

Objet: N'importe qui pouvant percevoir le Mirage

Portée: Limitée (50m/PC)

Perceptibilité: Oui

Cadres: Oui

Coût: 1PC pour affecter 1 sens sur 1m².
1PC pour doubler la zone couverte.
1PC pour affecter un sens supplémentaire.
2PCs pour affecter un GR de sens supplémentaires.
1PC pour -2 au jet de Perception contre Mirage.

MOUVEMENT

Mouvement est une Capacité destinée à simuler les modes de déplacements les plus "standards" dans un cadre généralement superhéroïque mais qui peut également être

applicable dans des conditions plus habituelles – notamment via Nage et Course – ou médiévales et fantastiques.

Mouvement s'oppose à Mouvement Spécial en ce que le second est beaucoup plus dépendant des conditions créées par l'environnement d'un personnage. Mouvement peut être utilisé dès lors qu'un set de conditions minimales est vérifiée. Ainsi, un individu pouvant se déplacer peut utiliser Course; un autre peut avoir recours à Nage s'il est dans l'eau; ou un troisième voler à condition de disposer d'un espace en trois dimension assez important. En contraste, Voltige, qui relève de Mouvement Spécial est beaucoup plus restrictif: Voltige nécessite un milieu gazeux pour soutenir le déplacement – ce qui n'est pas le cas de Vol – et fait perdre de l'altitude à chaque RA. Les limitations de Mouvement Spécial expliquent le coût supérieur de Mouvement... et la plus grande facilité d'usage de ce dernier.

Bien que nous proposons ici un certain nombre de types de Mouvement parmi les plus courants (Vol, Course, Nage, Forage et Téléportation), cette Capacité ne se limite pas à eux et joueurs et MJs sont invités à les utiliser comme exemples et guides, s'ils souhaitent mettre au point d'autres modes de déplacement. Néanmoins, prenez garde à ne pas utiliser Mouvement pour simuler une capacité qui relève manifestement de Mouvement Spécial, voire de Mouvement Immédiat.

Tous les modes de déplacements simulés via Mouvement obéissent à des règles communes propres à cette Capacité. Par delà ces lignes directrices, chaque mode de déplacement particulier devrait disposer de ses propres avantages et limitations le différenciant des autres. Cependant, un équilibre doit être conservé afin de ne pas rendre certains Mouvements trop avantageux dans le cadre d'un examen comparatif coût/avantage. Les avantages propres à Vol, par exemple ont pour conséquence sa plus grande visibilité (Perceptibilité), au regard de Course, par exemple. Le souci de préserver un équilibre entre des Mouvements coûtant le même prix doit toujours être à l'esprit du MJ soucieux de définir de nouveaux modes de déplacement.

Il est bien sûr nécessaire de racheter Mouvement à chaque fois que l'on souhaite avoir défini un mode de déplacement différent. Posséder une forme de Mouvement n'accorde aucune modification lorsque l'on souhaite acheter une nouvelle forme de cette même Capacité.

Tous les Mouvements doivent se plier aux principes ci-dessous:

Mouvement coûte 1 PC pour 5m de déplacement supplémentaire par RA. La Nage et la Course se cumulent avec les valeurs de départ d'un personnage (respectivement, 4m et 10m), mais les autres types de déplacement proprement inaccessibles au commun des mortels ont une base de 0m de Mouvement. La vitesse ainsi achetée est celle, maximum, pour laquelle un personnage peut conserver sa valeur de FdC normale.

Tous type de mouvement dispose d'une Vitesse Extrême Virtuelle (VEV) représentant la vitesse maximum qu'il peut atteindre en se concentrant uniquement sur son déplacement. La VEV est égale au double de la vitesse de Mouvement normale (i.e.: celle pour laquelle les PCs ont été dépensés plus quelques mètres dans le cas de Course et de Nage). Un personnage à recours à sa VEV dès lors qu'il dépasse le maximum de Mouvement pour lequel il a payé des PCs, ne serait ce que d'un seul mètre. Lorsque c'est le cas, *le personnage*

se déplaçant à sa VEV voit sa FdC chuter à 0. La VEV représente un déplacement à vitesse maximisée occultant par trop l'attention du personnage et le contraignant à délaissier ses facultés combatives pour se concentrer sur son mouvement.

Il est possible de faire l'achat de bonus en FdC spécifiquement et uniquement pour améliorer celle-ci lorsque l'on a recours à la VEV. De tels bonus coûtent 1PC pour +2 en FdC, mais il ne pourront s'appliquer que lors d'un déplacement en VEV et ajusteront donc une FdC de 0 (et pas la FdC normale du personnage). Ces bonus n'auront aucune application en dehors de l'utilisation de la VEV. *I.e.: si ma CEL est de 4, ma FdC étant égale à 4; quels que soit mes autres bonus au Combat et/ou à la FdC, cette dernière sera de 0 si j'utilise ma VEV. Néanmoins, en dépensant 2PCs, j'améliorerais ma FdC de 4 et l'amènerait donc à cette valeur lorsque j'aurais recours à la VEV. Cette dépense de 2PCs n'aura aucun autre effet.*

Si un personnage souhaite augmenter sa VEV sans augmenter sa vitesse de Mouvement, il peut doubler la première en dépensant 1PC supplémentaire (ce qui lui accordera une VEV égale au *quadruple* de sa vitesse de Mouvement). Il peut réaliser cette manipulation autant de fois qu'il le désire, multipliant son Mouvement par 4 pour 1PC (le premier doublement est gratuit); par 8 pour 2PCs, par 16 pour 3PCs, et ainsi de suite. Néanmoins, quel que soit le nombre de doublement, avoir recours à la VEV amènera sa FdC à 0.

Si le MJ le désire, il peut accorder à un personnage utilisant sa VEV un bonus à sa FdC (par définition réduite à 0), de 1 par 40m de Mouvement utilisé. Ceci pour simuler la difficulté de toucher une cible se déplaçant à grande vitesse. Si cette règle est utilisée, un personnage utilisant sa VEV devra lui-même subir un malus égal au *double* du bonus à sa FdC (pour les mêmes raisons - il se déplace extrêmement vite) à *toutes* ses Compétences ne l'aidant pas à diriger son déplacement (ce qui inclus toutes les formes de combat – Combat et Combat Ψ inclus). Tout usage d'une Compétence est considéré comme inapproprié lorsque l'on a recours à sa VEV. Ce qui a pour conséquence de nécessiter un jet (modifié par le malus) même pour les tâches les plus élémentaires. Le MJ est libre de décider de la Compétence où, par défaut, du jet de Caractéristique applicable pour la réalisation de chaque tâche particulière. Rappelez vous bien que même parler demande un jet (de DRT ou de Perception de la part de celui qui veut entendre) lorsque l'on se déplace à sa VEV.

Si cette règle optionnelle est utilisée, d'éventuels bonus à la FdC achetés pour la VEV seront eux-mêmes diminués du malus - mais ne pourront jamais devenir négatifs – avant d'être appliqués. Cela les rends moins utiles et inefficace en deçà d'une certaine valeur. La VEV absorbant une part de leur utilité.

Tous les modes de Mouvement représentent une vitesse par RA. Cette vitesse nécessite toujours une certaine distance de déplacement avant de pouvoir être atteinte. Par défaut, tous les types de Mouvement accélèrent au rythme de 5m par mètre de distance parcourus. Autrement dit, pour atteindre une vitesse de Vol ou de Course de 40m (sous entendu, par RA), il me faudra pouvoir parcourir au moins 8m. La décélération se fait selon le même principe. Il est possible de doubler accélération et décélération pour 1PC à chaque doublement. Ce qui signifie que en dépassant 1PC supplémentaire, j'accélérais au rythme de 10m par mètre parcouru et décélérais au même rythme. Pour 2PCs

supplémentaires, ce rythme sera de 20m par mètres. Pour 3, de 40m par mètres et ainsi de suite.

Accélération et Décélération peuvent être divisés par 2 pour une Restriction de -1 PC. Soit -1 PC pour accélérer/décélérer de 5m tous les 2m parcourus; -2 pour 5m tous les 4m, -3 pour 5m tous les 8m, et ainsi de suite.

Considérons maintenant quelques applications concrètes de Mouvement.

Course

Course recouvre tout les modes de déplacement demandant un contact avec le sol, celui-ci étant plus ou moins horizontal. Elle peut être utilisée pour simuler les déplacements par glissement via un contrôle de la friction, par création d'une plaque de glace sous ses propres pas, voire, représenter une simple course des plus habituelles.

Tout individu dispose gratuitement d'une base de 10m en Course. Acheter la Capacité du même nom à pour effet d'augmenter cette base (i.e.: les 10 premiers mètres de Course sont gratuits) du montant acheté. Ainsi, dépensant 2PCs en course, ma vitesse de déplacement sera de 20m (10m de base plus les 10m achetés).

Dans le cadre d'un univers autre que Superhéroïque, et, à priori, en dehors des univers correspondant, le maximum de Course théorique est de 20m. Au-delà, le prix en PCs double (soit 2 PCs pour 5m supplémentaire de Course pour chaque 5m de Course au-delà des 20 premiers). Avec accord du MJ, cette règle ne s'applique pas pour les superhéros.

La décélération de Course est (gratuitement) le double de la normale (soit moins 10m de vitesse par mètre parcouru). Son accélération est normale.

Forage

Forage permet de creuser sa route comme une taupe et d'effectuer à grande vitesse des déplacements souterrains. Ceci dit, le fait d'évoluer au sein d'un milieu solide rend plus onéreux en PCs l'achat de Forage par rapport aux autres formes de Mouvement. En effet, la majorité des personnages utilisant Forage seront presque certains de ne pas subir d'attaques alors qu'ils se déplacent, ce qui n'est pas le cas des autres utilisateurs de Capacités de déplacement.

Forage est acheté au prix de 2PCs pour 5m de déplacement / RA au lieu de 1 pour 5m. Cependant, elle permet de traverser des matériaux résistants ayant une Défense (DF et DR) de 1 pour chaque PC dépensé dans Forage. Forage (20m), qui coûte 8PCs permet ainsi de forer à travers des matériaux ayant 8 en Défense (DF et DR).

Si il est nécessaire de forer à travers des matériaux plus résistants, la vitesse de Forage sera réduite de 5m par point de Défense (DF et DR) excédentaire. Forage (20m) devient donc Forage (15m) si la matière forée à une Défense de 9, Forage (10m) contre une Défense de 10, et ne permet plus d'avancer face à des matières ayant une Défense de 12 ou plus.

Forage ne permet pas à lui seul de savoir dans quelle direction l'on se dirige lorsque l'on creuse une matière opaque (ce

qui promet d'être souvent le cas). Une Perception comme Perception X peut alors se révéler des plus utile. Sans elle, le foreur se dirigera plus ou moins au jugé.

Forage ne peut non plus être utilisé comme une forme d'attaque. Elle ne cause pas de dommages aux personnes. C'est uniquement un mode de déplacement.

Les Forages sont effectués à vitesse constante. Le fait de forer vers le haut ou le bas ne modifie pas la vitesse de déplacement comme ce serait le cas si la Capacité utilisée était Vol.

Enfin, Forage ne bouche pas les tunnels creusés avec lui. Ils demeurent donc ouverts derrière le personnage qui utilise cette Capacité. Pouvoir refermer derrière soit les passages ainsi créés est un Additif (+2) : Autocentré. Les utilisateurs de Forage Autocentré sont supposés pouvoir respirer avec la bulle d'air qu'ils conservent autour d'eux alors qu'ils se meuvent dans le sous-sol. Ceci dit, le MJ est libre de considérer que des Forages de longue durée (d'un quart d'heure au moins) requièrent Adaptation Anaérobie ou Xénophile (souterraine) pour pouvoir se poursuivre sans apport d'oxygène.

La base de mouvement de Forage est de 0m par RA.

Nage

Nage couvre les modes de déplacement en milieu liquide qui peut être de l'eau ou toute autre matière dans le même état. Cependant, la densité de référence est celle de l'eau. Nager dans un milieu plus dense diminuera ou augmentera la vitesse de Nage en fonction de cette densité. Un milieu deux fois plus dense divisera la vitesse de Nage par deux et un autre deux fois moins dense la doublera.

Tout individu dispose d'une base de 4m de Nage dans la mesure ou ceci n'est pas en contradiction avec son milieu d'origine (un nomade du désert peut fort bien en pas savoir nager). L'achat de Nage va donc, comme pour Course, faire augmenter la vitesse à partir de ces 4m par RA gratuits.

Le maximum humain de Nage est de 9m par RA dans le cadre des campagnes autres que superhéroïques. Ce maximum, comme pour Course, peut être dépassé mais entraînera un doublement du prix au-delà de 9m/RA. Les univers superhéroïques ne connaissent pas cette règle si le MJ le souhaite (ce qui devrais être le standard).

Du fait de l'usage limité de Nage par rapport aux autres modes de déplacement, Nage accorde 5m de mouvement supplémentaires pour chaque 10m (entiers) achetés (soit 1PC gratuit tout les 2PCs). Ce qui a pour conséquence que accorder 1 PC à Nage donne un total de 9m de mouvement marin; 2PCs donne 19m; 3PCs donne 24m; 4 donne 34m, et ainsi de suite.

Le tableau qui suit devrais vous aider à comprendre.

Nage	
Coût en PCs	Vitesse de Nage (Base incluse)
0	4m (par RA)
1	9m (maximum humain)
2	19m
3	24m
4	34m
5	39m
6	49m
7	54m
8	64m
9	69m
10	79m
11	et cætera...

Téléportation

Téléportation inclus toutes les formes de mouvements instantanés permettant de se rendre d'un point A à un point B sans avoir significativement besoin de traverser l'espace les séparant. Malgré le fait que ledit mouvement soit considéré comme effectivement instantané, Téléportation doit obéir aux règles générales de déplacements et son usage requiert un minimum de temps égal à une Action Partielle (AP) pour un déplacement inférieur ou égal à la moitié de la distance maximum de Téléportation et une Action Complète (AC) pour une distance supérieure à celle-ci.

La distance maximum de Téléportation est de 5m par PC dépensés dans l'achat de cette Capacité. Il est nécessaire, pour y avoir recours, de pouvoir clairement distinguer (et donc voir), le point d'arrivée du "trajet" souhaité. Il est donc possible de se téléporter à travers une vitre non-opaque, mais pas à travers un mur. Ceci rend également impossible une Téléportation sur très longue distance, à moins de disposer d'une Vue Télescopique.

La VEV de Téléportation n'est pas franchement une question de "vitesse" à proprement parler mais son fonctionnement est le même: la distance maximum possible double pour chaque PC supplémentaire investi dans ce Mouvement. Avoir recours à la VEV de Téléportation à les mêmes effets que pour les autres Mouvements: la FdC de celui qui l'utilise passe à 0 (du moment ou il déclenche sa Capacité à son point de départ à sa prochaine action à son point d'arrivée).

Téléportation ne souffre manifestement pas des règles d'accélération et décélération. En contrepartie, du fait de la désorientation, un individu se téléportant, même sans avoir recours à sa VEV verra son Combat *et* sa FdC diminué de 1 pour chaque 10m franchis grâce à cette Capacité (minimum 0). Les bonus achetés pour lutter contre les effets de la VEV (1PC pour +2 en FdC lors de l'utilisation de la VEV) sont applicables à l'encontre de ce malus (y compris le malus en Combat) *même sans avoir recours à la VEV*. Ils devront dans ce cas être répartis entre Combat et FdC. Néanmoins, dans la cas de Téléportation, les ajustements achetés ne peuvent en aucun cas augmenter le Combat et la FdC au-delà de leur valeur normale. Ils ne peuvent que lutter contre la désorientation due à Téléportation.

Pour 4 PCs supplémentaires, Téléportation pourra être réalisée "en aveugle". C'est à dire sans avoir besoin de voir son point d'arrivée. Cependant, une règle générale applicable à Téléportation doit rester constante: Téléportation ne fonctionnera pas si celui qui l'utilise n'a pas une idée très précise de ce en quoi consistera son point d'arrivée. En conséquence de cela, il n'est pas possible de se téléporter à travers un mur sauf à vouloir volontairement se suicider (ou si le MJ à de bonnes raisons de vouloir autoriser ceci, mais il ne devrait le faire qu'avec une extrême précaution). Téléportation Aveugle n'est donc applicable que pour aller d'un endroit connu à un autre endroit connu.

Pour qu'une destination non visible reçoive le qualificatif de "connu" et soit donc éligible comme lieu de destination d'une Téléportation Aveugle, il est nécessaire que le personnage ait eut le temps de "prendre ses marques", et ait étudié celui ci pendant au moins un Tour complet. Si il a eut moins de cinq minutes pour le reconnaître (c'est à dire qu'il n'a put étudier le lieu que pendant un temps compris entre un Tour et cinq minutes – Téléportation Aveugle ne pourra pas fonctionner avec moins d'un Tour d'étude de sa destination), il devra réaliser un jet de DRT avec un malus de -2 affecté d'un malus supplémentaire allant de -1 à -3 à la discrétion du MJ (en fonction du temps passé à étudier la destination). Si ce jet est un échec, Téléportation ne fonctionnera pas car la destination ne sera pas identifiable.

Un personnage doté de Téléportation Aveugle peut acheter une Compétence de Téléportation au coût de 2PCs pour une jet de 4+DRT et de +1PC pour chaque bonus de +1. Cette compétence remplacera le jet de DRT dans tous les usages de Téléportation. Elle ne subira de plus qu'un malus de -1 à -3 lors de son usage et ne sera pas affecté par le malus supplémentaire de -2 que doit supporter un simple jet de DRT.

Via Téléportation, Aveugle ou pas, un personnage ne peut téléporter que lui-même et son environnement immédiat, c'est à dire ce qui se situe *entièrement* dans une zone de plus ou moins 10cm autour de son corps. Ceci ne lui permet pas de Téléporter quelqu'un d'autre, à moins que cette personne ne soit d'extrêmement petite taille (soit à travers Rétrécissement, soit s'il s'agit d'un tout petit animal, par exemple). De toutes les façons, Téléportation ne permet pas de déplacer quelqu'un contre son consentement à moins d'y ajouter l'Additif approprié.

Si un personnage souhaite pouvoir téléporter d'autres individus ou un volume plus important, il doit faire usage des Additifs les plus appropriés tels que Zone et Portée (les deux sont nécessaires, car sans Zone, Portée n'aurait aucun effet, Téléportation suppose que son possesseur se téléporte lui-même et seulement une dizaine de centimètres autour de lui). Pour téléporter quelqu'un d'autre (consentant) sans se téléporter soit même, il est nécessaire de posséder l'Additif Extensible.

Téléportation ne se soucie pas du poids transporté. Seul le volume limite cette Capacité. Il n'est pas possible de téléporter partiellement une chose ou une personne. Soit elle rentre complètement dans la zone de Téléportation, soit elle n'est pas téléportable.

Téléportation ne peut pas franchir une barrière (Défense ou Barrière) disposant de l'Additif Dense à moins d'avoir été achetée avec l'Additif Perforant (qui, évidemment dans le cas de Téléportation n'aura pas d'autres conséquences que de pouvoir

franchir Dense). Téléportation peut recevoir plusieurs fois Perforant afin de pouvoir franchir plusieurs niveaux de Dense.

La base de mouvement de Téléportation est de 0m par RA.

Vol

Vol recouvre tous les types de déplacements aériens et/ou spatiaux ne rentrant pas dans la définition d'un autre type de Mouvement. En conséquence de cette définition, il n'est pas possible d'avoir recours à Vol pour simuler un mode de déplacement sous-marin. Il s'agit là du domaine de Nage (ci-dessus). Cette Capacité ne fonctionne pas sous et dans un liquide. Par-delà certain seuils, Mouvement Immédiat (voire Mouvement Spécial) peut être plus approprié pour simuler un mode de déplacement aérien.

A priori, Vol peut être utilisée dans n'importe quelle circonstance répondant à la définition ci-dessus. Si ça n'est pas le cas pour ce que vous souhaitez simuler (pour un vol ailé, par exemple, qui requiert une atmosphère), il est nécessaire d'avoir recours aux Restrictions pour faire apparaître ces limites (cf., pp. 70s.).

La vitesse de Vol est doublée pour les déplacements vers le bas et divisés par deux pour les déplacements vers le haut; mais le MJ peut ajuster ce principe en fonction de l'inclinaison exacte de la trajectoire d'un personnage et de la gravité de la planète concernée. Son accélération et sa décélération obéissent au même principe.

La base de mouvement de Vol est de 0m par RA.

Mouvement

Concentration Requisite: Partielle au-delà des maximums humains; Aucune en deçà.

Durée: Maintien

Objet: Possesseur

Portée: Sans

Perceptibilité: Oui au delà des maximums humains, Non, en deçà.

Cadres: Oui, mais un type de Mouvement acheté plusieurs fois dans un même Cadre n'est pas cumulable avec le même type présent dans le même Cadre.

Coût: 1 PC pour 5m de Mouvement, cumulable avec les valeurs de départ existantes (Nage, 4m; Course, 10m).

2 PCs pour 5m dans le cas de Forage.

+1 PC pour chaque doublement possible de la VEV après le premier (qui est gratuit).

+1 PC pour doubler Accélération/Décélération.

-1 PC pour les diviser par deux.

MOUVEMENT IMMEDIAT

Mouvement immédiat (MI) est une Capacité destinée à simuler les modes de déplacements extrêmement rapides. Si rapides, en fait, qu'ils ne peuvent être utilisés que dans des situations tout particulièrement exceptionnelles. Le reste du temps, leur utilité est proche du zéro. Cela peut vous sembler curieux, mais continuez à lire, vous comprendrez.

Les MI sont séparés en deux sous-groupes de Capacités: les Mouvements Ultra Rapides ou MUR et les Mouvements Inter Dimensionnels ou MID. Nous allons considérer ces deux sous-groupes, chacun comme des Capacités à part entière.

Mouvements Inter Dimensionnels (MID)

Un MID est une Capacité permettant de se déplacer d'une dimension à une autre ou de quelque forme de réalité parallèle existant dans l'univers de campagne à une autre similaire ; le tout en fonction des définitions qui fondent ledit univers. Pour les besoins de la compréhension de ce paragraphe, nous parlerons à partir de maintenant de "dimensions", même si tous les univers de jeu n'ont pas recours à ce terme (et tout particulièrement l'Univers Concept développé pour Variations) pour désigner des réalités parallèles bordant la notre.

MID permet donc de se déplacer d'une dimension à une autre simplement parce que la Capacité a été activée. Pour 6PCs, MID permet à un personnage de voyager vers un lieu précis d'une autre dimension. Ce "déplacement" ne concernera que le possesseur de la Capacité et les vêtements qu'il porte.

En dépensant 2PCs supplémentaires, un personnage pourra choisir un Groupe Restreint de destinations. Ce GR peut être soit plusieurs lieux dans la même dimension, soit plusieurs destinations dans autant de dimensions. Avec encore 2PCs supplémentaires, le même personnage sera susceptible d'atteindre n'importe quelle destination interdimensionnelle en faisant usage de sa Capacité.

Enfin, pour chaque PC dépensé uniquement à cette fin, le possesseur de MID pourra doubler le poids qu'il pourra faire voyager. Avec 1PC de plus, donc, il pourra emmener l'équivalent de son propre poids en plus de lui-même lors de ses voyages (considérez que son propre poids est de 100kg pour vous faciliter les calculs). Avec 2PCs, il pourra emmener 200Kg de plus, 400kg avec 3PCs, 800 avec 4 et ainsi de suite.

Dans tous les cas, cette Capacité ne peut pas être utilisée sur autrui sans le consentement de ceux-ci et sans que son possesseur ne voyage avec eux. Si il ou elle souhaite faire voyager une autre personne (consentante !) sans la suivre, il doit utiliser l'Additif Extensible (cf.).

Avec l'autorisation du MJ et avec elle seulement, MID peut être utilisé sous sa forme de Mouvement Inter Temporel (MIT). MIT coûte 4PCs en plus de ceux évoqués ci-dessus. Pour 10PCs (6+4), il permet alors d'atteindre une destination dans le temps (une seule date ou "20 ans en arrière"), un GR de destination pour 12PCs (n'importe qu'elle date au XVIIIème siècle), et n'importe quelle période pour 14PCs. Posséder MIT n'accorde pas les possibilités de MID. Il permet de voyager dans le temps mais uniquement dans le temps. Il sera donc nécessaire d'acheter MID à part si on souhaite le posséder également.

MIT ne permet pas plus que les autres formes de MID de faire voyager quelqu'un contre sa volonté.

Notez de plus que voyager entre les dimensions ne permet pas de voyager dans l'espace. Un aller-retour entre votre dimension d'origine et une autre ne peut que vous faire revenir à votre point de départ. Si vous souhaitez voyager dans l'espace, il faudra le faire avec une autre Capacité que MID.

MIT ne permet lui que de voyager dans le temps. Si vous pensez devoir empêcher la prise de la Bastille, vous feriez mieux d'activer votre Capacité sur les lieux mêmes. Si vous activez MIT en Alsace, vous vous retrouverez bien en 1789 (moyennant que votre MIT vous permette la manœuvre), mais toujours en Alsace.

Dans tous les cas, sous une forme ou une autre, Mouvement Inter Dimensionnel est susceptible de chambouler complètement un scénario ou toute une campagne, et de provoquer des crises de nerf chez les MJs imprévoyant. Si vous ne savez pas précisément pourquoi vous autoriserez à un personnage de posséder MID, mieux vaut interdire cette Capacité. Son principal usage est de permettre des scénarios originaux et intéressants, pas de rendre impraticables les parties en cours.

Mouvement Inter Dimensionnels (MID)

Concentration Requisite: Partielle

Durée: Instantanée

Objet: Possesseur

Portée: Sans

Perceptibilité: Oui

Cadres: Non, sauf autorisation du MJ

Coût: *Version strictement interdimensionnelle:*

6PCs pour MID vers une seule destination

+2PCs pour un GR de destination

+2PCs pour n'importe quelle destination.

Version strictement temporelle:

10PCs pour MID vers un seul moment (MIT)

+2PCs pour un GR de destination

+2PCs pour n'importe quelle destination.

Pour les deux versions:

+1 PC pour doubler le poids transportable avec la

Capacité (base = 1 seule personne = possesseur)

Mouvements Ultra Rapides (MUR)

Les différentes formes de Mouvements Ultra Rapide (MUR) permettent d'avoir accès à des formes de déplacements à très grande vitesse qui viennent en complément de celles obtenues à travers les Capacités Mouvement et Mouvement Spécial. Du fait du prix relativement faible de MUR, les conditions d'utilisation de cette Capacité doivent être définies comme étant exceptionnelles.

Le MJ et les joueurs doivent se mettre d'accord dès l'achat de la Capacité dans quelles conditions et quel est le niveau d'"exceptionnalité" nécessaire pour pouvoir les utiliser. A titre d'exemple, MUR défini comme un déplacement super lumineux (plus rapide que la lumière) en volant ne devrait pouvoir être utilisé que dans le vide spatial – dans l'atmosphère, les frottements seraient mortels pour l'utilisateur. A l'inverse, un déplacement beaucoup moins rapide (supersonique), ne pourrait nécessiter qu'un certain nombre de Tour (deux, par défaut) pour pouvoir être activé du fait du déséquilibre moindre qu'il implique par rapport aux Mouvements et Mouvements Spéciaux. A l'inverse, il faudra autant de tours (autant que pour accélérer) pour pouvoir ralentir et s'arrêter lorsque l'on utilise un MUR supersonique. Ces deux

exemples vous donnent d'ailleurs en même temps les deux principaux cadres conceptuels nécessaires à l'utilisation de MUR.

Notez bien que MUR a *toujours* une vitesse *minimum*. Si MUR est supersonique, il ne permet pas de se déplacer moins vite que la vitesse du son. Aucun MUR ne peut aller moins vite que ladite vitesse. Si MUR permet d'aller à la vitesse de la lumière, ce ne sera que dans le vide, jamais dans l'atmosphère, et surtout, jamais moins vite.

La conclusion des paragraphes précédents est que MUR ne peut venir qu'en complément à Mouvement ou Mouvement Spécial. En effet, il est de peu d'intérêt de pouvoir atteindre la vitesse de la lumière dans le vide spatial si l'on ne dispose pas de Vol pour pouvoir atteindre une altitude suffisante. Même MUR supersonique paraît assez inexplicable si la même forme de déplacement n'est pas achetée à travers un Mouvement. Le contraire serait le cas d'une personne pouvant se déplacer à la vitesse du son ou pas du tout !

Dans tous les cas, MUR ne peut jamais être utilisé en combat. Si vous voulez bouger à la vitesse du son ou de la lumière en combat, achetez Mouvement / Mouvement Spécial pour atteindre la vitesse concernée.

Toutes ces règles étant précisées, MUR coûte 3 PC pour sa vitesse de départ. Celle-ci peut être celle du son ou celle de la lumière, à définir à l'achat de la Capacité. Ensuite, chaque PC dépensé dans la Capacité doublera la vitesse maximum pouvant être atteinte.

MUR ne pouvant être utilisé en combat, il n'a pas de VEV. De plus et pour finir, MUR ne permet pas de tourner à angle droit, et la vitesse qu'il confère nécessite de vastes espaces libres pour pouvoir effectuer un changement de direction.

Mouvement Ultra Rapide (MUR)

Concentration Requisite: Partielle

Durée: Maintien

Objet: Possesseur

Portée: Sans

Perceptibilité: Oui

Cadres: Non, sauf autorisation du MJ

Coût: *MUR Supersonique:*

3PCs pour Mach 1

1 PC supplémentaire pour chaque doublement de la vitesse.

MUR Supersonique:

3PCs pour Warp 1 (vitesse de la lumière)

1 PC supplémentaire pour chaque doublement de la vitesse.

MUR Supersonique nécessite deux Tours pour accélérer et autant pour ralentir avant de pouvoir atteindre sa vitesse de croisière

MUR Superluminique ne peut être utilisé que dans le vide spatial

MOUVEMENT SPECIAL

Mouvement Spécial (MS) recouvre toutes les sortes de déplacements pour lesquels l'environnement immédiat du personnage les utilisant va influencer de manière dominante. Ainsi, si

Vol peut jouer dès qu'il y a un espace en trois dimensions autre que sous-marin (puisqu'il relève de Mouvement), Voltige – qui relève de Mouvement Spécial – est non seulement dépendant d'un espace en trois dimensions mais également de l'existence d'un milieu gazeux, de la présence ou pas de courants aériens, de la force du vent, et ainsi de suite.

Le MJ est vigoureusement invité à tenir compte de ces limitations. Si elles ne sont pas mises en application dans les parties, Mouvement Spécial devient un moyen facile de réduire considérablement le prix de Mouvement sans en supporter les conséquences.

Sont ici proposés un certain nombre de types de Mouvements Spéciaux parmi les plus courants (Bonds, Mouvements Gymniques et Voltige). Cette Capacité ne se limite pas à eux et joueurs et MJ sont invités à ne les utiliser que comme exemples et guides, s'ils souhaitent mettre au point d'autres modes de déplacement. Néanmoins, prenez garde à ne pas utiliser Mouvement Spécial pour simuler une Capacité qui relève manifestement de Mouvement ou de Mouvement Immédiat.

Les diverses formes de Mouvement Spécial doivent se plier à des règles communes propres à cette Capacité. Par delà ces lignes directrices, chaque mode de déplacement particulier devrait disposer de ses propres avantages et limitations le différenciant des autres. Cependant, un équilibre doit être conservé afin de ne pas rendre certains Mouvements Spéciaux trop avantageux dans le cadre d'un examen comparatif coût/avantage. Le souci de préserver un équilibre entre des Mouvements Spéciaux coûtant le même prix doit toujours être à l'esprit du MJ soucieux de définir de nouveaux modes de déplacement.

Il est bien sûr nécessaire de racheter Mouvement Spécial à chaque fois que l'on souhaite avoir défini un mode de déplacement différent. Déjà posséder une forme de Mouvement Spécial n'accorde aucune modification lorsque l'on souhaite acheter une nouvelle forme de cette même Capacité.

Tous les Mouvements Spéciaux doivent se plier aux principes généraux ci-dessous:

Mouvement Spécial coûte 1 PC pour 10m de déplacement supplémentaire par RA. Bonds se cumule avec les valeurs de départ d'un personnage (respectivement, PSC mètres en longueur et PSC/2 mètres en hauteur), mais les autres types de déplacement proprement inaccessibles au commun des mortels ont une base de 0m de Mouvement. La "vitesse" ainsi achetée est celle, maximum, pour laquelle un personnage peut conserver sa valeur de FdC normale. Notez d'ailleurs que le terme "vitesse" est à relativiser en fonction de la Capacité en cause, Bonds, notamment défini plus une distance maximale franchissable en un seul saut que, à proprement parler, une vitesse.

Tous types de personnage doté d'un Mouvement Spécial dispose d'une Vitesse Extrême Virtuelle (VEV) représentant la vitesse maximum qu'il peut atteindre en se concentrant uniquement sur son déplacement. La VEV est égale au double de la vitesse de Mouvement Spécial normale (i.e.: celle pour laquelle les PCs ont été dépensés plus quelques mètres dans le cas de Bonds). Un personnage à recours à sa VEV dès lors qu'il dépasse le maximum de Mouvement Spécial pour lequel il a payé des PCs, ne serait ce que d'un seul mètre. Lorsque c'est le cas, le personnage se déplaçant à sa VEV voit sa FdC chuter à 0. La

VEV représente un déplacement à vitesse maximisée occultant par trop l'attention du personnage et le contraignant à délaissier ses facultés combattives pour se concentrer sur son mouvement.

Il est possible de faire l'achat de bonus en FdC spécifiquement et uniquement pour améliorer celle-ci lorsque l'on a recours à la VEV. De tels bonus coûtent 1PC pour +2 en FdC, mais il ne pourront s'appliquer que lors d'un déplacement en VEV et ajusteront donc une FdC de 0 (et pas la FdC normale du personnage). Ces bonus n'auront aucune application en dehors de l'utilisation de la VEV. *I.e.: si mon ADR est de 4, ma FdC étant égale à 4; quels que soit mes autres bonus au Combat et/ou à la FdC, cette dernière sera de 0 si j'utilise ma VEV. Néanmoins, en dépensant 2PCs, j'améliorerais ma FdC de 4 et l'amènerait donc à cette valeur lorsque j'aurais recours à la VEV. Cette dépense de 2PCs n'aura aucun autre effet.*

Si un personnage souhaite augmenter sa VEV sans augmenter sa vitesse de Mouvement Spécial, il peut doubler la première en dépensant 1PC supplémentaire (ce qui lui accordera une VEV égale au *quadruple* de sa vitesse de Mouvement Spécial). Il peut réaliser cette manipulation autant de fois qu'il le désire, multipliant son Mouvement Spécial par 4 pour 1PC (le premier doublement est gratuit); par 8 pour 2PCs, par 16 pour 3PCs, et ainsi de suite. Néanmoins, quel que soit le nombre de doublement, avoir recours à la VEV amènera sa FdC à 0.

Si le MJ le désire, il peut accorder à un personnage utilisant sa VEV un bonus à sa FdC (par définition réduite à 0), de 1 par 40m de Mouvement Spécial utilisé. Ceci pour simuler la difficulté de toucher une cible se déplaçant à grande vitesse. Si cette règle est utilisée, un personnage utilisant sa VEV devra lui-même subir un malus égal au *double* du bonus à sa FdC (pour les mêmes raisons - il se déplace extrêmement vite) à *toutes* ses Compétences ne l'aidant pas à diriger son déplacement (ce qui inclus toutes les formes de combat – Combat et Combat Ψ inclus). Tout usage d'une Compétence est considéré comme inapproprié lorsque l'on a recours à sa VEV. Ce qui a pour conséquence de nécessiter un jet (modifié par le malus) même pour les tâches les plus élémentaires. Le MJ est libre de décider de la Compétence où, par défaut, du jet de Caractéristique applicable pour la réalisation de chaque tâche particulière. Rappelez vous bien que même parler demande un jet (de DRT ou de Perception de la part de celui qui veut entendre) lorsque l'on se déplace à sa VEV.

Si cette règle optionnelle est utilisée, d'éventuels bonus à la FdC achetés pour la VEV seront eux-mêmes diminués du malus - mais ne pourront jamais devenir négatifs – avant d'être appliqués. Cela les rends moins utiles et inefficace en deçà d'une certaine valeur. La VEV absorbant une part de leur utilité.

Les modes de Mouvement Spécial représentant une vitesse par RA reçoivent de plus les modifications suivantes. Cette vitesse nécessite toujours une certaine distance de déplacement avant de pouvoir être atteinte. Par défaut, tous les types de Mouvement Spécial accélèrent au rythme de 5m par mètre de distance parcourus. Autrement dit, pour atteindre une vitesse de Voltige ou de Mouvements Gymniques de 40m (sous entendu, par RA), il me faudra pouvoir parcourir au moins 8m. La décélération se fait selon le même principe. Il est possible de doubler accélération et décélération pour 1PC à chaque doublement. Ce qui signifie que en dépassant 1PC supplémentaire, j'accélérais au rythme de 10m par mètre parcouru et décélérais au même rythme.

Pour 2PCs supplémentaires, ce rythme sera de 20m par mètres. Pour 3, de 40m par mètres et ainsi de suite.

Accélération et Décélération peuvent être divisés par 2 pour une Restriction de -1 PC. Soit -1 PC pour accélérer/décélérer de 5m tous les 2m parcourus; -2 pour 5m tous les 4m, -3 pour 5m tous les 8m, et ainsi de suite.

Considérons maintenant quelques applications concrètes de Mouvement Spécial.

Bonds

Cette Capacité permet d'augmenter la longueur et la hauteur de Saut obtenue par application directe de la PSC. Cette distance de base est de PSC mètres en longueur et de PSC/2 mètres en hauteur sans élan, pouvant être doublées avec élan. Bonds agit systématiquement sur la distance de base du saut en longueur. La distance du saut en hauteur en sera toujours la moitié et celle du saut avec élan le double. Notez que sur ces bases, le saut avec élan correspond parfaitement à la description de la VEV et c'est ainsi que nous le comprendront.

Pour chaque PC dépensé dans Bonds, la distance de saut sera majorée de 10m.

Bonds fonctionne, durant le saut, de manière similaire à Vol, avec les exceptions notables, qu'il est impossible de changer de direction au milieu d'un saut et qu'il faut fixer sa destination au début même du Bond.

Il est possible de ne pas terminer son Bond là où on l'avait désiré. A chaque fois que l'on utilise Bond, il est nécessaire de réaliser un jet de Combat contre une FdC de 0. Chaque point d'échec représente un décalage de 1m par rapport au point d'atterrissage souhaité. Le MJ peut décider de compter des malus à ce jet pour les bonds particulièrement longs. En effet, plus le bond est long, plus il est difficile simplement de distinguer son point d'atterrissage au moment où l'on saute. Ce qui peut causer des problèmes à l'arrivée.

La durée d'un Bond est normalement de 1RA. Néanmoins, si recours est fait à la VEV, chaque doublement de la distance de saut utilisé augmentera la durée de celui-ci de 1RA. Il s'agit là des RAs de celui qui saute, faute de quoi il n'agirait pas au Rang de son arrivée, ce qui serait probablement assez dommageable pour lui, ne serait ce qu'en termes d'amour-propre.

Mouvements Gymniques

Mouvement Gymnique est un mode de déplacement directement issu des comics et, il faut bien le dire, plutôt limité aux personnages superhéroïques. Il permet soit avec du matériel (un lasso pour s'accrocher à un point d'appui, une canne pour faire balancier, etc...), soit par l'utilisation de l'environnement (profiter de la vélocité des chutes verticales, rebondir sur une voiture pour prendre de l'élan, etc...), soit via les deux, de se déplacer à une vitesse supérieure tant que l'utilisation dudit matériel ou/et de l'environnement peut s'adapter aux circonstances. Ainsi, le MJ bénéficie d'une grande marge d'appréciation sur l'utilisation de Mouvement Gymnique.

A haut niveau, cette Capacité est souvent délicate à utiliser à pleine puissance, car l'environnement normal des villes

du XXème siècle ne peut permettre à lui seul à un individu de se déplacer à 200m/s. Le contrôle du MJ est alors requis pour juger quel niveau de Mouvement Gymnique peut être efficacement activé au vu des circonstances précises lors de l'utilisation (pas à l'achat).

Mouvement Gymnique consiste essentiellement en une vitesse maximum potentielle que les circonstances doivent largement tempérer: Mouvement Gymnique est totalement inutile dans un désert, par exemple. Par contre, la majorité des toits des mégapoles modernes lui permettent de prendre toute son amplitude. Il est très dépendant de son milieu.

A priori, Mouvement Gymnique n'est qu'une forme de Course et de Bonds améliorés. C'est pourquoi la vitesse maximum de Mouvement Gymnique ne peut jamais être supérieure au double du plus rapide des deux. Il est possible de maximiser son déplacement pour le rendre plus rapide, mais ceci jusqu'à un certain point seulement.

Pour le reste, Mouvement Gymnique se plie aux règles standards de Mouvement Spécial.

La base de Mouvement Gymnique est de 0m.

Voltige

Voltige requiert un milieu gazeux offrant un soutien au personnage doté de cette Capacité grâce à laquelle il peut, planer sur les courants aériens.

Un personnage voltigeant à un certain contrôle sur son mouvement, mais celui-ci n'est pas du niveau de celui offert par Vol. L'altitude de qui à recours à Voltige diminue de 1m à chaque RA, il est donc conseillé de commencer à voltiger d'un lieu assez élevé. Seuls une bonne explication, un jet de dés et la magnanimité du Meneur de Jeu peuvent exceptionnellement permettre à un utilisateur de Voltige de ne pas descendre durant un RA.

Il est possible de développer une Compétence particulière afin de pouvoir pallier aux inconvénients de la Capacité Voltige. Cette Compétence coûte 1PC pour un jet de 4+ADR et peut être améliorée de +2 pour chaque PC supplémentaire. Elle permet un meilleur contrôle sur Voltige mais ne le transforme pas pour autant en Vol. De plus, utiliser la Compétence de Voltige est une AP au mieux, ce qui limite ses utilisations.

Sans cette Compétence, le MJ est libre de soumettre l'utilisateur de Voltige aux caprices des courants, ascendants et descendants, aux effets des rafales et autres joies des déplacements en planeurs. Avec elle, le MJ est invité à les soumettre aux mêmes caprices, mais de leur permettre de s'en tirer mieux, puisqu'ils savent le faire (un jet de Compétence sera inutile dans la plupart des cas, tirez simplement les conséquences de son existence).

Autre limitation inhérente à Voltige: sauf usage de la Compétence ci-dessus, il n'est possible d'accélérer avec Voltige qu'en perdant de l'altitude, et de ralentir qu'en en prenant. Voltige suit les règles générales de Mouvement Spécial sur accélération et décélération mais avec les aménagements suscités. Petit problème prévisible: comme pour Vol, la vitesse est doublée pour les déplacements vers le bas et divisée par deux pour ceux vers le

haut. Déjà que Voltige rend très délicat tout mouvement ascendant...

La Base de Mouvement de Voltige est 0m.

Mouvement Spécial

Concentration Requisite: Partielle

Durée: Maintien

Objet: Possesseur

Portée: Sans

Perceptibilité: Non

Cadres: Potentiels uniquement

Coût: 1 PC pour 10m de Mouvement, cumulable avec les valeurs de départ existantes (Saut (Bonds): PSCm).

+1 PC pour chaque doublement possible de la VEV après le premier (qui est gratuit).

+1 PC pour doubler Accélération/Décélération.

-1 PC pour les diviser par deux.

PARALYSIE

Paralysie est une Capacité destinée à empêcher sa victime de se déplacer, voire même de faire le moindre mouvement aussi longtemps qu'elle sera active. Paralysie peut être utilisé tout autant pour simuler les effets d'un bola que ceux d'un rayon paralysant. Néanmoins, la règle la concernant est qu'il est toujours possible de briser les effets de Paralysie en faisant usage de force pure et de tout type d'attaque causant des dommages à l'EDS. Paralysie n'est nullement affectée par les dommages à la CSC.

L'indice de Paralysie est égal à la moitié des PCs dépensés dans cette Capacité (Paralysie coûte 2PCs par niveau). Pour faire usage de Paralysie, il est nécessaire de réussir à porter une attaque en utilisant les règles relatives au combat. Notez que certaines attaques seront impossibles à réaliser de la part du personnage paralysé. En effet, si la paralysie est un bola, les NDA aggravés causés par une arme à feu seront impossibles à utiliser pour la briser. Le MJ doit veiller à ce que les Capacités ou la PSC appliqués pour briser une Paralysie respectent les règles évidentes du réalisme. Il doit également veiller à ce que ceci ne donne pas d'avantages outrancier à la Capacité Paralysie. La règle clef est que si une forme particulière de Paralysie semble nécessiter des conditions particulièrement difficiles à remplir pour être brisée, il est probable que cette Paralysie nécessite un Additif adapté pour simuler ses propriétés particulières.

Si le jet d'attaque de Paralysie est une réussite, le niveau de Paralysie sera compté comme des NDs. Le résultat du jet de ces NDs représentera le nombre de cases d'EDS que doit recevoir la Paralysie avant d'être vaincue et de cesser ses effets. Les dommages visant à briser une Paralysie sont toujours comptés comme des Dommages Aggravés (le résultat du jet des NDs représente autant de dégâts à l'EDS, sans division par la VIT). Contre les dommages visant à la briser, Paralysie bénéficiera d'une valeur de Défense égale à son indice. Cette Défense est à la fois de la DF et de la DR (à valeur égale). Ainsi, avec Paralysie 5 (qui coûte 10PCs), une attaque réussie créera une Paralysie dotée d'une défense de 5 contre les Dommages Normaux, de 5 contre les Dommages Aggravés, et devant subir

1d6 case d'EDS (ND5) avant d'être brisée. Une Paralysie réduite à 0 cases d'EDS est totalement détruite et cesse totalement de produire ses effets. Aussi longtemps qu'il lui restera une case ou plus, la personne qu'elle retient ne pourra réaliser aucun mouvement.

La Défense de la Paralysie protégera également la personne qu'elle retient. Toute attaque réalisée contre une personne retenue par une Paralysie se fait contre une FdC de 0 (la personne ne peut pas bouger), mais affecte d'abord la Paralysie avant de causer quelque dommage que ce soit à celui ou celle qui est paralysé. Aussi longtemps que la Paralysie sera active (i.e.: aussi longtemps qu'il lui restera de l'EDS), elle devra être brisée avant que son prisonnier puisse recevoir des dégâts. Ceci signifie que toute attaque (non psychique) réalisé contre le prisonnier d'une Paralysie est diminuée de l'Indice de la Paralysie (sa Défense), et du montant de l'EDS de celle-ci avant d'être appliquée contre sa cible. Si les dégâts sont supérieur à la somme Défense+EDS de la Paralysie, celle-ci est détruite, et son prisonnier subit des dommages diminués d'autant. Dans ce cas de figure, le personnage prisonnier de la Paralysie résistera aux Dommages Normaux comme si leurs effets étaient à l'origine plus restreints (notamment pour les besoins du calcul du nombre de cases d'EDS subies). Si ils sont inférieur à cette somme, la Paralysie subit en EDS les dégâts ayant franchi sa Défense et son prisonnier demeure indemne.

Une personne victime d'une Paralysie demeure affectée par les Projections à l'impact si le type de Paralysie s'y prête. Au MJ de décider.

Briser une Paralysie est en principe une Action Partielle. En tant que telle, et puisque attaquer une Paralysie est une action de Combat, celui qui la réalise termine en même temps ses actions pour le RA concerné. Néanmoins - de la part de celui qu'elle retient uniquement - briser la Paralysie peut constituer une Action Partielle non considérée comme une action de Combat (ce qui lui permettra de réaliser une autre AP durant le même RA), si la totalité de l'EDS *original* de la Paralysie est rempli en un seul coup. Ceci est valable même après que la Paralysie ait reçu des dommages (il faut toujours remplir l'EDS *original* de la Paralysie en un seul coup).

Si la Paralysie reçoit en un seul coup, de la part de son prisonnier, un nombre de cases d'EDS égaux au double de son EDS original, cette action est considérée comme une Action Spontanée (elle ne prend aucun temps et permet à celui qui l'a réalisée d'agir encore un RA complet). Il s'agit là du cas de l'individu d'une telle force qu'écarte les bras sans y prêter attention lui suffit pour vaincre la force qui tentait de le retenir.

La Concentration requise par Paralysie ne doit être fournie que durant le RA où celle-ci est activée. Elle restera ensuite en place sans demander plus de Concentration.

Pour définir Paralysie comme un mur retenant quelqu'un ou plusieurs personnes, utilisez l'Additif Zone sur cette Capacité.

Il est possible de cumuler plusieurs Paralysies sur une seule victime. Deux cas de figure sont alors possibles:

Si les deux - ou plus - Paralysies sont de même nature (i.e.: deux gantes de glace ou deux bolas, ce qui indique probablement qu'elles ont la même source), leur cumul formera une nouvelle Paralysie ayant une Défense égale à la plus élevée des Défense de toutes les Paralysies concernées; et un EDS égal

à la somme du nombre de cases d'EDS de toutes les Paralysies cumulées. Briser la Paralysie résultante du cumul reviendra alors à les briser toutes à la fois.

Si elles sont de natures différentes, elles demeureront indépendantes pour les besoins des dommages et les subiront séparément. Il n'y aura donc cumul ni des EDS, ni des Défenses. La victime qui tentera de leur échapper devra briser l'une après l'autre les Paralysies qui le retienne, dans l'ordre ou elles ont été posée (i.e.: la première, puis la deuxième, puis la troisième, etc...).

Paralysie peut également recevoir certains Additifs ou Restrictions qui lui sont spécifiques:

Ductile (+1)

Une Paralysie Ductile n'offre pas de protection contre les attaques venues de l'extérieur. Elle se différencie des Paralysie Perméable car cela n'empêche pas qu'elle subisse elle-même les effets des dites attaques. Attaquer une Paralysie Ductile causera des dégâts à la Paralysie mais la même attaque sera appliquée contre celui qu'elle retient sans que la Paralysie ait d'autres effets.

Contrairement aux Paralysies Perméables, une Paralysie Ductile ne peut être spécifiquement visée, ou plutôt, la viser spécifiquement ne changera rien à son fonctionnement: la personne retenue devra encaisser la même attaque que celle qui frappera la Paralysie.

Opaque (+1/+2)

Cet Additif est identique à celui applicable à Barrière. Il permet de rendre la Paralysie opaque et donc de rendre inefficet certain sens de la personne qui en est victime. Rendre la Paralysie Opaque à un sens est un Additif +1. La Rendre opaque à un GR de Perceptions est un Additif +2.

Perméable (+2/+4)

Similaire, mais pas identique à l'Additif du même nom applicable à Barrière, Perméable permet de décider que la Paralysie ne fourni pas de défense à celui qu'elle retient contre les attaques venues de l'extérieur de la Paralysie. Celles-ci lui passent simplement à travers sans l'endommager. Elle joue normalement contre celui ou celle qu'elle retient.

Une Paralysie Perméable est sans aucun effet contre un type (GR) d'attaques (i.e.: Pyroénergie, Armes à feu, etc...) pour un Additif de +2. Elle est Perméable à toutes les attaques pour un Additif de +4.

Même si elle est Perméable, il est possible de viser spécifiquement la Paralysie (par opposition à viser celui qu'elle retient) dans le but de la détruire. Si ceci est fait La Paralysie fonctionnera comme à la normale. Elle n'est Perméable que pour les attaques dirigées contre sa victime, pas pour celles dirigées contre elle.

Ricochet (+3)

Avec Ricochet, toute attaque dirigée contre la Paralysie de la part de celui qu'elle retient, non seulement causera des dégâts à la susnommée mais reviendra immédiatement contre son auteur, qui devra lui résister normalement. Si l'attaque contre la Paralysie est celle qui la détruit, cette attaque là ne causera pas de Ricochet et ne se retournera pas contre le prisonnier.

Ricochet n'a pas d'effet sur les attaques provenant de tout autre que la victime de la Capacité.

Cassante (-3)

Cassante, une Paralysie ne dispose jamais que d'une seule case d'EDS. Elle reçoit par contre une Défense normale. Toute attaque dépassant sa Défense la brisera complètement. En dépassant sa Défense de 2, la personne retenue qui aura frappé disposera de son RA complet.

Précaire (-6)

Une Paralysie Précaire ne possède pas de Défense. Elle ne dispose que de cases d'EDS qui seront remplies directement, sans recevoir aucune protection. Précaire, une Paralysie peut être détruite par n'importe qui à condition d'y passer du temps. Elle est donc, précisément, précaire.

Paralysie	
Concentration Requite:	Partielle (durant le RA de l'attaque uniquement)
Durée:	Instantanée, mais ses effets, eux, durent.
Objet:	Cible
Portée:	Limitée
Perceptibilité:	Oui
Cadres:	Oui
Coût:	2PCs par niveau de Paralysie. Peut utiliser des Additifs spécifiques.

PERCEPTION

Pour commencer, précisons que nous allons ici parler de la Capacité Perception et certainement pas de l'Aptitude supplémentaire du même nom. Ceci étant clair, Perception permet de simuler des facultés sensorielles excédant les limites normales des possibilités humaines.

Chaque type de Perception doit être classé dans un Groupe Restreint (GR) pour les besoins de Capacités comme APMa Invisibilité. Les groupes les plus courants sont mentionnés ci-dessous, mais rien n'empêche, avec l'accord du MJ, de constituer des GR transversaux en accord avec la forme de la Capacité considérée: Voici les GR standards qui seront utilisés dans le cadre des suppléments officiels pour Variations:

GR	Perceptions Concernées
Goût	Goût Normal...
Ouïe	Ouïe Normale, Infracouïe, Ouïe X, Sonar, Ultraouïe...
Odeur	Odeur Normale, Scanner Olfactif...
Ψ	Perception Ψ, Perception Ψ Autonome...
Toucher	Toucher Normal...
Radio	E/R Radio, Radar, Réception Radio, Scanner Radio, Scanner Radio HF...
Spatial	Conscience Spatiale...
Vision	Vision Normale, Hypervision, Infravision, Vue X, Ultravision...

A partir de ce classement, voici la description plus détaillée et le coût de chacune des Perceptions.

Perceptions Auditives

Infracouïe

Permet de percevoir les infrasons et de les comprendre précisément. "Comprendre" signifie ici qu'un personnage doté d'infracouïe sera tout à fait apte à écouter et comprendre une conversation complète à très basse fréquence.

Perception Inhabituelle et analyse des infrasons. 2PCs

Ouïe X

Permet d'utiliser son ouïe à travers les matériaux comme si ceux-ci n'existaient pas. Le malus dus à la distance demeure applicable mais n'est pas majoré par les substances intermédiaires. Ouïe X est toujours arrêtée par une substance particulière qui doit être définie à l'achat de la Capacité.

Le MJ doit contrôler avec soin l'acquisition de cette Capacité. Elle peut déséquilibrer totalement un scénario.

Perception Inhabituelle, Analyse et Spécial. 3PCs.

Sonar

Sonar défini précisément les effets d'un sonar actif. Avec lui, un personnage émet régulièrement des sons à haute fréquence qui rebondissent sur son environnement et lui amène des informations à son sujet. Du fait de son mode de fonctionnement, Sonar ne fonctionne pas à 360° et peut être détecté par une Capacité comme Ultraouïe. De plus, Sonar ne permet pas de déceler les couleurs et les formes dessinées (telle l'écriture) si elles ne sont pas en relief ou identifiable par les ultrasons. Sonar permet une localisation précise dans l'espace mais ne suffit pas pour se battre sans malus (Sonar inflige un malus de -2 au combat s'il est utilisé seul). Il sera nécessaire de lui ajouter l'Additif Directionnel pour qu'il puisse totalement remplacer la vue (il ne permettra toujours pas de lire mais aura la rapidité et la précision nécessaire à cette fin).

Perception Inhabituelle, Emission, et Analyse. 3PCs

Ultraouïe

Permet de percevoir les ultrasons et de les comprendre précisément. "Comprendre" signifie ici qu'un personnage doté d'ultraouïe sera tout à fait apte à écouter et comprendre une conversation complète menée à haute fréquence.

Perception Inhabituelle et Analyse. 2PCs

Perceptions Olfactives

Scanner Olfactif

Permet d'analyser précisément les odeurs parvenant au personnage, et de donner une bien plus grande portée à son odorat naturel. Cette Capacité peut permettre de suivre une piste avec précision comme le ferait un chien. Un jet de Perception sera cependant nécessaire pour réaliser cette manœuvre. Ce jet devra être modifié en fonction des circonstances selon le choix du MJ.

Portée, Analyse. 2PCs

Perceptions Psychiques

Perception Ψ

Perception Ψ permet de détecter l'utilisation des différentes formes de Force Ψ ainsi que des Capacités ayant reçu l'avantage Psychique (Ψ). Perception Ψ permet de déterminer l'auteur et la victime de Force Ψ pourvue que ces personnes ne soient pas hors de vue. Elle n'est pas à proprement parler une vision mais nécessite de voir pour être utilisée. Ses limitations inhérentes sont donc approximativement les mêmes que celles de la vue.

Perception Inhabituelle. 1PC.

Perception Ψ autonome

Cette forme de Perception Ψ fonctionne exactement comme son équivalent ci-dessus mais ne nécessite pas l'utilisation de la vision pour être utilisée. Son possesseur ressent l'usage de Force Ψ sans qu'il ait besoin de voir. Cette forme de Perception ne suffit pas pour utiliser Force Ψ contre quelqu'un. Il demeure nécessaire de voir pour faire usage des Capacités Ψ.

Perception Inhabituelle, Spécial. 2PCs.

Perceptions Radio

E/R Radio

Emission/Réception Radio permet de recevoir et d'émettre sur les fréquences radio les plus courantes (AM, FM, CB, etc..).

Perception Inhabituelle, Emission. 2PCs.

Radar

Avec cette Perception, un personnage devient capable d'émettre des ondes radio qui, rebondissant sur les objets qui l'entourent, lui apportent des informations à leur propos. Radar ne permet pas de connaître les détails précis et quiconque dispose de Scanner Radio ou Scanner Radio HF peut détecter les émissions nécessaires à son utilisation. Radar ne fonctionne pas à 360° et n'est pas Directionnel (il requiert cet Additif pour supprimer tout malus). Cependant, avec un malus de -2, un utilisateur de Radar peut se battre presque normalement. Comme Sonar, cette Perception peut remplacer quasi totalement la vue. Avec Directionnel, elle est similaire à Conscience Spatiale.

Perception Inhabituelle, Emission, et Analyse. 3PCs

Réception Radio

Réception Radio permet uniquement de pouvoir recevoir les émissions radio sur les fréquences courantes (AM, FM, CB, etc..).

Perception Inhabituelle. 1PC.

Scanner Radio

Scanner Radio permet d'analyser les fréquences radios et de recevoir et d'émettre sur celles-ci. Rechercher une fréquence particulière demande un jet de Perception.

Perception Inhabituelle, Emission et Analyse. 3 PCs.

Scanner Radio HF

Scanner Radio à haute fréquence a exactement les mêmes possibilités que Scanner Radio, si ce n'est qu'il peut en plus affecter les très hautes et ultra hautes fréquences (celles de télévision). Il peut également percevoir les émissions radar. Le jet de Perception peut là aussi être de rigueur selon les circonstances.

Perception Inhabituelle (deux fois), Emission et Analyse. 4 PCs.

Perceptions Spatiales

Conscience Spatiale

Un personnage disposant de Conscience Spatiale est hautement conscient de son environnement sans avoir besoin d'avoir de contact avec lui. Il n'est pas gêné par le niveau de luminosité aussi bas ou élevé soit-il, et peut se déplacer et combattre sans le moindre malus. Ceci dit, Conscience Spatiale ne permet pas d'identifier les couleurs et les détails précis. Elle ne fonctionne pas à 360° sous cette forme.

Perception Inhabituelle; Analyse, Spécial, et Directionnel. 6PCs

Perceptions Visuelles

Hypervision

L'Hypervision correspond à une vision nocturne surdéveloppée. Elle fonctionne globalement comme un amplificateur de lumière. En tant que telle, elle accorde une vision parfaitement efficace dès lors que le niveau lumineux est suffisamment faible. Si Hypervision est employée en plein jour ou avec un niveau lumineux trop élevé, son utilisateur sera aveuglé comme s'il avait brutalement regardé le soleil.

Spécial. 1PC

Infravision

Avec Infravision, un personnage peut voir dans le spectre infrarouge, ce qui lui permet de détecter les différentes sources de chaleurs et l'intensité de chacune. Il peut ainsi percevoir les contours de personnes ou d'objets en teintes de rouges ou de bleu selon la chaleur qu'ils émettent. Un personnage utilisant Infravision peut fort bien se retrouver "aveuglé" par un objet tout particulièrement brûlant.

Perception Inhabituelle et Analyse. 2PCs

Vue X

Permet d'utiliser sa vision à travers les matériaux comme si ceux-ci n'existaient pas. Le malus dus à la distance demeure applicable mais n'est pas majoré par les substances intermédiaires. Le MJ est libre de considérer que Vue X ne s'applique que dans le cas de matériaux solides représentant une masse assez importante. Vue X ne devrait pas permettre de voir à travers un nuage de poussière ou sous l'eau. Vue X est toujours arrêtée par une substance particulière qui doit être définie à l'achat de la Capacité.

Le MJ doit contrôler avec soin l'acquisition de cette Capacité. Elle peut déséquilibrer totalement un scénario.

Perception Inhabituelle, Analyse et Spécial. 3PCs.

Ultravision

Ultravision donne accès au spectre ultraviolet. Concrètement, elle permet exactement la même chose qu'hypervision mais peut également être utilisée en plein jour. Ultravision nécessite un minimum de lumière ultraviolet à disponibilité pour pouvoir servir à quelque chose. Ce sera cependant le cas le plus souvent excepté dans des grottes profondes ou des souterrains parfaitement obscurs.

Perception Inhabituelle et Analyse. 2PCs

Additifs Spécifiques

Les Additifs qui suivent peuvent être ajoutés à tout type de Perception (même les cinq sens normaux) déjà possédés par un personnage afin d'en améliorer les effets. S'ils sont ajoutés à une Perception naturelle, leur coût seul sera à régler par le personnage.

Directionnel (+3/+7)

Rendu Directionnel, un sens pourra être employé pour localiser précisément et instantanément une personne ou un objet dans l'espace pourvu qu'il soit à portée du sens concerné et avec la précision nécessaire. La précision des sens Directionnels est obligatoire pour pouvoir porter des coups contre un adversaire en combat sans malus. Directionnel peut être appliqué à un GR pour un coût de (+7)

Par défaut, les visions sont toutes directionnelles sans avoir à utiliser cet Additif.

Microscopique (+1)

Permet d'obtenir un grossissement de x10 pour percevoir un objet de très petite taille. Microscopique est acheté pour être applicable à un GR de sens et peut être acheté plusieurs fois. Par conséquent, si vous achetez une vision normale Microscopique (x10000) pour 4PCs, toutes les autres formes de visions que vous posséderez seront elles aussi microscopiques (x1000).

Comme vous l'avez compris, cet Additif peut être acheté indépendamment de toute Capacité pourvu qu'il soit appliqué à une Perception que vous possédez déjà.

Parabolique (+2/+5)

Parabolique permet d'appliquer à 360° autour de lui un sens qui normalement ne fonctionne pas à 360°. L'ouïe est normalement parabolique mais elle n'est pas Directionnelle. Parabolique peut être appliqué à tout un GR de sens pour un coût de (+5).

Portée (+1/+3)

Cet Additif est le même que l'Additif général du même nom cependant, il permet ici de donner une portée à un sens sans portée. Par défaut, il s'applique à tout un GR de sens. S'il n'est appliqué qu'à un seul sens, il ne sera alors qu'un Additif (+1).

Surdéveloppé (+1)

Permet d'obtenir un bonus de +1 au jet de Perception avec un GR de sens ou +2 avec un seul sens pour chaque PC

dépensé dans l'Additif Surdéveloppé. Surdéveloppé peut être acheté plusieurs fois pour un sens et / ou pour plusieurs sens.

Surdéveloppé peut être acheté indépendamment de toute Capacité pourvu qu'il soit appliqué à une Perception que vous possédez déjà.

Télescopique (+1)

Permet de diviser par 2 la distance entre le point d'application du sens et la personne utilisant le sens concerné. Télescopique est acheté pour être applicable à un GR de sens et peut être acheté plusieurs fois. Par conséquent, si vous achetez une vision normale télescopique (x8) pour 3PCs, toutes les autres formes de visions que vous posséderez seront, elles aussi télescopiques (x8).

Comme vous l'avez compris, cet Additif peut être acheté indépendamment de toute Capacité pourvu qu'il soit appliqué à une Perception que vous possédez déjà.

Autres Perceptions

Si vous n'avez pas trouvé votre bonheur dans la liste ci-dessus, il vous est possible de créer – sous le contrôle du MJ – une Capacité uniquement pour vous en utilisant les règles qui suivent et les Additifs expliqués plus haut.

La procédure à suivre est la suivante. Pour commencer, déterminez dans quel GR votre nouvelle Perception devra se ranger. Est-elle de type visuel, olfactif, auditif, gustatif, tactile, radio, spatial ou psy ? Si vous ne parvenez pas à choisir, classez là dans le GR Spatial. Ce choix est fondamental car il va déterminer les effets d'Invisibilité, Cécité, etc... à l'encontre de la Perception que vous créez.

Une fois ceci fait, dans le Tableau Synthétique qui suit déterminez quelles sont les limites les plus fondamentales de votre Perception:

Tableau Synthétique	
Coût en PCs	Effets possibles
+1	Perception Inhabituelle: Permet de percevoir ce qu'un homme normal ne perçoit pas (Infrarouge, Ultrasons, ondes radio, etc...)
+1	Emission: Permet d'émettre ce qu'un homme normal n'émet pas (ondes radars, radio, sonars, etc...)
+1	Analyse: Permet d'identifier avec précision et d'analyser ce qu'un homme normal ne peut identifier (c'est à dire tout ce qui ne se rattache pas à sa vue ou son ouïe). Autorise un jet de Perception pour pouvoir analyser les détails(1).
+1	Spécial: autre effet particulier (e. g.: voir à travers les murs) apportant un avantage. Si le MJ juge que 1PC ne suffit pas à justifier l'avantage qui peut être tiré de la nouvelle Perception, mieux vaud l'interdire.
0	Utilise un mode de Perception préexistant.

(1) Il n'est pas nécessaire de posséder Analyse pour pouvoir avoir recours à un jet de Perception lorsque la Capacité utilisée ne permet que d'avoir accès à certaines informations via les Perceptions humaines normales. Ainsi, nombre de formes de Perception Radio ne comportent pas l'option Analyse mais n'empêchent pas un jet de Perception basé sur l'ouïe. Analyse ne s'applique que dans le cadre précis de la Perception considérée (Infravision requiert Analyse car ce sont précisément les émissions infrarouges qui doivent être comprises et pas une image normale).

Le cumul des options choisies vous donne un coût de base en PCs de la nouvelle Perception. Ajoutez-y ensuite tous les Additifs Spécifiques qui vous paraissent cohérents et dépensez le nombre de PCs correspondants.

Le MJ doit retenir que même des Perceptions ainsi personnalisées sont souvent identifiables à des Perceptions existantes. Une Ultravision Parabolique est toujours une Ultravision et les personnages invisibles à ce sens le seront également à sa version parabolique. Le MJ devra juger au cas par cas quel type de Perception est affecté par quel type de Capacité en faisant jouer les analogies autant que nécessaire.

Perception

Concentration Requisite: Aucune
Durée: Maintien
Objet: Possesseur
Portée: Limitée
Perceptibilité: Non, par des sens normaux en tout cas (voir Sonar ou Radar)
Cadres: Non
Coût: Variable, voir texte et tableau synthétique.

TRANSFORMATION

Cette Capacité permet de provoquer la transformation de la cible en quelque chose d'autre. Elle permet par exemple de transformer les princes en grenouille mais demande à ce que lors de l'achat de la Capacité, le type de cible possible tout comme le résultat escompté soit défini avec précision. Transformer les princes en grenouille ne fonctionne que sur les princes et ne peut les transformer qu'en grenouille, pas en crapaud ou en chèvre. Inversement, elle ne permet pas de transformer les grenouilles en princes. Cela nécessiterait d'acheter une nouvelle fois Transformation.

Transformation coûte 1PC pour chaque ND, cependant, ces NDs ne sont pas appliqués de la même manière selon que la Transformation provoque un changement cosmétique, mineur ou majeure sur la cible. De plus, ils ne causent pas de réels dommages. Ils ne servent qu'à déterminer si une application de la Capacité est une réussite ou un échec. Les NDs de Transformation ne sont diminués que de la Défense Réelle d'un personnage et ne sont pas affectés par les autres types de défense (RN incluse). Leurs effets sont calculés comme s'ils étaient des Dommages Aggravés (le résultat des dés indique directement l'effet sans avoir besoin de les diviser par 2, cf. *infra*, pp.78).

Pour réussir à transformer la cible (qui peut être un objet), il faut que les dégâts fictifs infligés par les NDs de

Transformation diminués de la Défense Réelle de la cible soient suffisants pour la tuer d'un coup si elle était en pleine forme. Autrement dit, quel que soit l'état actuel de l'EDS de la victime, et quel que soit son score actuel de VIT, les NDs de Transformation doivent donner un résultat supérieur ou égal au nombre total de cases d'EDS du personnage (en principe 10 si une Capacité n'en a pas rajouté) plus la VIT maximum du même personnage. Le fait que les cases soient cochées ou que la VIT soit temporairement plus basse n'a aucune importance. Seul le score maximum compte. Ou les NDs de Transformation atteignent cette somme EDS+VIT et la Transformation fonctionne, ou ils ne l'atteignent pas et elle n'a aucun effet.

Cependant, il faut préciser les principes du paragraphe précédent. Le seuil à atteindre EDS + VIT ne concerne que les Transformations provoquant un changement majeur chez la victime. Transformation peut provoquer des changements moindres et est alors moins onéreuse en PCs. Dans tous les cas, l'effet de la Transformation souhaitée devra être précisé à l'achat et ne pourra plus être modifié. Voici les différents niveaux de Transformation :

Transformation Cosmétique

Les Transformations cosmétiques n'ont pas d'effets sur les possibilités de la cible. Elles ne l'affectent qu'en apparence. Elles permettent ainsi de changer la couleur de ses cheveux, de rendre un plat plus salé (mais pas trop salé), de se vernir les ongles (à long terme !), et ainsi de suite. Le seuil à atteindre est alors plus accessible. Il suffit que les NDs de Transformation indiquent un résultat supérieur ou égal à un tiers de la somme des cases d'EDS maximum et de la VIT totale de la cible $[(EDS+VIT)/3]$ pour que la Capacité fonctionne.

Transformation Mineure

Une Transformation mineure permet de modifier plus drastiquement l'apparence d'une personne ou d'un objet mais tout en la maintenant dans le type de personne ou d'objets auquel il ou elle appartient. Ainsi, elle peut transformer un homme jeune en vieillard, une épée en dague, une dague en épée, une chaise en trône, et ainsi de suite.

Il est nécessaire que les NDs de Transformation indiquent un résultat supérieur ou égal à la moitié de la somme des cases d'EDS maximum et de la VIT totale de la cible $[(EDS+VIT)/2]$ pour que la Capacité fonctionne.

Transformation Majeure

A ce niveau, la cible peut être totalement transformée. C'est le type de Transformation nécessaire pour que notre pauvre prince devienne un crapaud, que l'air se transforme en eau ou en nourriture, ou qu'un pont apparaisse à partir de l'air au-dessus d'un cours d'eau (une Transformation particulièrement puissante et impressionnante que cette dernière !). C'est là le type de Transformation dont nous parlions plus tôt.

Il est ici nécessaire que les NDs de Transformation indiquent un résultat supérieur ou égal à la somme des cases d'EDS maximum et de la VIT totale de la cible (EDS+VIT) pour que la Capacité fonctionne.

L'utilisation de Transformation requiert un jet de Combat contre la FdC de la pauvre victime (évidemment, c'est toujours

plus facile si vous transformez une chaise en fauteuil). Le succès permettra de jeter ses NDs de Transformation et de déterminer si le résultat est suffisant. S'il ne l'est pas, c'est bien dommage, il faudra recommencer à zéro la prochaine fois. La cible n'est pas affectée.

Il est important de définir une manière ou deux pour mettre fin aux effets de Transformation. Ces conditions seront toujours valables à chaque application de Transformation. Ainsi, on peut imaginer sans faire d'effort que notre prince que nous soumettons à notre mauvaise humeur depuis le début de ce paragraphe retrouve sa condition humaine si une princesse – belle si possible – venait embrasser le crapaud qu'il est devenu. Il y a toujours un moyen de faire cesser les effets de Transformations, ne fut-ce qu'en "guérissant" normalement des "dégâts" à l'EDS causés par la Capacité grâce à sa RPN (même si ces dégâts sont totalement fictifs). N'oubliez pas que cette option a pour conséquence que les heureux possesseurs de Restauration mettront beaucoup plus rapidement fin à une Transformation.

Mais peut-être trouvez-vous que devoir "détruire" physiquement une personne ou n'obtenir aucun résultat est un peu drastique comme alternative ? Si c'est votre cas, il est possible d'utiliser l'Additif Cumulatif (+4). Une Transformation Cumulative ne produira toujours pas d'effets avant d'avoir fictivement tué la cible, mais l'impact de chaque application ratée ne sera pas perdu. Les cases d'EDS "causées" par chaque usage de Transformation s'additionneront les unes aux autres jusqu'à ce que leur total atteigne EDS+VIT, et alors, la transformation se produira.

Il est également possible de pouvoir affecter des GR. Pouvoir transformer un GR de cibles en quelque chose de défini ou, alternativement, une cible définie en un GR de sujets / objets / personnes (au choix), est un Additif +2. Pouvoir Transformer quelque chose de défini en n'importe quoi est un Additif +6. Pouvoir Transformer n'importe quoi en quelque chose de défini est également un Additif +6. Enfin, pouvoir transformer n'importe quoi en n'importe quoi est un Additif +10. Le MJ ne devrait pas autoriser les deux derniers Additifs évoqués et les conserver pour

des PNJs qui seraient le centre même d'une aventure. Ils sont très déstabilisateurs et très dangereux. Ils pourraient *transformer* complètement votre univers de campagne.

Notez que Transformation peut être utilisé pour simuler certains effets spéciaux ou certains sortilèges. Ainsi, il peut être utilisé pour créer de l'eau en considérant que la quantité obtenue dépend du résultat des NDs jetés. De même pour la nourriture et de toutes les Transformations affectant l'air et les objets. Le MJ devra alors déterminer au cas par cas le score à atteindre pour que la Transformation fonctionne, la VIT et l'EDS étant des valeurs d'abord conçues pour des personnages humains.

Transformation ne peut pas être utilisée par un personnage pour se transformer lui-même. Cette possibilité relève de l'APMa Métamorphose.

Transformation peut (et devrait) par contre être utilisée pour simuler les attaques provoquant des effets définitifs. Ainsi, brûler les yeux d'un individu le rend totalement aveugle mais si Attaque est utilisée pour simuler cette peu honorable tactique, la victime guérira de toute façon avec sa RPN. Avec Transformation, cela lui sera beaucoup plus difficile.

Transformation

Concentration Requisite: Partielle.

Durée: Partielle à l'application, Permanent ensuite.

Objet: Cible

Portée: Limitée (PCsx50m)

Perceptibilité: Oui

Cadres: Oui

Coût: 1PC par ND de Transformation.

Cumulatif (+4)

GR en Défini (+2)

Défini en GR (+2)

Défini en Tout (+6)

Tout en Défini (+6)

Tout en Tout (+10)

Cadres, Additifs et Restrictions

Un Cadre est un moyen pratique d'acheter une série de Capacités liées entre elle en diminuant le coût de chacune. Dans un cadre superhéroïque en tout cas, la majorité des Capacités des personnages ont tout intérêt à se trouver dans un Cadre.

Toutes les capacités d'un même Cadre sont liées entres-elles. De ce fait, un Cadre est toujours considéré comme un Groupe Restreint pour les besoins de toute Capacité nécessitant cette information.

Il est formellement interdit de placer un Cadre à l'intérieur d'un autre Cadre.

Toutes les Capacités ne requérant Aucune Concentration qui sont incluent dans une Synergie (mais pas dans une Alternative ou un Potentiel) requièrent alors automatiquement une Concentration Partielle.

Il existe trois types de Cadres : Les Synergies, les Alternatives et les Potentiels.

SYNERGIES

Une Synergie est un moyen de réduire le coût cumulé (les autres moyens étant les Restrictions et les Alternatives) d'une série de Capacités à partir du moment où ces Capacités sont liées les unes aux autres par un effet commun. L'effet commun en question peut être que toutes utilisent le même type d'énergie (e. g. : toutes utilisent le feu) ou que leurs effets proviennent de la même source (e. g. : Les différentes possibilités d'utilisation d'un objet magique).

Peuvent faire partie d'une Synergie toutes les Capacités (l'autorisation expresse du MJ est nécessaire pour inclure autre chose qu'une Capacité dans une Synergie) excepté celles n'ayant pas en fonction de leur description propre l'autorisation d'y figurer. Comme tous les Cadres, une Synergie est considérée comme un effet commun (un GR) pour les besoins de la Capacité Ajustement ou de toute autre Capacité pour laquelle cet élément a une importance.

Pour faire l'achat d'une Synergie, il faut d'abord définir le cadre commun qui va relier toutes les Capacités qu'elle va contenir. Ceci fait et si le MJ est d'accord, la Synergie doit recevoir une Provision de points qui va lui servir à "alimenter" les Capacités qui vont y être incluses.

Cette Provision doit être au moins égale au nombre de PCs que coûte la Capacité la plus chère de la provision en prenant en compte les Additifs mais sans décompter les Restrictions. Ainsi, si je souhaite inclure une Attaque 10 dans ma Synergie, celle-ci devra recevoir au moins 10 PCs.

La provision créée, chacune des Capacités placée dans la Synergie sera achetée à un coût égal au **tiers** du coût qu'elle aurait eut en dehors du Cadre. Ce coût – avant division et Restrictions non comptées - ne peut être supérieur à la Provision de la synergie.

Les Capacités achetées avec une Synergie fonctionnent exactement comme s'ils avaient été achetés séparément si ce n'est que leur coût est considérablement réduit et qu'elles sont plus sensibles à certaines Capacités (elles forment un GR). Elles peuvent toutes être utilisées en même temps à condition que les

règles normales s'y appliquant ne viennent pas jouer contre ce principe (une seule Attaque par RA, pas plus de Capacité activées en même temps et demandant concentration que le DRT du possesseur, etc...).

Le coût d'une Capacité incluse dans une Synergie fonctionne donc comme dans l'exemple ci-dessous :

Exemple:

Je souhaite créer une synergie pour pouvoir simuler des pouvoirs de feu. Imaginons que je souhaite pouvoir voler, lancer des flammes de mes poings, et disposer d'une protection du fait que la chaleur que je dégage à volonté chauffe l'air et ralentit les coups qui arrivent à moi. Disons que je souhaite placer 9PCs dans la Provision. Celle-ci va donc me coûter autant.

Ensuite, je dois inclure les Capacités suivantes : Vol, Attaque [Distance] et Défense. En utilisant à chaque fois le maximum de PCs possible, ma Synergie finale aura cette forme :

Coût	Capacité	
9	Synergie: Pouvoirs de feu	
3	s Vol (45m)	=9PCs/3
3	s Attaque [Distance] 9	=9PCs/3
3	s Défense DF4/DR5	=9PCs/3

Total: 18PCs

Cependant, si je souhaite économiser quelques PCs, rien ne m'empêche de choisir certaines Capacités à un niveau inférieur. Par exemple, en optant pour Vol (30m) et Défense DF3/DR4, la Synergie devient :

Coût	Capacité	
9	Synergie: Pouvoirs de feu	
2	s Vol (30m)	=6PCs/3
3	s Attaque [Distance] 9	=9PCs/3
2	s Défense DF3/DR4	=7PCs/3

Total: 16PCs

Les Capacités à l'intérieur d'une Synergie peuvent recevoir des Additifs mais il est important de se rappeler que la Provision ne peut pas être inférieure au prix de la Capacité la plus chère Additifs inclus si elle était achetée en dehors d'une Synergie. Le prix d'une Capacité avec Additifs sera obtenu en calculant la somme prix de base plus Additifs, et en divisant cette somme par trois.

Les Capacités d'une Synergie peuvent également recevoir des Restrictions, ce qui diminuera leur coût propre *avant* qu'il soit divisé par trois (comme pour les Additifs). Néanmoins, la provision de la Synergie sera déterminée sans les prendre en compte. Ainsi, si la Capacité la plus puissante d'une Synergie est Attaque [Distance] 12, Perforante (+3), Autonome (-8). Cette Capacité n'est peut être pas la plus chère de la Synergie du fait de la Restriction Autonome (son coût hors synergie est de 7), mais elle l'est sans doute sans la compter (12+3 = 15). La Synergie doit donc recevoir 15 PCs de provision pour pouvoir fonctionner. Par contre, une fois dans la Synergie, cette même Capacité récupère sa Restriction et son coût est alors de 12+3-8 = 7, 7/3 = 2 !

Une Restriction ou un Additif peut être appliquée à la Synergie elle-même mais dans ce cas, il ou elle affectera la **totalité** des Capacités incluses dans la Synergie et leur coût le prendra en compte.

Reprenant notre exemple ci-dessus, imaginons que je souhaite que mes Capacités ne fonctionnent pas sous la pluie (-2), mais que toutes soient à Apparence Variable [Feu / Chaleur] (+1). La Synergie peut alors recevoir elle-même les Additifs et Restrictions et son coût être recalculé en fonction. Il ne sera pas possible cependant de ne pas utiliser ces Additifs et Restrictions avec les Capacités qu'elle contient. Voici notre synergie :

Coût	Capacité	
8	Synergie: Pouvoirs de feu (P:10), pas sous la pluie (-2), Apparence Variable [Feu Chaleur] (+1)	
2	s Vol (30m)	=5PCs/3
3	s Attaque [Distance] 9	=8PCs/3
2	s Défense DF3/DR4	=6PCs/3

Total: 15 PCs

Puisque la Synergie elle-même a reçu un Additif et une Restriction, ceux ci ont modifié sa Provision (mais ce PC supplémentaire ne peut servir que pour l'Additif Apparence Variable), diminué son coût en imputant la Restriction, et exactement la même manœuvre a été effectuée sur les Capacités qu'elle contient. Il n'a pas été utile d'indiquer à chaque ligne quels Additifs et Restrictions devaient être pris en compte pour chaque Capacité puisque tous ceux appliqués à la Provision affectent toutes les Capacités de la Synergie.

Exception notable toutefois. Une Synergie ne peut pas recevoir un Additif ou une Restriction si une ou plus des Capacités qu'elle contient ne peut pas elle-même le recevoir. La Synergie ci-dessus ne peut donc pas recevoir l'Additif Champs Létal puisque ce dernier ne peut pas s'appliquer à Vol ou à Défense. Attaque, par contre peut le prendre, mais lui seul sera affecté (et le coût de la Synergie par voie de conséquence puisque Attaque aurait alors un coût de 12PCs).

Les Capacités d'une même synergie ne peuvent sous aucun prétexte se cumuler entres-elles.

Si un personnage achète Course (30m) et Course (45m) dans une seule Synergie, il pourra utiliser l'une ou l'autre mais pas une fictive Course (75m). Pour obtenir Course (75m), il doit donner à sa Synergie assez de Provision pour pouvoir financer directement cette Capacité là.

Enfin, considérer une règle d'or : aucune Capacité valant moins de 4 PCs (après Additifs mais avant Restrictions) ne peut être incluse dans une Synergie sans l'autorisation expresse du MJ !

ALTERNATIVES

Les Alternatives, comme les Synergies, permettent de relier entres elles des Capacités dans un cadre commun (GR) afin

de réduire leur coût. Le cadre en question peut être - toujours comme pour les Synergies - que toutes utilisent le même type d'énergie (e. g. : toutes utilisent la puissance de l'esprit) ou que leurs effets proviennent de la même source (e. g. : Les différents types de munitions utilisables par une arme à feu).

Toutes les Capacités (l'autorisation expresse du MJ est nécessaire pour inclure autre chose qu'une Capacité dans une Alternative) peuvent être placées dans une Alternative excepté celles n'ayant pas en fonction de leur description propre l'autorisation d'y figurer. Comme tous les Cadres, une Alternative est considérée comme un effet commun (un GR) pour les besoins de la Capacité Ajustement ou de toute autre Capacité pour laquelle cet élément a une importance.

L'achat d'une Alternative commence par la définition du cadre commun au sein duquel les Capacités qu'elle va contenir vont fonctionner et qui logiquement expliquerait qu'elles peuvent être liées entres-elles. Ceci fait et si le MJ est d'accord, l'Alternative doit recevoir une Provision de points qui va lui servir à "alimenter" les Capacités qui vont y être incluses.

Exactement comme pour les Synergies, cette Provision doit être au moins égale au nombre de PCs que coûte la Capacité la plus chère de l'Alternative en prenant en compte les Additifs mais sans décompter les Restrictions. Par exemple, Téléportation (30m) demande à ce que l'Alternative qui doit la recevoir ait une Provision de 6PCs au moins.

Une fois le montant de la Provision défini, chacune des Capacités qui seront incluses dans l'Alternative auront un coût égal au dixième de celui qu'elle aurait eut en dehors du Cadre. Ce coût - avant division et Restrictions non comptées - ne peut être supérieur à la Provision de l'Alternative.

Les Capacités d'une Alternative fonctionnent exactement comme s'ils avaient été achetés séparément mais une seule d'entre elle peut être activée à la fois. En activer une deuxième a pour effet immédiat que la première cesse de fonctionner. Il est impossible d'utiliser en même temps deux Capacités placées dans la même Alternative. De plus, une Alternative est automatiquement un GR pour les besoins des Capacités affectant les Capacités d'autrui et pour lesquelles la définition des GR joue un rôle important (comme Ajustement Catégoriel).

Le coût d'une Capacité incluse dans une Alternative fonctionne donc comme dans l'exemple ci-dessous :

Exemple:

Je souhaite créer une Alternative pour pouvoir simuler les différents types de rayons que peut projeter mon personnage. Imaginons que je souhaite pouvoir projeter des lasers (Attaque Aggravée), des lasers à basse cohérence qui assommeront mes adversaires plutôt que de les tuer (Attaque), et utiliser encore moins de cohérence pour diffuser cette lumière et aveugler mes adversaires (Cécité). Disons que je souhaite placer 12PCs dans la Provision. Celle-ci va donc me coûter autant.

Ensuite, je dois inclure les Capacités Attaque Aggravée [Distance], Attaque [Distance], et Cécité Visuelle (normale). En utilisant à chaque fois le maximum de PCs possible, mon Alternative sera comme celle-ci :

Coût	Capacité
12	Alternative: Rayons de lumière

1	a Attaque Aggravée [Distance] 8	=12PCs/10
1	a Attaque [Distance] 12	=12PCs/10
1	a Cécité Visuelle (Vue normale) 6	=12PCs/10

Total: 15PCs

Après avoir gagné beaucoup d'expérience et investi celle-ci dans mon Alternative, je pourrais la faire devenir ceci :

Coût	Capacité	
20	Alternative: Rayons de lumière	
2	a Attaque Aggravée [Distance] 12	=18PCs/10
2	a Attaque [Distance] 20	=20PCs/10
2	a Cécité Visuelle (Vue normale) 10	=20PCs/10

Total: 26 PCs

Cependant, je n'ai pas gagné assez d'XPCs et je souhaite faire quelques économies. De plus, j'ai quelques autres idées en tête et le résultat ci-dessus ne me tente pas trop. Je peux alors opter pour la réduction du niveau de certaines Capacités. Disons qu'Attaque [Distance] 12 et Cécité Visuelle (normale) 8 sont suffisantes. Voici l'Alternative correspondant à cette idée :

Coût	Capacité	
18	Alternative: Rayons de lumière	
2	a Attaque Aggravée [Distance] 12	=18PCs/10
1	a Attaque [Distance] 12	=12PCs/10
2	a Cécité Visuelle (Vue normale) 8	=16PCs/10

Total: 23PCs

Les Capacités à l'intérieur d'une Alternative peuvent recevoir des Additifs mais la Provision ne peut pas être inférieure au prix de la Capacité la plus chère Additifs inclus. Le prix d'une Capacité avec Additifs une fois l'Alternative appliquée sera obtenu en calculant la somme prix de base plus Additifs, et en divisant cette somme par dix.

Les Capacités d'une Alternative peuvent étre sujettes aux Restrictions, ce qui diminuera leur coût propre avant qu'il soit divisé par dix (comme pour les Additifs). Néanmoins, la provision de l'Alternative sera déterminée sans les prendre en compte. Ainsi, si la Capacité la plus puissante d'une Alternative est Attaque [Distance] 13, Perforante (+3), Autonome (-8). Cette Capacité n'est peut être pas la plus chère du fait de la Restriction Autonome (son coût hors Alternative est de 8), mais elle l'est sans doute sans la compter ($13+3 = 16$). Elle impose à l'Alternative de disposer de 16 PCs de Provision pour pouvoir fonctionner. Par contre, une fois dans l'Alternative, cette même Capacité récupère sa Restriction et son coût est alors de $13+3-8 = 8$, $8/10 = 1$!

Une Restriction ou un Additif peut être appliquée à l'Alternative elle-même mais dans ce cas, il ou elle affectera la **totalité** des Capacités incluses dans l'Alternative et leur coût le prendra en compte.

Reprenant notre exemple ci-dessus, imaginons qu'après quelque réflexion sur mon personnage, je souhaite que mes Capacités proviennent d'un pistolet-lumière de Beryl VII que j'ai récupéré après avoir été sujet à des expériences qui m'ont fait

perdre la maîtrise de mes Capacités anciennes. Toutes mes Capacités proviennent de ce Canal Accessible et Visible (-4) qui permet de tirer douze fois par jour (Réserve 12 (-1)). Par contre, la fréquence particulière de ce laser, quoique capable d'aveugler, le rende invisible à l'œil de qui n'en subit pas les effets. L'Alternative doit donc recevoir l'Additif Imperceptible (+2). Il ne me sera pas possible maintenant de ne pas utiliser ces Additifs et Restrictions lorsque je ferais usage de cette arme. J'y gagne également le fait que les rayons aveuglant du pistolet-lumière affectent cette fois tous les types de vision, et pas seulement la vision normale, ce qui ajoute un Additif (+2), GR, à la Cécité uniquement. Revoici l'Alternative quelque peu relookée :

Coût	Capacité	
15	Alternative: Pistolet-lumière (P:20), CAV (-4), Réserve 12 (-1), Imperceptible (+2)	
1	a Attaque Aggravée [Distance] 12	=15PCs/10
1	a Attaque [Distance] 12	=9PCs/10
1	a Cécité Visuelle (GR Vision) 8	=15PCs/10

Total: 18PCs

Puisque l'Alternative elle-même a reçu un Additif et deux Restrictions, ceux ci ont modifié sa Provision (mais ces deux PCs supplémentaire ne peut servir que pour l'Additif Imperceptible), diminué son coût en imputant les Restrictions, et exactement la même manœuvre a été effectuée sur les Capacités qu'elle contient. Il n'a pas été utile d'indiquer à chaque ligne quels Additifs et Restrictions devaient étre pris en compte pour chaque Capacité puisque tous ceux appliqués à la Provision affectent toutes les Capacités de l'Alternative.

Exception notable toutefois. Une Alternative ne peut pas recevoir un Additif ou une Restriction si une ou plus des Capacités qu'elle contient ne peut pas elle-même le recevoir. Notre Pistolet-lumière ci-dessus pas recevoir la Restriction Psyché Matérielle car aucune de Capacités de l'Alternative ne Ressort de Force Psychique.

Enfin, considérer une règle d'or : aucune Capacité valant moins de 4 PCs (après Additifs mais avant Restrictions) ne peut être incluse dans une Alternative sans l'autorisation expresse du MJ !

POTENTIELS

Un Potentiel est une réserve de PCs gardé à la création en vue de leur ré-attribution postérieure en cours de jeu qui justifierait (en termes de règles) ou que justifierait (en termes de logique) la découverte propice de nouvelles Capacités en cours de partie. Ceci est notamment utile pour les joueurs ayant du mal à définir leur personnage ainsi que pour le Maître de Jeu qui souhaite laisser du flou dans les possibilités de ses PNJs.

Les Potentiels ont deux applications principales mais elles ne sont pas les seules.

Ils peuvent rendre cohérent l'histoire d'un personnage définie à posteriori durant les parties alors même que la conception de départ n'autorisait pas le joueur à interpréter ce qui le séduisait au final.

Il peut également justifier en termes de règles l'application des Capacités d'un personnage qui, jusque là, demeureraient indéfinies. Par exemple, un personnage contrôlant le froid souhaite modifier la température dans une vaste zone. Cette application semble logique et le MJ peut l'autoriser en cours de jeu à récupérer des PCs dans son Potentiel pour acheter l'APMi appropriée (Variation environnementale plus les PCs supplémentaires nécessaires pour couvrir la zone souhaitée).

Potentiel coûte 1PC par PC mis en réserve plus 1 tous les 5 PC attribués à a cette même réserve (1 minimum). Soit 12 PC pour en mettre 10 en réserve.

Un Potentiel est une réserve de PC **totale**ment inutile (sans effets directs) tant qu'ils n'ont pas été dépensés.

Avec l'autorisation expresse du MJ et les jets de dés et autres conditions que celui-ci jugera bon d'imposer, le Potentiel peut être utilisé dès que le joueur le décidera.

Utiliser un Potentiel ne prend à priori aucun temps et ne requiert aucune condition, mais le MJ est libre d'en décider autrement au cas par cas.

Une fois tout ou partie du Potentiel utilisé, les PCs dont il est fait usage en sortent et se cristallisent sous la forme définitive souhaitée alors par le joueur (avec accord MJ). Les PCs ainsi utilisées sont – cette fois - définitivement ré-attribués. Les potentiels sont une réserve avec une sortie à sens unique.

Prenons un exemple : mon Potentiel de 10 (qui me coûte 12 PCs) me paraît utilisable dans les conditions évoquées ci avant. Avec l'accord du MJ, je pourrais utiliser 2 PCs (ou plus) pour acheter APMi VE. Ceci fait, mon Potentiel baissera des PCs utilisées (il passera à 8, plus les 2 PCs nécessaire à sa possession en tant que Potentiel) et la nouvelle Capacité APMi VE 1 (zone doublée), apparaîtra sur ma feuille de personnage. Elle deviendra alors une Capacité pleine et entière, comme si elle avait été achetée lors de la création.

Les PCs supplémentaires requis pour constituer un Potentiel (à raison de 1PC pour 5 dans le Potentiel) sont récupérés différemment : A chaque fois que la Provision de PCs franchit un seuil qui devrait diminuer les PCs supplémentaires minimum requis (i.e. : lorsque ma Réserve de 10 PCs passe à 7PCs, les PCs supplémentaires requis passent de 2 à 1 via l'arrondissement), les PCs supplémentaires devenus excédentaires sortent du Potentiel et deviennent des points d'expérience (voir Evolution, *infra*).

En application de cette règle et en poursuivant l'exemple précédent ; mon Potentiel qui me coûtait $10+2=12$ PCs me coûtera, si j'utilise 3 PCs dans la réserve, $7+(7/5=1)=8$ PCs. Le PC de réserve qui n'a pas été ré-attribué devient un point d'expérience.

Cette différence avec les PCs constituant à proprement parler le Potentiel n'est pas seulement une nuance linguistique. En effet, si la Provision du Potentiel peut être ré-attribuée dès lors que le MJ l'accepte, les PCs devenus expérience supposent pour être dépensés que le personnage concerné apprenne de nouvelles Compétences ou Capacités. Or, cet apprentissage peut et devrait demander des conditions et du temps que ne requièrent pas les PCs du Potentiel lui-même. Si un personnage veut apprendre une nouvelle Compétence, il doit passer le temps nécessaire à cet apprentissage *et* dépenser les PCs appropriés. Ça n'est pas le cas pour les valeurs issues de la Provision du Potentiel.

Un MJ peut très bien récompenser un personnage en lui accordant des PCs de Potentiel plutôt que des XPCs s'il le souhaite.

Les PCs issus d'un Potentiel peuvent être attribués à toute valeur de jeu, qu'il s'agisse de Caractéristiques, de Compétences, de Capacités, voir au rachat de Handicaps, et ce, même si la description de la Capacité en cause (dans le cas d'une Capacité) exclu l'utilisation des Cadres. *Mais*, encore une fois, cette ré-attribution ne peut être faite qu'avec l'accord du MJ et est définitive.

CONCEPTIONS

Règle Optionnelle

Les Conceptions sont un quatrième Cadre à la discrétion du Maître de Jeu et de lui seul. Elles requièrent pour être utilisées une parfaite maîtrise de Variations et l'aptitude – pour le joueur ou MJ qui les utilise – à manipuler les règles sur le bout des doigts. Qui veut faire usage des Conceptions doit être capable de répondre à la question (ou à toute autre interrogation du même type) : combien de PCs coûte une Attaque Aggravée 10, Perforante, en Zone Circulaire, Aléatoire 7 ? Et ce, en quelques secondes. Si le temps de réponse est plus long (et d'autant plus si la réponse est fautive), la personne concernée sera incapable de gérer parfaitement une Conception et entraînera des lenteurs perpétuelles dans une partie. Mieux vaut ne pas lui laisser utiliser ce Cadre.

Les Conceptions permettent d'avoir plus ou moins en permanence accès à la totalité des Caractéristiques, Compétences, Capacités, Additifs et Restrictions ayant l'autorisation de figurer dans un Cadre et accès à celles n'ayant pas cette autorisation avec l'accord du MJ donné au cas par cas. Elles sont une sorte d'Alternative qui contiendrait la totalité des combinaisons possibles en termes de règle. Ceci dit, cette liberté a un coût...

Pour commencer, ne peuvent figurer dans une Conception que les aptitudes de jeu dont la description correspond au cadre conceptuel de la Conception. Par exemple, si je crée une Conception définie comme mon aptitude à construire des gadgets adaptés à toutes les situations, je pourrai y inclure Défense DF4/DR5 sans le moindre problème pourvu que je la définisse comme une armure high-tech (et donc avec la Restriction CIV) et pas comme un champ de force magique.

Ensuite, une Conception nécessite pour sa création une quantité non négligeable de PCs. Voici pour les détails : créer une Conception demande à lui accorder deux blocs de PCs. Le premier (la Provision), représente les points qui seront utilisables durant le jeu et modelables par le personnage. Le second (la Contrepartie de la Provision) représente le prix à payer pour avoir la possibilité de ré-attribuer plusieurs fois et avec une grande liberté les PCs de la Provision.

La Provision d'une Conception (à la différence des Capacités créées avec elle) ne peut recevoir ni Additifs, ni Restrictions. Elle doit être payée le prix fort. La Contrepartie a un coût égal à celui de la Provision mais peut, elle, recevoir Additif et Restriction.

Une Conception permet d'accéder à n'importe quelle combinaison de Capacités dont le coût cumulé n'excède pas la Provision de la Conception. De plus, Aucune Capacité individuelle ne peut avoir un coût – Additifs pris en compte mais Restrictions non comptées – supérieur à cette même Provision. Les Capacités incluses dans une Conception sont en permanence sous le contrôle du meneur de jeu qui doit veiller à ce qu'elles demeurent dans le cadre conceptuel de la Conception et ne déséquilibrent pas son univers de jeu.

Modifier la répartition des PCs de la Provision d'une Conception ne peut se faire en combat. C'est en principe une action demandant plusieurs minutes. Prenons un exemple pour clarifier tout cela.

Exemple :

Je décide de créer un personnage capable de manipuler la matière à volonté. Je commence par lui donner une Conception dont la Provision est de 12PCs. Ce faisant, je pourrais accéder à toutes les Capacités valant moins ou autant que ce prix Restrictions non comptées. Ensuite, il me faut lui accorder 12PCs supplémentaires pour financer la Contrepartie, cette Conception me coûte donc 24PCs.

Un beau jour, un combat me semble sur le point de se produire, et j'ai besoin de ré-attribuer les 12PCs de ma Provision afin d'être prêt. Je souhaiterais utiliser Attaque 14 mais cela m'est impossible car cette Capacité coûterait 14PCs soit deux de plus que ma Provision, ce qui est interdit. J'opte donc pour Attaque 12, le plus élevé que je puisse choisir avec 12PCs (les Restrictions ne comptent pas pour déterminer le prix le plus élevé possible). Cependant, il me semble mal choisi de m'arrêter là car Attaque 12 consommerait la totalité de la Provision et m'interdirait d'avoir accès à d'autres Capacités. Puisque j'ai absolument besoin d'une attaque puissante, je dois choisir des Restrictions. J'impose donc Projection Impossible (-1), Aléatoire 8 (-3) et Fatigante (-2) à cette Capacité. Son coût passe à $12 - 1 - 3 - 2 = 6$ PCs. J'ai donc encore la possibilité d'acheter de nouvelles Capacités dans la Conception à la condition qu'aucune d'entre elle ne vaille plus de 12 PCs sans compter les Restrictions, et que leur coût cumulé ne dépasse pas 6.

Je pourrais choisir la variété mais j'estime ne pas avoir le choix, j'ai besoin de résistance. J'opte pour Défense DF4/DR5, Résiliente (+2). Puisque cette Capacité coûte 11 PCs, je peux la choisir comme partie de ma Conception. Pourtant, je me trouve face à un problème puisqu'il faut que je finance ces 11 points avec les 6 qui n'ont pas encore été attribués dans la Provision de ma Conception. Encore une fois, je me tourne vers les Restrictions et je choisis Aléatoire 8 (-3) et Fatigante (-2), ce qui réduit le prix de cette Défense à 6 PCs.

Voici donc la situation de ma Conception après que mon personnage ait passé quelques minutes à la préparer :

Coût	Capacité
24	Conception: Manipulation de la Matière (P: 12) Répartition actuelle: (6PCs) Attaque 12, Projection Impossible (-1), Aléatoire 8 (-3, Fatigante (-2)

(6PCs) Défense DF4/DR5, Résiliente (+2), Aléatoire 8 (-3, Fatigante (-2)
Provision Utilisée: 12PCs

Total: 24PCs

La prochaine fois que je souhaiterais modifier la répartition des PCs de la Provision de ma Conception, il me faudra recommencer la manœuvre à zéro. Je ne pourrais pas modifier les 12 PCs de la Contrepartie car ils ne sont que le prix à payer pour pouvoir changer une part de ses valeurs en cours de partie.

Le fait de devoir passer plusieurs minutes à re-répartir les PCs de la Provision peut être particulièrement dangereux. En effet, un mauvais choix de répartition peut se révéler mortel pour un personnage (et frustrant pour son joueur) s'il se retrouvait prêt à livrer bataille contre une brute parahumaine (comme dans notre exemple), alors que son adversaire se révèle être un adepte de Force Psychique ! Impossible alors, dans le feu du combat, de disposer des minutes nécessaires à la re-répartition des PCs de la Provision.

Pour pallier à cet inconvénient, un personnage utilisant une Conception peut développer une Compétence de Contrôle lui permettant de répartir les PCs de sa Provision en une Action Complète. Cette Compétence permet de disposer d'un jet de 4+DRT pour 1PC, ce même jet pouvant être amélioré de +2 pour chaque PC supplémentaire. Le jet de la Compétence de Contrôle devra subir un malus de -1 pour chaque fraction de 3PCs que l'on souhaite modifier et ré-attribuer parmi les PCs de la Provision. Son utilisation est simple : soit le jet est réussi – malus inclus – et les PCs sont ré-attribués, soit il ne l'est pas et le possesseur de la Conception a tout simplement perdu un RA pour rien.

La Compétence de Contrôle peut recevoir un nom plus éloquent que, précisément, "Compétence de Contrôle" afin de refléter les différents types de Conception possibles. Ainsi, une Conception simulant une aptitude à concevoir rapidement des gadgets peut être baptisée "Création de Gadgets", alors qu'un sorcier pourra baptiser la sienne "Sorcellerie".

Des Restrictions spécifiques aux Conceptions peuvent être appliquées sur la Contrepartie (elles ne comptent jamais sur la Provision et ne peuvent réduire le coût de la Contrepartie à moins de 1). Les Restrictions classiques peuvent également jouer – toujours sur la Contrepartie – mais il est alors obligatoire qu'elles s'appliquent à la totalité des Capacités créées à partir de la Provision. Les Restrictions spécifiques sont au nombre de quatre :

Elaboration Autonome (-4)

Cette Restriction a pour effet de priver le possesseur de la Conception du contrôle effectif du choix des Capacités générées à partir de la Provision. C'est toujours lui qui décide de procéder à une nouvelle répartition des PCs mais il ne contrôle pas le résultat. Le MJ est responsable de la répartition des PCs en fonction du cadre de fonctionnement défini lors de l'achat de la Conception. Par exemple, si la Conception est supposée simuler des aptitudes mystiques, il définira lui-même ce qu'elles sont en termes de règle, et le nombre de PCs qu'elles requièrent. Elaboration Autonome ne limite pas le contrôle des Capacités une fois les PCs répartis par le MJ, le personnage regagne alors le

plein usage de celles-ci. Cependant, il n'aura pas pu choisir ce en quoi elles consistent et quelle est leur définition en termes de règles.

Elaboration longue (-3)

Cette Restriction implique que la re-répartition des PCs de la Provision demande des jours plutôt que quelques minutes. Le plus longtemps, elle permet alors de simuler des recherches en laboratoire où dans une bibliothèque de magie afin de déterminer la manière de procéder pour atteindre le résultat final. Hormis le fait que la modification de la Provision demande plus longtemps, une Conception à Répartition Longue est identique à la même sans cette Restriction.

Elaboration spécifique (-3)

Une Conception à Elaboration Spécifique ne peut être modifiée que dans des circonstances particulières qui doivent être définies à l'achat. A la différence de celles à Elaboration Longue, les Conceptions à Elaborations Spécifiques ne demandent pas forcément beaucoup de temps pour être modifiées. Cependant, la spécificité même de leur cadre de modification les rend impossible à changer sauf à remplir les conditions nécessaires. Ainsi, la nécessité de mener des recherches en laboratoire pour pouvoir re-répartir la Provision crée une condition particulière que Elaboration Spécifique simule (besoin d'un laboratoire) – sans parler que ce type de Conception sera probablement *en plus*, à Elaboration Longue.

Restreinte (-3)

Une Conception Restreinte ne permet pas d'avoir accès à n'importe quelle Capacité. Celles-ci doivent être choisies dans un cadre conceptuel à définir à l'achat. Ce cadre peut limiter le choix à un type de Capacité seulement (e. g. : uniquement des formes d'Adaptation), à un effet spécial particulier (e. g. : uniquement des formes de divination), ou à un cadre à définir avec le MJ (e. g. : uniquement des Capacités possédées par la cible).

De la même manière que les Restrictions, les Contreparties des Conceptions peuvent recevoir des Additifs qui s'appliqueront alors à la totalité des Capacités créées à partir de la Provision. Hormis les Additifs standards, les Conceptions peuvent utiliser les deux Additifs suivants :

Maîtrisée (+5)

Une Conception Maîtrisée ne nécessite pas de jet de Compétence pour modifier la répartition des PCs de la Provision. Celle-ci correspond toujours à ce que souhaite le personnage et n'échoue jamais. Cependant, même Maîtrisées, les modifications des Capacités de la Provision d'une Conception nécessitent toujours une Action Complète.

Libre (+2)

Une Conception Libre peut être modifiée et les PCs de la Provision re-répartis en une Action Spontanée plutôt qu'une Action Complète (ou plus). Cette modification nécessite tout de même un jet de la Compétence de Contrôle – avec les malus applicables - pour être réalisée efficacement. Les Conceptions Maîtrisées et Libres ne nécessitent pas ce jet.

ADDITIFS

Un Additif est une variation d'une Capacité qui tend à améliorer ses effets et à lui permettre de "coller" plus hermétiquement au pouvoir que souhaite simuler le joueur ou MJ qui la définit. Chaque Additif indique un modificateur positif qui s'ajoute au prix à payer par le personnage pour posséder la Capacité qui le reçoit.

Un Additif augmente le prix d'une Capacité de +1 à +8 PCs selon le degré d'amélioration que va recevoir celle-ci. Comme principe de base, retenez que la majorité des Additifs ont un coût de +1 à +4, les Additifs valant de +5 à +8 doivent nettement altérer l'équilibre du jeu.

Lorsqu'un Additif fait référence aux PCs investis, il ne faut jamais prendre en compte les PCs investis dans l'Additif lui-même. Par contre, il faut inclure ceux dépensés à travers les autres Additifs. De plus, le coût des Additifs compte pour les besoins du calcul de PCs dans la Capacité par rapport aux Provisions des Cadres.

Les MJs et joueurs sont libres de créer de nouveaux Additifs en utilisant ceux qui suivent à titre de références (sous le contrôle des seconds).

Ajustable (+4 plus la somme de PCs d'Additifs possibles)

Autorise l'accès à tous les Additifs souhaitables à chaque utilisation à concurrence d'une somme de modifications égale à la majoration en PCs consentis moins 4 (le prix de base d'Ajustable). Les Additifs utilisés peuvent être modifiés autant de fois que nécessaire mais une fois par RA uniquement (la modification est une Action Spontanée).

Les Additifs ayant un coût supérieur à la modification consentie pour Ajustable moins 4 ne sont tout simplement pas accessibles à ce personnage. Pas avec Ajustable seul en tout cas.

Apparence Variable (+1/+3)

Permet de faire varier l'apparence et donc les effets spéciaux d'une Capacité. Cela est particulièrement utile pour lutter contre les personnes plus sensibles à certains types d'attaques (par le feu, par le froid, etc...). Apparence Variable coûte +1 si l'apparence demeure limitée à un groupe restreint (i.e. : tout ce qui est froid / glace / vent). Si elle n'est limitée par rien, son coût est +3.

Champ Léthal (CL) (+3)

Permet à une Capacité de combat d'agir en permanence autour de son possesseur à partir du moment où elle est activée. Une Capacité achetée avec Champ Léthal ne peut dès lors plus être utilisée qu'ainsi et perd tous les bénéfices de portée que lui donnerait sa valeur normale (un Champ Léthal est Sans portée quelle que soit celle de la Capacité originale). Un personnage couvert par un Champ Léthal ne gagne aucun bénéfice en RN, Défense ou Barrière par ce seul fait mais toute personne qui entrera en contact avec lui subira immédiatement les effets du champ. Si elle est maintenue par la force en contact avec ce champ, les dommages s'appliqueront à chaque fois que reviendront les RA du possesseur du champ. Un Champ Léthal

activé compte normalement à l'encontre du nombre maximum de Capacité activables au même moment.

Cohérent (+3)

Permet à une Capacité d'ignorer les effets d'APMa Intangibilité et d'affecter la personne y ayant recours comme si l'Altération n'était pas active. Elle est toujours normalement efficace contre les individus qui ne sont pas Intangibles.

Continuel / Perpétuel (+4/+6)

Continuel permet à une Capacité à durée Instantanée ou A temps, de perdurer après son déclenchement et de continuer son action comme une Capacité dont la durée est Maintien. Continuel est un Additif +4.

S'il s'agit d'une forme d'attaque, elle infligera des dégâts sans refaire de jet de toucher à chaque fois que reviennent les rangs d'action de l'attaquant et ce, aussi longtemps qu'elle sera maintenue (ce qui suppose que son auteur soit conscient).

Une Capacité Perpétuelle est tout simplement cela, Perpétuelle : Elle demeurera active même une fois que son possesseur sera inconscient. Il pourra, par contre, l'arrêter à tout moment s'il le souhaite.

Dans tous les cas de figure, il devrait toujours y avoir une raison logique autorisant, dans des conditions particulières, la victime d'une Capacité Continue ou (surtout) Perpétuelle à en faire cesser les effets. Le MJ doit veiller avec soin sur les utilisations de Perpétuel. Cet Additif devrait être inaccessible sans son accord exprès.

Les Capacités Continuelles et Perpétuelles demandent toujours de la Concentration pour être maintenues en action. Dans le cas des Capacités Perpétuelles, la Concentration est simplement maintenue même si l'utilisateur est inconscient ou dort. Se débarrasser du besoin de Concentration relève de l'Additif Permanent.

Déflagration (+3)

Une Capacité dotée de Déflagration affecte une zone de la même manière qu'un explosif. Elle se centre comme une attaque en zone (voir Combat et l'Additif Zone) et inflige des dégâts maximaux au centre de la zone. Ensuite, l'attaque perd un ND1 (1 point) de puissance à chaque fois qu'elle parcourt un mètre en s'éloignant de son centre et ce jusqu'à ce que la limite de la Déflagration soit fixée lorsque les effets de la Capacité sont réduits à 0. Toutes les Capacités utilisant des NDs peuvent recevoir cet Additif.

Dense (+1)

Accolé à n'importe quel mode de protection, cet Additif le rend impénétrable pour la Capacité Téléportation. Dense peut être annulé si la Téléportation concernée dispose de l'Additif Perforant. Cependant, Dense peut être acheté plusieurs fois (tout comme Perforant), et demeurera infranchissable à la Téléportation tant que la protection disposera d'un niveau de Dense de plus que la Téléportation n'aura de niveaux de Perforant.

Déphasée (+4)

Une attaque Déphasée ignore totalement toutes les défenses conventionnelles (RN, Défense et Barrière). Toutefois, si

la cible possède le type de protection applicable au type particulier d'attaque Déphasée possédée par l'attaquant (à définir à l'achat), l'attaque n'aura absolument aucun effet. Une attaque Déphasée n'inflige jamais aucun dommages sur l'EDS. Elle n'affecte que la Conscience.

Evasif (+2/+4)

Avec cet Additif, une attaque dirigée vers quelqu'un ou quelque chose ne prend pas son origine dans la personne de l'attaquant. Cela correspond à, par exemple, un éclair qui tomberait du ciel. Cet Additif permet donc de contourner les Barrières, les obstacles, voire d'appliquer des bonus au toucher dus à la surprise.

Evasif coûte 2 PCs si l'attaque part toujours d'un même point et se dirige toujours vers la même direction (e. g. : en s'éloignant de l'attaquant), il coûte 4 PCs si ces conditions peuvent varier avec chaque utilisation de la Capacité.

Extensible (+2)

Permet de donner à autrui, avec son consentement, une Capacité qui normalement à Possesseur pour Objet. Extensible autorise donc, par exemple, de donner la Capacité Vol à quelqu'un qui ne la possède pas. Cependant, une Capacité Extensible ne peut normalement fonctionner que pour une seule personne à la fois et requiert un contact physique pour pouvoir être transférée à quelqu'un d'autre. Son possesseur se prive donc de son usage lorsqu'il la transfère. En contrepartie, ça n'est pas lui mais le réceptacle qui devra fournir la Concentration nécessaire (mais aura le contrôle de la Capacité transférée).

Il est possible de transférer une Capacité Extensible à plusieurs personnes au même moment en augmentant le prix de l'Additif de 1 PC pour chaque doublement du nombre de sujets possibles. Il est également possible pour le possesseur de la Capacité de ne pas en perdre l'usage lorsqu'il la transfère en majorant le prix de l'Additif de 2 PCs. Dans ce dernier cas, il gardera l'usage et le contrôle de sa propre Capacité mais une autre personne pourra utiliser une Capacité identique comme si elle était sienne. Enfin, un troisième type de majoration (de +2PCs) permettra de transférer une Capacité à distance. Faute de cette majoration, un contact permanent doit être maintenu pour que la Capacité reste transférée.

Immunité (+2)

Une Capacité disposant de cet Additif ne peut pas affecter son possesseur. Il peut ainsi voir à travers ses propres Cécités ou subir un retour de ses propres Attaques sans être affecté.

Avec l'autorisation du MJ, il peut également être immunisé contre des attaques totalement identiques à la sienne mais provenant d'autres personnes. Cela va plus loin que la similitude de nom. Un individu projetant des lasers contre lesquels il a l'Immunité ne sera pas immunisé contre tous les lasers. Il ne le sera que contre des lasers de même couleur et de même fréquence exactement. En bref, cela suppose que la Capacité ait été définie comme étant identique en tout point à la sienne, et ce cas de figure doit être absolument exceptionnel.

Imperceptible (+3)

Rend Imperceptible une Capacité Perceptible. Ses effets n'ont alors plus de liens manifeste avec leur déclencheur. Appliqué à une forme de Force Psychique, cet Additif rompt le lien établi entre son utilisateur et sa cible (qui ne pourra plus automatiquement déterminer qui l'attaque). Elle ne sera plus, non plus, détectable par Perception Ψ .

Irrépressible (+3)

Une Capacité disposant de cet Additif est assurée de toujours faire un effet minimum même lorsque la défense applicable de la victime devrait normalement réduire son impact à néant. Elle aura toujours 1 point minimal d'effet pour chaque multiple de 3 NDs (les arrondissements habituels s'appliquent) administrés, quel que soit le niveau de protection applicable.

Ces points d'effets s'appliquent toujours là où l'attaque est la plus forte en principe. Ils peuvent être des cases d'EDS pour une Attaque Aggravée, des pertes de CSC pour une Attaque ou la PSC, des points à opposer au MOI pour Communication, Contrôle et Inquisition, etc... Par contre, ils ne jouent pas pour les effets "secondaires" de l'attaque. Ainsi, Une Attaque Aggravée Irrépressible sera assurée de toujours infliger des dégâts à l'EDS (une par trois NDs) mais ne causera aucune perte de CSC si le résultat de ses NDs ne passent pas la Défense Renforcée de la victime (ou tout autre défense applicable).

Perforant (+3)

Permet à une Capacité de diviser par 2 la valeur totale de protection de la cible pour les besoins du calcul des effets. Cette valeur de protection peut être la somme Défense + RN pour Attaque, la Défense Réelle pour Ajustement, ou toute autre combinaison applicable. Perforant peut être acheté plusieurs fois sur une même attaque mais ne réduira pas plus la RN de la cible. Il permettra, par contre, de passer outre et d'ignorer autant de niveau de Résilience que l'attaque à de niveaux de Perforant, moins un.

Permanent (+4)

Accorde une Durée de Permanent à une Capacité dont la durée est Maintien. Une Capacité Permanente, une fois activée (elle peut l'être en permanence - d'où l'intitulé de l'Additif) demeure active même quand le personnage est inconscient. Les Capacités Permanentes par le biais de cet Additif ne sont activées que si le personnage ne souhaite pas y mettre fin (donc, elles peuvent être désactivées). De plus, elles ne requièrent aucune Concentration.

Portée (+3)

Donne une portée de 50m par PC à une Capacité sans portée.

Précision Illimitée (+3)

Une attaque achetée avec cet Additif ne subit pas de malus avec l'augmentation de la distance. De sa Portée maximale au bout portant, elle n'aura pas de modificateurs du fait de l'éloignement.

Projection(+1)

Cet Additif ne peut être utilisé que sur une Capacité ne donnant normalement pas lieu à une Projection à l'impact. Elle

permet précisément de projeter la victime suivant les règles normales de Projection à l'impact.

Pour les besoins de ce seul calcul, le résultat des NDs applicables seront utilisés comme étant la "perte de CSC" de l'attaque définis selon les règles de la Projection.

Projection accrue (+3)

En temps normaux, les attaques projettent leurs cibles à une distance égale au résultat des dés des NDs moins 1d6 moins la VIT de la victime – en ce qui concerne les attaques ont cet effet en tout cas. Avec cet Additif, le résultat des NDs est majoré de 5 avant de procéder aux soustractions applicables.

Projection accrue peut être achetée plusieurs fois pour une majoration de 5 points supplémentaire à chaque fois. Néanmoins, la distance maximale de Projection ne peut jamais être supérieure (en mètres) à deux fois le ND de l'attaque.

Propageable (+3)

Une Capacité Propageable l'est uniquement dans ses effets. Cela signifie qu'une personne en touchant une autre actuellement affectée par une Capacité Propageable devra à son tour subir les mêmes effets ainsi que toutes les personnes la touchant elle-même, et ainsi de suite. Par exemple, toucher un individu sous le coup d'une Cécité 4 Propageable a pour conséquence de devoir sois même subir les effets d'une Cécité 4.

Propageable reste actif aussi longtemps que la Capacité comprenant cet Additif produit des effets. Une fois que toutes les applications de la Capacité auront cessé leurs effets (i. e. : plus personne ne sera aveuglé dans le cas de notre Cécité 4 ci-dessus), elle ne se propagera plus (mais pourra être utilisée à nouveau par son possesseur qui pourra ainsi relancer un nouveau cycle de propagation).

Psychique (Ψ) (+4)

Permet à une Capacité de devenir psychique, comme si elle relevait de Force Ψ . Elle n'affectera alors plus la CEL mais le DRT, s'opposera à la FdE et attaquera avec le Combat Ψ . Une Capacité possédant cet Additif ne peut pas causer de dommages à l'EDS et n'infligera que des pertes de CSC. Par contre, la RN, Défense et Barrière ne servent à rien contre elle, qui ne sera arrêtée que par la Défense Ψ . Sa portée deviendra Illimitée (Vue).

Une Capacité définie comme Psychique ne devient pas Imperceptible de par ce seul fait.

Répétitif (+4)

Permet à une attaque de porter 5 coups en une seule fois au lieu d'un seul. Ce nombre est doublé (10 coups, puis 20, etc.), pour chaque 2PCs supplémentaires. Un coup portera effectivement pour chaque point de réussite sur le jet d'attaque (si je touche sur 8, je porterais 1 coup si je fais 8, 2 si je fais 7, 3 pour 6 et ainsi de suite). Répétitif ne peut être utilisé que sur les Capacités requérant un jet pour faire effet.

Si une attaque Répétitive est utilisée sur plusieurs cibles, un jet devra être fait contre chacune d'entre elles avec un malus de -2 et les effets déterminés ensuite. De plus, un coup sera perdu pour chaque mètre séparant les cibles les unes des autres.

Une Capacité Répétitive compte double dans le nombre maximum de Capacités activables en même temps par un personnage.

Rephasée (+6)

Une attaque Rephasée, comme sa version Déphasée ignore totalement toutes les défenses conventionnelles. Toutefois, si la cible possède le type de défense relatif à ce type particulier d'attaque Rephasée (à définir à l'achat, mais consistant a priori en un type ou un autre de Défense Spéciale), la défense applicable jouera comme le ferait normalement la RN et/ou le type de Défense en se soustrayant des dégâts. Une attaque Rephasée n'inflige jamais aucun dommages sur l'EDS et ne cause que des pertes de CSC.

Résiliente (+2)

Une défense achetée avec Résiliente annule les effets de Perforant lorsqu'elle subit une attaque de ce type. Résiliente peut être achetée plusieurs fois pour se défendre contre plusieurs niveaux de Perforant. Résiliente ne remplace pas Dense pour les effets d'une protection sur Téléportation.

Zone (+4)

Permet à la Capacité de couvrir une Zone qui peut être Circulaire (d'un rayon de $(PCs/2)$ m), Linéaire (d'une longueur de $(PCs \times 2)$ m sur 2m de large) ou Conique (Cône de 60° de $(PCs+2)$ m de côté s'éloignant de l'utilisateur). Les effets de la Capacité s'appliquent de manière identique sur tout le volume couvert par la zone. Contre une attaque en Zone, la FdC de toutes les personnes présentes chute à 2.

La Zone couverte double pour chaque point supplémentaire investi au-delà des quatre premiers.

Zone Personnelle (+2)

Comme Zone mais n'affecte qu'1m de rayon.

Zone Sélective (+5)

Comme Zone mais l'utilisateur peut sélectionner dans la zone que couvre son attaque les cibles qu'il souhaite affecter et celles qui ne le seront pas.

Zone Modulable (+5)

Comme Zone mais le volume couvert par l'attaque peut être modifié à volonté par l'utilisateur (i.e. : il peut modifier le rayon d'une zone circulaire ; la longueur d'une zone linéaire, ou la longueur du côté d'une zone conique) sans pour autant devoir diminuer le nombre de PCs dans l'attaque. A contrario, vous aurez compris que toutes les Zones qui ne sont pas Modulables doivent réduire leur ND pour couvrir un volume moindre.

Une Zone Modulable doit avoir au moins 2PCs d'effets pour la zone (soit 1m de rayon, 4m de longueur ou 4m de côté), jamais moins.

Zone Modulable Sélective (+6)

Cumule les effets de Zone modulable et de Zone Sélective.

RESTRICTIONS

Une Restriction est une modification d'une Capacité qui tend à diminuer son efficacité et, en contrepartie, de diminuer son coût. Une Restriction va diminuer le prix de la Capacité de -1 à -8 PCs selon le degré de Restriction que va recevoir celle-ci. Comme principe de base, retenez que la majorité des Restrictions ont un modificateur de -1 à -4, les Restrictions valant de -5 à -8 viennent plus que nettement limiter la Capacité qui les subit. Ce modificateur vient réduire le nombre de PCs à dépenser dans la Capacité après application des Additifs.

Dans tous les cas de figure et avant que le MJ autorise une Restriction, il doit se rappeler un principe fondamental :

Une Restriction qui ne gêne en rien l'utilisation d'une Capacité n'est pas une Restriction et ne rapporte aucun PC.

Quel que soit le total de PCs investis dans une Capacité et le nombre de Restrictions appliquées, **le coût minimal d'une Capacité est toujours de 1 PC**. Même une Capacité à 2PCs recevant des Restrictions pour un total de -25 vaudra toujours 1PC. Les Restrictions ne sont pas présent en compte pour le calcul visant à déterminer la valeur maximale d'une Capacité autorisée dans un Cadre.

Les MJs et joueurs sont libres de créer de nouvelles Restrictions en utilisant celles qui suivent à titre de références.

Activable (-3)

Cette Restriction s'applique aux Capacités Permanentes uniquement. Elle modifie leur durée en ce que ces Capacités ne seront alors plus actives que par le jeu d'une opération consciente visant à les activer et à les garder telles. Elles cesseront tout effet avec l'inconscience du personnage ou dès lors que celui-ci n'aura plus de raison de les garder active et n'aura pas expressément précisé qu'il veille à ce qu'elle le reste. Hormis cela, le fonctionnement des Capacités Activables n'est en rien modifié et la Concentration nécessaire à leur maintien ne devrait pas entraîner un malus pour les autres activités menées par le personnage.

Les Capacités Activables requièrent automatiquement de la Concentration et comptent - lorsqu'elles sont activées - à l'encontre du DRT du personnage comme si leur Concentration requise était Partielle. De fait, une Capacité Activable devient précisément une Capacité à Concentration Partielle.

Aléa Maîtrisé (-3)

Cette Restriction fonctionne comme Aléatoire, *infra*, si ce n'est qu'au lieu d'être basé sur un jet de dés fixé à l'achat de la Capacité, Aléa Maîtrisé nécessite, à chaque fois que la Capacité est utilisée, un jet d'une Compétence particulière définie une bonne fois pour toutes lors de l'achat. Cette Compétence peut évidemment être améliorée indépendamment de la Capacité elle-même. Le jet de Compétence reçoit un malus de -1 pour chaque tranche de 3 PCs actifs dans la Capacité activée (à la différence d'Aléatoire).

La Compétence qui contrôle Aléa Maîtrisé vaut en principe 1PC pour un jet de 4+DRT et peut être améliorée à raison de 1PC pour +2. Elle fonctionne globalement comme la Compétence de Contrôle des Conceptions mais ne s'applique qu'à une seule Capacité (quoiqu'elle puisse s'appliquer à plusieurs si chacune utilise la Restriction Aléa Maîtrisé).

Aléatoire (Var.)

Une Capacité Aléatoire ne fonctionne pas toujours et un jet (de 2d6) doit être effectué à chaque fois qu'elle est utilisée. Si ce jet est un échec, la Capacité ne fonctionne pas mais l'action est tout de même perdue. A la différence d'Aléa Maîtrisé, une Capacité Aléatoire repose sur un jet fixe qui ne coûte pas de PC au personnage mais, en contrepartie, ne peut pas être amélioré comme le serait une Compétence.

Le modificateur de cette Restriction varie en fonction des chances de fonctionnement qu'il implique :

Chance de Fonctionnement	Restriction
10 ou moins	-1
9 ou moins	-2
8 ou moins	-3
7 ou moins	-4
6 ou moins	-5
5 ou moins	-6
4 ou moins	-7
3 ou moins	-8

Aléatoire a deux variantes :

Enrayable (Var.): Une Capacité Enrayable cesse totalement de fonctionner si le jet d'Aléa est un échec (elle ne fonctionne donc pas non plus durant ce même RA). Elle ne pourra plus être réactivée jusqu'à ce que certaines conditions soient remplies. Il est nécessaire de préciser alors quelles sont ces conditions (sous le contrôle du MJ). Enrayable entraîne une Restriction supplémentaire de -2 par rapport à la Restriction apportée par Aléatoire au même jet.

Précaire (Var.): Une Capacité Précaire cesse totalement de fonctionner si le jet d'Aléa est un échec mais, contrairement à Enrayable, cet arrêt se produit **après** qu'elle a été utilisée une dernière fois (elle fonctionne forcément mais peut cesser de le faire si le jet est un échec). Il est nécessaire de préciser alors dans quelles circonstances la Capacité peut se remettre à fonctionner normalement. Précaire entraîne un Additif supplémentaire de +1 par rapport à la Restriction apportée par Aléatoire au même jet.

Autonome (-8)

Autonome est une Restriction qui a pour conséquence de rendre la Capacité qui la reçoit indépendante du personnage. Elle demeurera bien entendu sous son contrôle (voir Incontrôlé si vous souhaitez également ne pas pouvoir maîtriser celle-ci), mais les PCs qui lui seront attribués passeront totalement dans la Capacité et le personnage n'aura plus de pouvoirs sur eux. Cela implique que la Capacité puisse lui être définitivement ôtée et ce d'autant plus s'il s'agit d'un Canal.

Cette Restriction permet de simuler des objets magiques, des malédictions ou des bénédictions qui affecteraient le personnage sans qu'il ait de véritable contrôle sur l'évolution de la "chose" considérée.

Précision Importante

Un personnage garde toujours le contrôle de ses propres PCs, mêmes s'ils ont été dépensés à travers un Canal. Certes, il peut en perdre temporairement l'usage pendant (très) longtemps si le Canal est détruit mais, tôt ou tard, ses PCs lui seront retournés. Il n'est pas possible de perdre définitivement ses propres Points de Création.

Lorsque l'on a recours à la Restriction Autonome, les PCs peuvent être définitivement perdus car ils sont par ce biais définitivement séparés de leur propriétaire original. Celui qui fait usage de cette Restriction doit bien être conscient qu'il donne ainsi définitivement ses PCs à sa Capacité. Si pour une raison ou une autre il ne peut plus faire usage de celle-ci, les PCs sont définitivement perdus. Ils ne lui reviendront pas car ils ne sont plus les siens, ils deviennent ceux de la Capacité et d'elle seule, pas ceux du personnage.

Canal (-1 à -4)

L'utilisation d'une Capacité nécessitant un Canal, requiert la présence d'un objet sans lequel elle ne fonctionne pas. Un Canal est avant tout un objet qui doit être porté pour pouvoir utiliser la Capacité à laquelle il est lié. Il peut être directement la raison même de la Capacité en cause – comme une arme à feu justifiant Attaque Aggravée pour quiconque la possède – ou être simplement nécessaire à l'utilisation d'une Capacité sans en être lui-même à l'origine – comme le sont le plus souvent les composants nécessaires à l'utilisation de sortilèges sans lesquels ceux-ci ne peuvent être utilisés mais qui ne permettent pas à qui trouve cet étrange bout d'écorce de fusionner avec le bois comme pourrait le faire le possesseur de la Capacité originale.

Le lien entre cet objet et la Capacité peut être Visible ou Invisible aux yeux de quiconque verrait fonctionner la Capacité en situation normale – mais Visible signifie que la Capacité est Perceptible au sens défini en p.24, pas forcément à celui de perceptible par la vue. Il est important de comprendre que cette définition de la Visibilité ne concerne pas le Canal lui-même mais le lien qui peut être établi entre lui et une Capacité. Un bâton est a priori un Canal Visible mais s'il permet d'utiliser la Capacité Infravision et qu'il ne brille pas lorsqu'elle est activée, c'est dans ce cas un Canal Invisible. S'il est facile d'établir un lien direct entre lui et la Capacité en cause alors, oui, c'est un Canal Visible.

De même, cet objet (le Canal) peut être Accessible ou Inaccessible. Dans le premier cas, il peut être arraché à son possesseur en combat en une Action Partielle (approximativement le temps nécessaire pour réaliser une Saisie et une opposition de PSC). Dans le second cas, le subtiliser demande un temps indisponible en pleine bataille (un Tour au minimum) mais même un Canal Inaccessible peut être enlevé moyennant du temps. Un objet qui ne peut pas être enlevé à son propriétaire sans causer de dommages à celui-ci (un implant cybernétique, une pierre sertie à l'intérieur de la poitrine d'une personne, un bras mystique qui remplace un bras existant, etc...) n'est pas un Canal. Il n'est qu'un

effet spécial de la définition de la Capacité en cause qui ne rapporte pas de PCs (pas en tant que Canal en tout cas).

Si le Canal est Fixe (il ne peut être déplacé), ou Encombrant (le déplacer déduit 5 du Combat et de la FdC de qui s'y amuse, et interdit de bouger soi-même de plus de la moitié de la vitesse possible), des corrections sont à prendre en compte sur le modificateur de la Restriction.

Voici tous les modificateurs correspondants au texte qui précède :

Type de Canal	Restriction
Canal Inaccessible et Invisible (CII)	-1
Canal Accessible et Invisible (CAI)	-2
Canal Inaccessible et Visible (CIV)	-2
Canal Accessible et Visible (CAV)	-4
Canal Fixe (cumulatif avec les précédents)	-4
Canal Encombrant (cumulatif avec les précédents)	-2

La résistance aux dommages d'un Canal est fonction du nombre total de PCs investis sur lui avant de compter les modifications apportées par les Restrictions mais après celles venues des Additifs. Un Canal a une Défense (DF et DR) égale à la moitié des PCs qu'il contient et autant de cases d'EDS. Noter qu'un Canal perd ses possibilités au pro rata des dommages qu'il subit (un Canal contenant 12 PCs, soit possédant 3 Capacités et 6 cases d'EDS, donc 6 en Défense, perd une Capacité à chaque fois qu'il subit deux cases).

Un Canal peut être rendu Indestructible sans majoration de son coût, c'est là simplement un choix à faire lors de la création. Le bon sens devrait jouer le rôle de guide lors de ce choix. Un objet technologique est rarement Indestructible, c'est là le domaine des matériaux mystiques les plus durs. L'ironie est que les objets Indestructibles sont également rarement faciles à reconstruire, beaucoup moins de toute façon que leurs équivalents destructibles. De plus, aucun Canal ne saurait être *totalem*ent indestructible. Rappelez-vous, même l'Anneau Unique a pu être réduit à néant après trois tomes voués à cette fin...

Concentration Partielle (-2)

Les Capacités qui reçoivent cette Restriction et qui ne demandaient pas de Concentration en requièrent dès lors une certaine dose pour pouvoir fonctionner. Elles fonctionnent à partir de là comme des Capacités demandant une Concentration Partielle. A la différence des Capacités Activables, celles à Concentration Partielle ne modifient pas la Durée d'une Capacité, simplement la Concentration Requise. Ainsi, si leur Durée était Permanente, elles peuvent être maintenues si le personnage perd conscience et aussi longtemps que le nombre de Capacité activée reste dans la limite du DRT.

Une même Capacité ne peut recevoir en même temps Activable et Concentration Partielle.

Contrecoup (-2/-4/-6)

Une Capacité affectée par un Contrecoup provoque des effets nuisibles a priori sur son possesseur à chaque fois qu'elle est activée. Si ces effets valent 4 PCs, Contrecoup vaut -2 PCs ; s'ils valent 8 PCs, Contrecoup en vaut -4 ; et s'ils en valent 12, Contrecoup en vaut -6. Les effets en question doivent être

définis en accord avec le MJ dans la limite des possibilités ouvertes par les PCs accordés par Contrecoup.

Lorsque Contrecoup est appliqué à une Capacité Aléatoire, il peut soit obéir à la règle ci-dessus, soit ne se déclencher que si le jet est un échec (c'est la règle par défaut).

Dans ce dernier cas, pour Contrecoup -2, les effets valent 4 PCs ou le tiers des PCs dans la Capacité (le plus élevé des deux) ; pour Contrecoup -4, les effets valent 8 PCs ou les deux tiers des PCs dans la Capacité (le plus élevé des deux) ; pour Contrecoup -6, les effets valent 12 PCs ou la totalité des PCs dans la Capacité (le plus élevé des deux) ;

Dégradable (-4)

Appliquée à Défense, Barrière ou DS, cette Restriction provoque un affaiblissement progressif de la protection accordée par la Capacité affectée dès lors que la protection fonctionne.

A chaque fois qu'une Défense Dégradable arrête partiellement des dommages (c'est à dire si ces dégâts excèdent la valeur de la protection), elle devient de plus en plus Aléatoire. La première fois, elle deviendra Aléatoire 10 (comme pour la Restriction du même nom), la seconde, Aléatoire 8, la troisième Aléatoire 7 et ainsi de suite...

Après avoir dépassé le cap d'Aléatoire 3, la défense ne jouera plus du tout. Sa valeur ne diminue pas si le jet d'aléa est un échec (elle ne diminue que lorsqu'elle est active).

Une protection revient à ses valeurs initiales dans des conditions à déterminer lors de l'achat de la Capacité (le plus souvent après au moins un jour).

Une Défense Dégradable n'est pas diminuée si elle arrête totalement les dommages dirigés contre son possesseur.

Différé (Var.)

Une Capacité Différée ne prend effet qu'un certain temps après avoir été activée. Si des jets sont nécessaires pour calculer ses conséquences (comme un jet de Combat), ces jets ne seront faits qu'après écoulement du temps nécessaire.

Un personnage utilisant une Capacité Différée est libre de faire ce qu'il souhaite sans malus pendant la période nécessaire à l'activation effective de celle-ci. Toutefois, les modificateurs éventuels applicables seront eux aussi calculés lorsque la Capacité sera effectivement active. Cela peut notamment entraîner des malus de situation pour les Capacités de combat par exemple.

Le modificateur de cette Restriction varie en fonction du temps nécessaire à l'activation :

Temps nécessaire à l'activation	Restriction
1 RA	-2
1 Tour	-4
1 Minute	-6
10 Minutes	-8
1 Heure	-10
1 Journée	-12
1 Semaine	-14
1 Mois	-16
1 Trimestre	-18
1 An	-20
3 Ans	-22

Etc...

Etc...

Durée Aléatoire (-1/-2/-3)

Cette Restriction n'est applicable qu'aux Capacités susceptibles de durer plusieurs RA une fois déclenchées. A Chaque RA (de l'utilisateur) après le premier, un jet doit être effectué pour savoir si a Capacité continue ses effets. Ceux-ci cessent totalement dès qu'un jet est un échec mais rien n'empêche de réactiver immédiatement la Capacité (un jet de toucher peut être nécessaire). Si les chances de continuer d'agir sont de 5 ou moins, la Restriction est de -3. Elle est de -2 pour 7 ou moins, et de -1 pour 9 ou moins.

Exclusive (-6)

L'usage d'une telle Capacité empêche d'utiliser toute autre Capacité au même moment. Elle est considérée comme requérant la totalité de la Concentration possible du personnage à elle seule.

Fatigant (-2)

L'utilisation de la Capacité fait perdre un point de CSC pour chaque 10 PCs dépensés dans la Capacité avant application des Restrictions. Arrondir selon les règles standards si nécessaire, mais 1 est un résultat minimum.

Cette perte à lieu pour chaque RA durant lequel la Capacité reste active. Ainsi, Défense DF6/DR10, qui vaudrait 16 PCs coûterait 2 pts de CSC par RA une fois activée. On peut d'ailleurs souhaiter que le possesseur de cette Capacité ait également opté pour la Restriction Activable ou une durée de Maintien, afin de ne pas être condamné à une très longue inconscience !

L'utilisation d'une Capacité Fatigante est toujours considérée comme une activité pour les besoins de la Récupération. Ça n'est jamais du repos, même si la RPN du RA (RPN gratuite en fin de chaque Tour) évite la perte de CSC en guérissant systématiquement le dommage. On ne peut donc effectuer aucune Récupération (celle de fin de Tour exceptée) tant qu'une Capacité Fatigante est active.

Epuisant et Harassant sont des variantes de Fatigant.

Epuisant (-4)

Comme Fatigant mais provoque la perte de 1 CSC pour 5 PCs dans la Capacité. Epuisant apporte une modification de -4 et ne peut être choisi pour une Capacité possédant moins de 8 PCs.

Harassant (-6)

Comme Fatigant mais provoque la perte de 1 CSC pour 3 PCs dans la Capacité. Harassant apporte une modification de -6 et ne peut être choisi pour une Capacité possédant moins de 9 PCs.

Gestuelle (-1/-2)

L'utilisation de cette Capacité requiert une gestuelle visible et sortant de l'ordinaire. La Restriction est de -1 si la Gestuelle est faite uniquement à l'activation de la Capacité, de -2 si elle doit durer aussi longtemps que cette dernière demeure active.

Incessant (-2)

Toute Capacité Incessante ne peut plus être arrêtée par son possesseur, elle est donc perpétuellement en action. Incessant ne peut pas être appliqué aux Capacités naturellement Permanente, uniquement à celles qui doivent le devenir. Cette Restriction implique donc que la Capacité à laquelle elle s'applique devienne immédiatement Permanente. Il est besoin pour ce faire qu'elle fasse usage de l'Additif du même nom.

Attention : Incessant n'est pas Continuuel / Perpétuel, une Attaque devenue Incessante est impossible à arrêter mais ceci s'applique non pas à sa victime mais à son possesseur. Utiliser une attaque Incessante oblige à effectuer un jet par RA si l'on veut qu'elle continue à affecter toujours la même cible (à moins, bien sûr, qu'elle soit en même temps Continueuse), en cas d'échec, elle détruira simplement le mobilier puisqu'elle ne peut être arrêtée. C'est également valable pour toutes les Capacités similaires comme Transformation ou Mirage.

Avec l'accord du MJ, certaines Capacités naturellement Permanentes peuvent tout de même utiliser la Restriction Incessante. Ceci n'est possible que dans la mesure où la permanence totale de la Capacité cause une gêne réelle chez son possesseur. Perception en est une application pratique ; pouvoir percevoir les spectres ultraviolet et infrarouge est sans doute utile mais cela peut devenir difficilement supportable pour un individu de voir *en même temps* dans le spectre visible, le spectre ultraviolet *et* le spectre infrarouge. Le MJ pourrait juger opportun d'appliquer des malus à son jet de perception de ce fait et lui permettre en même temps d'utiliser la Restriction Incessante.

Incontrôlé (-8)

Une Capacité Incontrôlée ne répond pas aux demandes, du personnage, se déclenche aléatoirement et ne fait que ce qui lui chante. En bref, cette Capacité est sous le contrôle du MJ, et pas sous celui du personnage qui a dépensé les PCs. Elle peut par exemple être déclenchée uniquement en cas de crises émotionnelles violentes ou autres épisodes traumatisants.

Joint (-2)

Plusieurs Capacités Jointes doivent dès lors systématiquement être déclenchées en même temps et arrêtées au même moment. S'il s'agit d'attaques, elles affecteront obligatoirement la même cible.

Au sein des multiples Capacités jointes que possède un personnage, celle valant le plus de PCs ne recevra pas le bénéfice de cette Restriction. Les secondes et suivantes Capacités jointes reçoivent, elles, la Restriction et la diminution de leur coût qui en résulte.

Si un personnage possède plusieurs groupes de Capacités jointes et que chaque groupe n'entraîne pas obligatoirement l'activation des autres groupes, la Capacité la plus chère de chaque groupe ne pourra pas recevoir cette Restriction.

Perceptible (-2)

Rends Perceptible par deux sens ou plus, une Capacité Imperceptible.

Personnel (-3)

Une Capacité définie comme Personnelle doit auparavant pouvoir s'appliquer à tous. Après avoir utilisé la Restriction Personnelle, elle ne pourra plus être utilisée que sur le possesseur de la Capacité lui-même et n'affectera jamais que lui. Ajustement Positif est la principale Capacité donnant lieu à cette Restriction.

Projection Impossible (-1)

Cette Restriction interdit à la Capacité liée à elle de réaliser quelque Projection à l'impact que ce soit. Les règles en question ne s'appliquent plus à elle.

Psyché Matérielle (-2)

Utilisée sur une variante de Force Ψ , cette Restriction la transforme en Capacité "normale". A partir de là, la Capacité n'utilisera plus Combat Ψ mais Combat et FdC au lieu de FdE. Sa Portée deviendra PCsx5 au lieu de vue. Si elle inflige des dégâts, ceux-ci appliqueront les Défense, Barrière et RN de la victime et pas sa D Ψ . Si elle s'oppose à une Caractéristique, celle-ci sera VIT au lieu de MOI (et ADR au lieu de DRT, le cas échéant) - y compris pour le jet nécessaire à y mettre fin.

La Capacité ainsi définie demeure Imperceptible sauf par Perception Ψ . Il est donc habituel que F Ψ reçoive également la Restriction Perceptible (-2), si elle reçoit Psyché Matérielle (total : -4).

Réserve (Var.)

Une Capacité achetée avec Réserve ne peut être utilisée qu'un certain nombre de fois par jour (ou jusqu'à ce que le MJ considère que les conditions nécessaires sont remplies pour renouveler la Réserve mais le principe doit être défini sur une base quotidienne). Le montant de la Restriction est fonction du nombre d'utilisations possibles :

# Utilisations	Restriction
1	-6
2	-5
3	-4
4	-3
5-6	-2
7-12	-1

Une Réserve supérieure à 12 est bien entendu possible mais elle n'est alors pas considérée comme une Restriction (et ne rapporte pas de PCs).

Par défaut, Réserve ne limite pas à elle seule la Durée d'une Capacité, juste le nombre de fois où elle peut être

enclenchée. Par conséquent, une Capacité peut durer aussi longtemps que sa Durée l'y autorise une fois qu'elle a été activée (donc une Capacité à durée Instantanée doit utiliser l'Additif Continuél / Perpétuel avant de pouvoir recevoir un Terme comme Restriction – voir ci-dessous).

Pour les Capacités d'une Durée supérieure à Instantanée, il est possible d'appliquer une Restriction limitant la Durée de chaque activation. Le tableau suivant doit être utilisé de manière cumulative avec les modificateurs de la Restriction Réserve fixés ci-dessus :

Terme	Restriction Supplémentaire
1 RA	-2
1 Tour	-1
1 Minute et plus	0

Une fois activée, la Capacité durera jusqu'à échéance du terme fixé par sa durée ou jusqu'à ce que son possesseur l'arrête volontairement.

Une Réserve peut être **Recouvrable**. Dans ce cas, il est possible de la récupérer après l'avoir utilisée. Faute d'avoir les moyens de la recouvrer, il faudra attendre le jour suivant pour que la Réserve se renouvelle (où attendre que les circonstances permettent son renouvellement). C'est par exemple le cas d'un couteau que l'on peut ramasser après l'avoir lancé mais qu'il n'est pas toujours facile de retrouver (surtout si l'on a manqué sa cible) par exemple. Une Réserve Recouvrable entraîne un Additif supplémentaire de +2 par rapport à la Restriction apportée par Réserve au même nombre d'utilisations.

Statisme (Var.)

Demande à l'utilisateur de la Capacité de demeurer plus ou moins statique lorsqu'il l'utilise. Si pour l'activer, il doit diminuer de moitié sa FdC, la Restriction est de -1, et de -2 s'il doit la réduire à 0. Si les effets de la Capacité ne sont pas instantanés et durent sur plusieurs actions, et que les modificateurs au Combat s'appliquent pendant toute la durée de ses effets, les modificateurs de Restriction ci-dessus sont doublés.

Vocal (-1/-2)

L'utilisation de la capacité requiert que certaines paroles soient prononcées, sortant de l'ordinaire et clairement audibles par tous. La Restriction est de -1 si les paroles ne sont prononcées qu'à l'activation de la Capacité, de -2 si elles doivent l'être aussi longtemps qu'elle fonctionne.

Les Handicaps

Vous avez dépensé tout les PCs qui vous avaient été alloués ? Peut-être en souhaiteriez vous un peu plus ? En attendant vos premiers points d'expérience, vous n'avez qu'une seule solution : recourir aux Handicaps.

Variations vous offre ainsi la possibilité de développer votre personnage dès sa création en lui infligeant toutes les conséquences de son histoire passée et en faisant apparaître sur sa feuille de personnage les cadavres qu'il cache dans ses armoires. Ce faisant, vous obtiendrez des PCs supplémentaires qui vous permettront de donner plus de variété à votre création. Malheureusement, il va falloir payer le prix. Ces PCs viendront de Handicaps, et comme leur nom l'indique, ceux-ci sont tous les défauts, les ennemis, les personnes à charge et autres allergies que peut avoir votre personnage. Tous sont des sources d'ennuis mais aussi de merveilleux outils pour donner profondeur et variété à la série de chiffres qu'est encore le PJ que vous désirez créer.

Vous pouvez choisir un nombre de Handicaps rapportant au maximum un nombre de PCs déterminé par votre NP (voir page 8). Il vous est toujours possible de continuer à sélectionner des Handicaps une fois cette valeur atteinte mais ceux-ci ne vous rapporteront alors plus aucun PC. Consultez le Tableau de Contrôle des NPs pour connaître ce maximum. Ensuite, faite bon usage de la table ci-dessous. Mais peut-être avez-vous besoin de quelques explications supplémentaires...

Pour commencer, qu'est-ce qu'un Handicap et qu'est-ce qui n'en est pas un ?

Le MJ aura toujours le choix de décider que ce que vous pensez être un Handicap ne mérite pas ce qualificatif et qu'en tant que tel, il ne vous rapportera pas de PC. Le principe à appliquer pour déterminer si Handicap il y a est simple :

Un Handicap qui ne gêne en rien l'interprétation ou l'existence d'un personnage n'est pas un Handicap et ne rapporte aucun PC.

Mais y a t il différents types de Handicaps ?

En réalité, non. Tous les Handicaps utilisent la même table et leur valeur en PC est toujours déterminée suivant la même échelle. Cependant, afin de faciliter la compréhension du système, les Handicaps ont été classés en sept catégories. Ces catégories sont purement artificielles et vous êtes libres de ne pas les utiliser. Ce ne sont que des suggestions pratiques.

Est-on libre de créer de nouveaux Handicaps ?

Absolument. D'ailleurs, c'est uniquement comme cela que vous pourrez différencier votre personnage des archétypes qui ont une fâcheuse tendance à être sélectionnés à répétition par les joueurs en mal d'imagination. Utilisez la table des Handicaps pour déterminer le nombre de PC que peut rapporter ce à quoi vous pensez et créez tous les Handicaps que vous souhaitez.

Comment détermine t'on la valeur en PCs de tel ou tel Handicap ?

Commencez par bien réfléchir aux applications et aux conséquences concrètes de l'Handicap auquel vous pensez. Deux

questions sont ensuite à poser : Le Handicap auquel vous pensez, lorsqu'il interviendra, vous gênera-t-il peu, beaucoup ou énormément ? La gêne occasionnée par le Handicap sera-t-elle fréquemment, rarement ou exceptionnellement sur votre chemin ?

La première de ces questions vous permettra de déterminer l'Acuité du Handicap. Celle-ci indique à quel point il sera handicapant lorsqu'il interviendra. Etre aveugle, être convaincu que la planète est envahie par les Martiens, porter la marque d'une secte d'assassins haïe de tous a sans discussion possible une Acuité très forte, alors que une tache de naissance sur la main, ou la foi dans la religion dominante ont une Acuité bien moindre, voire Négligable.

La seconde question fixera la fréquence du Handicap. Vous avez certes déjà déterminé qu'il pourrait vous gêner beaucoup (ou peu) mais le fera-t-il souvent ? En reprenant les exemples ci-dessus, voilà ce que l'on pourrait en dire : être aveugle est non seulement très handicapant mais également constamment gênant. Se penser envahi par les Martiens peut avoir une Fréquence très élevée si vous le criez en permanence sur la place publique ou très faible si vous le gardez pour vous. Une marque d'assassin a sans doute une fréquence très faible (malgré sa Forte Acuité) car ce genre de marque est en principe cryptée ou facile à dissimuler. Une tache de naissance sur la main est un signe distinctif également aisé à cacher (il suffit de porter des gants). Enfin, croire en la religion dominante a une Fréquence qui varie selon votre volonté de vous livrer au prosélytisme ou à considérer que cela ne regarde que vous.

Maintenant que vous avez choisi l'Acuité et la Fréquence du Handicap auquel vous pensiez, consultez la table ci-dessous, additionnez les PCs obtenus du fait de l'Acuité à ceux gagnés par la Fréquence et vous connaîtrez la valeur de votre Handicap et les points supplémentaires qu'il vous apporte.

Handicaps	
Acuité	PCs
Négligeable	0
Faible (ennuyeux, sans plus)	1
Forte (pénible, dérangeant)	2
Irrépressible (gêne incontrôlable qui influe perpétuellement sur votre vie)	3
Fréquence	PCs
Episodique	0
Elevée	1
Constante	2

A seule fin de faciliter le classement des Handicaps et faciliter votre réflexion, nous vous proposons de classer ceux-ci dans les catégories suivantes :

ASPECT

Les Aspects sont tous les Handicaps qui proviennent de l'apparence physique du personnage. Choisir un Aspect implique que celle-ci comporte quelque chose de particulièrement distinctif, d'effrayant, de repoussant ou au contraire d'irrépressiblement attirant qui sera pour qui la porte une source de problème parce

que l'on pourra plus facilement l'identifier, que l'on sera particulièrement attiré ou dégoûté par lui. Il peut s'agir là tant d'un aspect véritablement démoniaque que d'un simple signe particulier tel la classique cicatrice. L'Acuité du Handicap déterminera alors en quoi cet aspect est effrayant, attirant ou particulièrement provocateur d'un Comportement particulier alors que la Fréquence fixera les possibilités que ce Comportement se déclenche. Elle dépend notamment de la localisation de l'aspect spécifique sur le corps du personnage (des cornes sont plus difficiles à cacher qu'une marque de naissance sur la fesse droite qui d'ailleurs, à moins d'annoncer le messie de La Prophétie, a bien peu de chance de qualifier le personnage pour l'obtention d'un Handicap).

Exemples :

Massif et Imposant (plus de 2m) (IrEp): 3PCs

Longue Cicatrice (FaEp): 1PCs

COMPORTEMENT

Les Comportements sont tous les Handicaps qui affectent la personnalité du personnage, reflètent un code de conduite, ou des affections psychologiques voire psychiatriques. Avec eux, le personnage est sujet à certaines contraintes sur sa manière d'agir pouvant provenir tant d'obligations (qui le force à agir) que d'interdictions (qui le force à ne pas agir). Cela peut représenter des obligations morales autant que des peurs.

Exemples :

Animal (que possèdent, bien sur tous les animaux) (FoCo): 4PCs

Amoral (FoEI): 3PCs

Code de Chevalerie (FoEI, voire IrEI): 3 ou 4 PCs

Haine de ... (personne(s)) (IrEp): 3PCs

Misanthrope (FoEI): 3PCs

Protecteur des Animaux (FaEI): 2PCs

Pyromane (IrEI): 4PCs

Sauvage (FoCo): 4PCs

Superstitieux (FoEI): 3PCs

ENNEMI

Les Ennemis sont précisément cela, des ennemis, que possède le personnage et qui lui en veule. Une personne ou plusieurs souhaitent causer des problèmes, emprisonner, voire tuer le personnage pour une raison connue ou pas de celui-ci mais souvent lié à son histoire passée.

Il est déconseillé, pour les Ennemis, de dépasser le stade d'une fréquence Episodique, sous peine de voir l'Ennemi occuper la majeure partie des scénarii joués au dépend des autres joueurs, de la trame de la partie, et des autres facettes du personnage.

Exemples:

Milice Locale (FoEp): 2PCs

Pègre (FoEI): 3PCs

Police (FoEI): 3PCs

Recherché pour crime (Fo ou Ir selon le crime, de Ep à Co selon ses conséquences): 2PCs (vol, prison) à 5PCs (meurtre; mort ou torture).

INFIRMITE

Sous l'effet d'une Infirmité, le personnage souffre de problèmes de natures physiques (s'ils sont psychologiques, utiliser Comportement) qui limitent ses possibilités et / ou ses facultés. Leur action entraîne que dans certaines situation le personnage devra agir de telle ou telle manière ou ne pourra pas effectuer telle ou telle manœuvre. Noter que certains problèmes relèvent de la catégorie des Infirmités alors que l'on aurait tendance à les classer dans les Comportements (une accoutumance à une drogue, par exemple). Il est important de ne pas se tromper lors de l'achat. En effet, pour venir à bout d'un Comportement, un problème physique et un problème psychologiques ne requièrent pas la même thérapie (même s'ils rapportent le même nombre de PCs).

Dans tous les cas, ne négligez pas que faire disparaître un Handicap de la feuille d'un personnage demande obligatoirement – en plus d'une bonne raison – de le racheter avec des PCs.

Exemples :

Absence de membres manipulateurs (concerne la plupart des animaux) (FoEI): 3PCs

Albinos (FaCo): 3PCs

Borgne (FaEp): 1PCs

Sensibilité exagérée à la lumière - éblouissement accru, besoin de se protéger du soleil, fatigue augmentée au soleil etc... (FaCo): 3PCs, mais ce Handicap peut aussi être conçu comme une Sensibilité (voir plus bas)

Vertige (FaEp): 1PCs

OBLIGATIONS

Les Obligations sont des Handicaps qui simulent les devoirs et engagements d'un personnage du fait de sa situation professionnelle, sentimentale, ou sociale. Que cela lui plaise ou pas la situation même du personnage entraîne pour lui des Obligations auxquelles il ne peut échapper. Cela est la situation du pompier qui doit cesser ce qu'il fait pour éteindre des incendies ou du chevalier qui se doit de sauver les princesses en détresse. A la différence de Responsabilité, Obligation est infligé au personnage par sa situation présente et ne représente pas une responsabilité dûment assumée de sa propre volonté. Obligation est une charge subie alors que Responsabilité désigne une charge voulue. De surcroît, Responsabilité concerne une chose ou une personne précise ; Obligations est générique.

Exemples :

Appartenance à une organisation officielle (i.e.: Police) (FoEI): 3PCs

Double Identité ou Alter Ego (surtout pour les superhéros avec une identité secrète) (FoEp): 2PCs

RESPONSABILITE

A travers une Responsabilité, le PJ est comptable d'une ou plusieurs personnes, d'une mission, d'une charge ou d'un objet pour lequel ou pour laquelle il se sent particulièrement impliqué et est disposé à donner de sa personne de son temps ou de ses sentiments, voire de sa vie privée. Les Responsabilités ont deux

versants. Le premier permet de simuler les personnes dépendantes du personnage ou desquelles il se soucie et du fait desquelles il devra consacrer du temps et un investissement personnel. Le second versant recouvre les territoires, domaines, ou nations que le personnage doit protéger parce qu'il en est le seigneur, le propriétaire, ou le leader.

Exemples :

Disciple (qui vous suit) (FaCo, à ajuster selon l'utilité du personnage pour vous): 3PCs

Petite Amie (FoEI): 3PCs

Protecteur de ... (lieu) (FoEI): 3PCs

ou actes (et donc subi plus de dégâts de leur part). Lorsqu'il se trouvera dans la situation sujette de sa Sensibilité celle-ci entraînera des conséquences néfastes. En présence de celles-ci, le MJ est libre de lui infliger des dommages, malus ou une gêne proportionnels à l'acuité du Handicap.

Exemples :

Coups au côté droit (Loc 8-9) (FoEp): 2PCs

Jambes fragiles (dommages augmentés si touché en Localisation 11 et 12) (FaEp): 1PCS

Malchance: de NeEp à IrCo mais le dernier tournerai probablement au comique perpétuel de situation. FoEp devrait être un maximum dans la majorité des cas. Soit de 0 à 5 PCs

SENSIBILITE

Les Sensibilités simulent le fait que le personnage soit particulièrement allergique à certaines choses, énergies, situation

Déterminez les Handicaps qui vous intéressent et vous avez tout ce qu'il vous faut pour terminer votre personnage.