

 **TRI-STAT**



Un Système pour Jeu de Rôle

NOTE PRÉLIMINAIRE

La version originale de ce document (en anglais), créée par GUARDIANS OF ORDER, est disponible gratuitement sur [DriveThruRPG](#) et est la propriété de WHITE WOLF. Ceci est une traduction quasi-littérale réalisée sans l'autorisation explicite des auteurs ou des actuels éditeurs. Il sera donc supprimé sur simple demande. Toutes les anciennes productions de GUARDIANS OF ORDER sont aujourd'hui des jeux sans suivi et (a priori) sans avenir commercial. Pourtant, de nombreux jeux utilisant Tri-Stat, en particulier BESM et Silver Age Sentinels, ont toujours des cercles de fans anglophones très actifs. Et pour cause, ce sont d'excellents jeux et Tri-Stat un excellent système ! Il me paraissait donc profondément injuste que les francophones ne puissent en profiter, alors que le cœur de ce système est aujourd'hui accessible à tous dans la langue de Shakespeare.

Comme dit plus haut, ceci est une traduction non-officielle, non-commerciale et amateur. Le traducteur que je suis vous demande donc de vous montrer indulgents envers les nombreuses fautes qui doivent consteller ce document, la mise en page approximative et peut-être même une façon d'écrire ou de présenter les choses qui doit évoluer au fil du document. Il m'aura tout de même fallu trois ans, et plusieurs longues pauses entre deux périodes de travail fastidieux, pour achever cette tâche. Je n'ose croire que cela ne se ressentira pas à la lecture, mais hé, c'est un jeu de rôle, pas un roman ! L'essentiel est que vous compreniez ce qu'il faut pour pouvoir jouer.

Bonne lecture à tous !

CRÉDITS

Auteur : Mark C. MacKinnon

Co-auteurs : Adam Jury, Stephen Kenson, Jeff Mackintosh, David L. Pulver, Jesse Scoble

Direction artistique et graphique : Jeff Mackintosh

Éditeurs : Jeff Mackintosh, Jesse Scoble

Traducteur : Aegis

Remerciements : Aux centaines de *playtesters* de Tri-Stat ayant contribué au jeu depuis la création de GUARDIANS OF ORDER en 1997... et à ceux qui continuent de le faire vivre aujourd'hui.

TABLES DE LA LOI DU JEU DE RÔLE

*Ces règles sont imprimées sur le papier,
pas gravées dans la pierre.*

*Ces règles sont des suggestions,
non des obligations.*

*Si les règles ne précisent pas que vous ne pouvez pas faire quelque chose,
alors vous le pouvez.*

*Il n'y a aucune réponse officielle,
seulement des opinions officielles.*

*Lorsque les dés entrent en conflit avec l'histoire,
l'histoire l'emporte toujours.*

*Le mini-maxage et le grobillisme ne sont pas les défaillances d'un jeu,
ce sont les défaillances d'un joueur.*

Le Maître du Jeu a tout pouvoir sur la partie.

*Le Maître du Jeu joue toujours avec
et non contre les joueurs.*

*Un jeu au cours duquel vous ne vous amusez pas
n'est plus un jeu, c'est une corvée.*

Ce livre contient les réponses à toutes vos questions.

Quand la loi précédente ne s'applique pas, improvisez !

TABLE DES MATIÈRES

Découvrez Tri-Stat dX	5	Guérison	40	Cadavre dans le placard	76
Histoire du système Tri-Stat	5	Hyperespace	40	Cauchemars	76
Utiliser le système Tri-Stat	6	Illusion	40	Célèbre	77
Dés et notations	6	Imitation	41	Chargement	77
Exemples de genres/mondes de		Immunité	42	Concentration	77
campagne/thèmes/périodes histo-		Inamovible	42	Conditions	77
riques	6	Intangible	42	Défaut unique	77
Pourquoi Tri-Stat est-il gratuit ?	8	Invisibilité	43	Dépendant	78
.....	8	Maîtrise défensive	43	Déplacement limité	78
Créer un personnage	9	Maîtrise offensive	43	Discrimination	78
Étape 1 : Discutez avec le MJ	9	Métamorphose	44	Distract	78
Étape 2 : Créez un concept	10	Mouvement spécial	44	Emprunt	78
Étape 3 : Définissez vos Caracté-		Natation	45	Énergivore	79
ristiques	10	Nuée	45	Énorme	79
Étape 4 : Choisissez vos Attri-		Objet de pouvoir	46	Faiblesse	79
buts	12	Opulence énergétique	47	Fragile	80
Modificateurs (Mods)	13	Particularités	47	Handicap physique	80
Progression des Attributs	14	Polymorphe	47	Handicap sensoriel	80
Restrictions d'Attributs	16	Portail	48	Inaptitude défensive	80
Réductions d'Attributs	16	Pouvoir latent	49	Inaptitude offensive	80
Description des Attributs	16	Pouvoirs dynamiques	49	Incompétent	80
Absorption des dégâts	16	Pouvoirs modulaires	50	Marqué	80
Adaptation	16	Projection d'image	51	Maudit	80
Agents	16	Rapetissement	52	Minuscule	81
Agrandissement	17	Régénération	53	Némésis	81
Annulation	17	Réincarnation	53	Ostensible	81
Appel/Contrôle d'animaux	18	Relations	53	Partiel	81
Armes naturelles	18	Résistance aux pouvoirs	54	Permanent	82
Armure	19	Richesse	54	Phobie	82
Attaque combinée	20	Robot géant	55	Point faible	82
Attaque spéciale	20	Robustesse	55	Polymorphisme involontaire	82
Attaques supplémentaires	28	Saut	55	Pouvoir défectueux	82
Attribut unique	29	Scan numérique	56	Puissance maximale	83
Bouclier mental	29	Sens aiguisés	56	Rage aveugle	83
Bras supplémentaires	29	Sixième sens	56	Recherché	83
[Carac] supérieure	29	Suivants	57	Réduction	83
Champ de force	30	Technique de combat	57	Repoussant	84
Chanceux	31	Technologue	59	Restriction	84
Compagnon d'armes	31	Télékinésie	60	Retour de flamme	84
Compétent	32	Télépathie	61	Sensibilité	84
Contamination	32	Téléportation	61	Serviteur	85
Contrôle des plantes	33	Transfert	62	Talon d'Achille	85
Contrôle du climat	33	Transmutation	62	Transformation persistante	85
Conversion des dégâts	33	Vigilance	63	Usage limité, durée	85
Création	34	Vitesse	63	Usage limité, instantané	85
Creusement	34	Vol	63	Vulnérabilité	85
Défense spéciale	34				
Défenses supplémentaires	35	Étape 5 : Choisissez vos Compé-		Étape 7 : Calculez les Valeurs	
Dégâts massifs	35	tences	64	Dérivées	86
Densification	35	Compétences et Spécialités	64	Valeur de Combat	86
Domination	36	Utiliser ses Compétences	64	Points de Vie	86
Duplication	37	Coût des Compétences	68	Points d'Énergie	
Écran sensoriel	37	Compétences générales	68	(règle optionnelle)	86
Élasticité	38	Compétences martiales	74	Valeur de Choc	
Équipement	38	Étape 6 : Choisissez vos Défauts		(règle optionnelle)	87
Exorcisme	39	74	Étape 8 : Obtenez des Points	
Force surhumaine	40	Défauts et identités secrètes	75	d'Historique	87
		Attachement	75	Mécanismes de jeu	87
		Bureaucratie	76	Introduction	87



TABLE DES MATIÈRES

Le passage du temps	88	Utiliser ses Attributs pour attaquer	107	Changer les règles.....	128
Effectuer une action.....	88	Utiliser ses Attributs pour se dé- fendre.....	108	Régler les problèmes	128
Dés et jets de dés	89	Progression des personnages 108		Faire des erreurs.....	128
Tests de Caractéristique.....	90	Repousser ses limites (règle optionnelle)	108	Conflits entre joueurs.....	128
Tests de Compétence.....	91	Équiper son personnage	109	Abus de pouvoir.....	128
Modificateurs additionnels.....	92	Armes.....	109	Garder le cap	129
Tests de combat	92	Armes Improvisées.....	109	L'Indice	129
Utiliser ses Attributs	92	Personnaliser une Arme à Feu	111	L'Intuition	129
Introduction		Munitions	113	Le PNJ	129
au combat	92	Grenades et explosifs	114	Créer une campagne.....	129
Initiative	93	Véhicules.....	114	Souhaits des joueurs.....	129
Action du personnage	93	Voitures	115	Campagnes, mini-campagnes et <i>one-shots</i>	129
Attaques de Corps-à-corps ou à Distance	93	Motos.....	115	Usage inattendu des Attributs	130
Situations de combat spéciales	94	Camions	115	Repousser ses limites	130
Mouvement en combat	98	Hélicoptère.....	116	Pouvoirs dynamiques à bas Niveaux	130
Modificateurs aux jets d'Attaque ..	99	Avion.....	116	Improvisez !.....	130
Actions non-offensives.....	99	Hors-bords	116	Sources d'inspiration	130
Défense.....	100	Engins militaires.....	116	Cinéma et télévision	130
Se défendre contre plusieurs at- taques.....	100	Modifier un Véhicule	116	Internet.....	130
Les Compétences de Défense	100	Armures et protections	121	Jeux de rôle.....	130
Défense en Parade.....	100	Armures anciennes.....	121	Livres	130
Attaques inévitables.....	100	Armures modernes.....	122	Quotidien	130
Défense totale	100	Boucliers	122	Technologie et jeux de rôle : une pratique en évolution	131
Défendre autrui	101	Protections spéciales.....	122	www.votre-campagne.com	131
Dégâts	101	Détruire un objet	122	E-mails de contact	131
Quantité de dégâts infligée.....	101	Objets fixes	122	Listes de diffusion	131
Effets des dégâts sur le personnage	103	Objets technologiques.....	123	Parties en ligne.....	131
Chocs et Blessures critiques (règle optionnelle).....	104	Perforation d'un objet.....	123	Parties virtuelles	132
Impact (règle optionnelle)	105	Valeur d'Armure des objets	123	Mondes coopératifs	132
Combat mental.....	105	Briser son arme	123	Jouer en réseau	132
Récupération	106	Détruire un Objet de pouvoir	123	La technologie à votre table	132
Récupérer des Points de Vie.....	106	Détruire un bâtiment.....	123	Jouer en convention	132
Récupérer des Points d'Énergie ..	106	Détruire le monde	124	Créer des aventures	132
Réparer son équipement.....	106	Introduction à la Maîtrise du Jeu	124	Au-delà de Tri-Stat dX.....	135
Utiliser ses Attri-buts en combat	106	Les bases de la maîtrise.....	124	Supprimez les Compétences	135
Utiliser un Attribut contre ses enne- mis	106	Intéresser les joueurs.....	125	Supprimez les Niveaux d'Attributs	135
Effet tout-ou-rien ou partiel	107	Faire une pause	126	Supprimez les dés et les règles	135
Attribut contre Attribut	107	Utiliser les règles.....	126	Supprimez le MJ	135
		Questions de règles	126	Le Mot de la Fin	135
		Règles maison	126		

DÉCOUVREZ TRI-STAT dX

La quête du système de jeu de rôle ultime. Inéluctablement, éternellement, il reste constamment hors de portée. Vous croisez les doigts et prenez une grande inspiration alors que vous tournez les premières pages de ce livre. Tri-Stat dX serait-illa réponse que vous attendiez ?

Désolé, mais sans doute pas. Il pourrait s'en rapprocher beaucoup, ceci dit. Tout le monde a ses propres préférences quant à ce qu'il aime dans un jeu de rôle. Règles légères ou règles complexes. À points ou à classes. Basées sur les effets ou basées sur les pouvoirs. Trois caractéristiques, six ou même neuf. Multi-genre ou spécifique à une campagne. Dépasser un seuil ou lancer sous un seuil. Modulaire ou entièrement défini. Gaussien ou linéaire. d6, d10 ou encore d20. Jets simples ou jets opposés. Favorisant l'interprétation ou favorisant le combat. La liste est infinie.

Notre Table de la Loi du Jeu de Rôle, en page 2, vous donne une idée de notre philosophie de création chez GUARDIANS OF ORDER. Si vous voulez plus de précisions quant à ce que Tri-Stat dX vous propose, vous pouvez considérer qu'il s'agit d'un système de jeu aux règles légères, à points, basées sur les effets, à trois caractéristiques, multi-genre, où l'on lance sous un seuil, modulaire, Gaussien, à jets simples, favorisant le jeu de rôle et pouvant utiliser n'importe quel type de dés.

Est-ce que ça vous convient ?

Lisez donc la suite. Vous verrez ce que Tri-Stat dX a à vous offrir.

Histoire du système Tri-Stat

Le système Tri-Stat a débuté à la GenCon 1997, dans notre première publication, *Big Eyes, Small Mouth*. Il utilisait deux dés à six faces pour toutes les actions, ne possédait pas de système de compétence et ne disposait que de très peu de règles. Ce petit jeu de rôle manga de 96 pages fut un succès immédiat, sa première édition se vendant comme des petits pains et lui valant une nomination pour l'Origins Award du meilleur jeu de rôle.

Un an plus tard, Tri-Stat se voyait appliqué à *Sailor Moon JdR et son livre de base* avec plus d'options et de mécaniques de jeu. De 1999 à 2002, de nouvelles mécaniques et options furent ajoutées à chaque jeu de rôle que nous avons créé pour ajuster ce jeu à vos attentes. Les éléments fondateurs restaient les mêmes mais les détails étaient affinés.

- *Dominion Tank Police JdR et son livre de base* incluaient un système de création de mechas (ndt : des robots géants) et des Compétences.
- *Demon City Shinjuku JdR et son livre de base* ajoutaient de nouveaux pouvoirs liés à la magie et à l'occulte.
- *Tenchi Muyo! JdR et son livre de base* ajoutèrent de nouveaux pouvoirs, y compris Duplication et Invocation/Contrôle de serviteur.
- *Big Eyes, Small Mouth Deuxième Édition* compila les nouvelles mécaniques précédemment développées pour le système Tri-Stat, y ajouta de nouvelles options de combat, et introduisit un coût en fonction du genre pour les Compétences.
- *Ghost Dog JdR et son livre de base* introduirent des mécaniques de jeu pour des personnages plus fragiles, y compris la Valeur de Choc, pour des parties plus réalistes.
- *Heaven & Earth, Deuxième Édition* échangea le système de lancer de dés pour un choix aléatoire de cartes dans un paquet, et comprenait aussi une mécanique innovante pour gérer le destin.
- *El-Hazard JdR et son livre de base* ajouta un soupçon de mystère au jeu, grâce à l'Attribut Pouvoir inconnu, aux mains du MJ.
- *Hong Kong Action Theatre!, Deuxième Édition* modifia le coût des Caractéristiques en valeurs fixes et le système de dégâts "tout ou rien" en "tout, rien ou 50%".

Vers mi-2002, le système Tri-Stat changea profondément pour la parution de *Silver Age Sentinels*, un jeu de rôle de super-héros. Pour refléter les formidables pouvoirs des comics, l'échelle de puissance des pouvoirs passa de 6 Niveaux à 10 Niveaux, les caractéristiques passèrent d'un maximum de 12 à 20, et le total moyen de Points de Personnage passa d'environ 30-60 à 100-300. De plus, des dés à 10 faces furent utilisés en lieu et place des dés à 6 faces et les Attributs devinrent plus personnalisables, en ajoutant les options zone d'effet, durée, portée, et cibles, grâce à l'introduction de Modificateurs. Il ne s'agissait plus du système Tri-Stat dont vous aviez l'habitude.

Pour aller plus loin dans la gestion d'un Niveau de Puissance super-héroïque, *Silver Age Sentinels* incluait un encadré traitant de l'ajustement du système Tri-Stat. Des trois options proposées, celle qui suggérait de changer le type de dés de d10 à d'autres nous sauta soudainement aux yeux. Nous avions découvert notre grande théorie unifiée... alors qu'elle était sous notre nez depuis le début. Le système Tri-Stat évolua donc depuis le d6 (BESM) et le d10 (SAS) vers un nouveau standard : le dX.



UTILISER LE SYSTÈME TRI-STAT

Tri-Stat dX est le jeu idéal pour motoriser n'importe quelle aventure, quel que soient le genre, le monde de campagne, le thème, l'ambiance, la période historique ou le Niveau de Puissance. Vous pouvez créer des personnages de n'importe quelle nationalité, race, métier, archétype, classe ou origine. En clair, Tri-Stat dX peut gérer tout ce que vous souhaitez... et plus encore.

La flexibilité de Tri-Stat dX résulte de son adaptabilité. En changeant le type de dé utilisé avec le Niveau de Puissance du jeu (les jeux où les personnages sont faibles utilisent des dés à peu de faces, tandis que les jeux où ils sont puissants utilisent des dés à beaucoup de faces), Tri-Stat s'adapte facilement à votre campagne.

Dés et notations

Tri-Stat dX fait appel à des dés polyédriques (multi-faces), en général un seul type de dé par aventure ou campagne. Ces dés sont généralement à 4, 6, 8, 10, 12 ou même (rarement) 20 faces. Lorsque vous souhaitez générer un résultat aléatoire avec un jet de dés, lancez toujours deux dés du type approprié, ce qui se résume par "lancez 2dX" où :

- d représente le mot "dés"
- X est le type de dés lancés (nombre de faces)

Par exemple, 2dX pour un jeu d'investigation correspondant sans doute à 2d6 (lancez 2 dés à 6 faces), tandis que 2dX pour un jeu de super-héros pourrait signifier 2d10. Les valeurs indiquées par chaque dé sont ajoutées pour déterminer le résultat final, compris entre 2 et 2X. Si, par exemple, votre lancer de 2dX résulte en un 4 sur un dé et 6 sur l'autre, le résultat final est 10.

Parfois, X, aussi appelé le "dé de jeu," est utilisé tel quel dans le texte pour définir la limite supérieure d'une mécanique de jeu. Par exemple, les Attributs (voir page 12) accessibles aux personnages peuvent généralement varier entre le Niveau 1 et le Niveau X. En conséquence, un jeu post-humain (qui se joue avec des d8) permet d'accéder à des Niveaux 8, tandis qu'un jeu inhumain (qui se joue avec des d12) ouvre la voie aux Niveaux 12.

Les niveaux de puissance des personnages et les dés de jeu associés sont expliqués en détail page 9.

POURQUOI CHANGER DE DÉS ?

Changer les dés permet de modifier les probabilités pour mieux représenter le champ d'aptitudes des personnages. Par exemple, une Caractéristique de 4 représente la moyenne humaine. Avec Tri-Stat dX, pour réussir un jet faisant appel à une Caractéristique, le personnage doit obtenir une valeur inférieure ou égale à cette Caractéristique sur un lancer de 2 dés (la résolution des

actions est expliquée dans le Chapitre 7 : Mécanismes de jeu ; page 87). Dans un jeu de super-héros utilisant des d10, il n'y a que 6% de chances d'obtenir un résultat inférieur ou égal à 4. C'est précisément le but, car les humains normaux ne devraient avoir presque aucune chance d'accomplir des actions considérées normales... pour des super-héros.

Dans un jeu niveau humain utilisant des d6, cette probabilité passe à 17%. Là encore, ce pourcentage est escompté, car un humain normal devrait avoir une chance faible, mais pas infime, de réussir dans un jeu où les personnages-joueurs sont des humains sensiblement supérieurs à la moyenne.

Changer le type des dés est un moyen simple et efficace de modifier l'échelle de puissance du jeu pour correspondre au niveau voulu (et donc à la probabilité de succès) pour les personnages-joueurs.

Exemples de genres/mondes de campagne/thèmes/périodes historiques

Vous trouverez ci-dessous une trentaine d'exemples de campagnes parfaitement adaptées à un jeu Tri-Stat dX, ainsi que le type de dés communément associé.

MULTI-GENRE

Tout type de campagne

Vous prévoyez peut-être des voyages dans le temps, ou n'êtes tout simplement pas sûr d'où votre campagne va aller. S'il vous faut de la flexibilité, il vous faut une campagne Multi-genre ! Dés de jeu : d6 et d10.

CONTEMPORAIN

Action & Aventure

Bourrées d'adrénaline hollywoodienne, les campagnes d'Action & Aventure projettent les personnages droit au milieu des ennuis. Bien que des dilemmes moraux et éthiques puissent apparaître, le rythme est toujours endiablé. Jouez furieusement ou laissez tomber ! Dés de jeu : d8.

Aventures animales

Les animaux parlent leur propre langue et vivent leurs propres aventures, indépendamment, malgré ou à cause des humains. Vous pourrez échapper à l'esclavage, sauver vos proches, trouver une nouvelle maison et plus encore ! Dés de jeu : d4.

Comédie romantique

Combien l'amour et le sexe peuvent causer de tragédies en une seule session ? Insupportable rendez-vous, perte de ses meilleurs amis, dire le mauvais nom devant l'autel... L'amour est un salaud ! Dés de jeu : d6.

Conspiration

Ils détiennent un secret qu'ils gardent jalousement, ou vous savez quelque chose que nul ne veut croire. L'armée et le gouvernement cachent des aliens, des mutants et d'autres choses de ce genre, ce qui vient mêler l'action et l'investigation à part égales. Dés de jeu : d6.

Dessins animés

Jouez des toons délirants dans un monde où la réalité n'a pas pied ! Les personnages doivent sans cesse déjouer les plans des vilains, qui ne connaissent pas de limite ! Dés de jeu : d4.

Fantastique urbain

Les mythes ont une part de réalité ; vampires, fées, esprits et magie existent dans le monde moderne, bien souvent forcés de dissimuler leur véritable nature par crainte d'être persécutés. Sociétés secrètes, sectes, intrigues politiques et trahisons sont l'âme d'une campagne épique et pleine de suspens. Dés de jeu : d6.

Occulte / Horreur

L'horreur peut prendre bien des formes, de celle de fantômes terrorisant les esprits faibles, à celle de cultistes recherchant le pouvoir ultime. Quelle que soit son origine, les personnages doivent rester prudents : une mauvaise décision pourrait bien signer leur arrêt de mort. Dés de jeu : d8.

Policier

Le crime organisé et les gangs tiennent les rues, tandis que les hommes en uniformes tentent de maintenir la paix. Flics corrompus, parrains de la mafia, agents du FBI, espions de la CIA, avocats, juges, tous sont les joueurs de l'inextricable toile d'une campagne policière. Dés de jeu : d6.

Pulp

Voyagez à travers le monde à la recherche d'artefacts perdus, la plupart n'étant pas destinés à tomber entre les mains des hommes. L'action et l'héroïsme se mêlent au pillage de tombes et à de sinistres génies du mal. Dés de jeu : d6.

Soap opera

Amour. Haine. Mariage. Divorce. Procès pour la garde des enfants. Hôpitaux (mais qu'y a-t-il de si fascinant dans les hôpitaux ?). Tout peut arriver dans un soap opera, coups de couteaux dans le dos en premier lieu ! Dés de jeu : d6.

Super-héros

Défendez les valeurs de liberté, justice, sécurité et paix... ou succombez à votre côté sombre et terrorisez le monde avec vos plans diaboliques ! Hey, pourquoi n'essayez-vous pas Silver Age Sentinels ? Dés de jeu : d10 ou d12.

Télé-réalité

Certaines personnes feraient n'importe quoi pour leur quart d'heure de gloire, et la télé-réalité en est la preuve. Épreuves dangereuses ou dégoûtantes, mélodrames et défis physiques ont une importance vitale quand votre futur repose dans les mains de ceux que vous affrontez, ou dans celles du public. Dés de jeu : d6.

HISTORIQUE

Âge de pierre

Soyez le premier à inventer la roue ! À l'âge de pierre, les premières nécessités (abri, nourriture et feu) sont au centre des préoccupations, alors que vous ne disposez que de vos propres outils et d'une technologie primitive. Dés de jeu : d4.

Ancienne Égypte

Les sables du temps ont enfoui certaines des plus incroyables créations de l'humanité et une civilisation extrêmement avancée. La religion et la foi dominaient la vie des Égyptiens et l'après-vie était un sujet de préoccupation majeur. Dés de jeu : d6.

Chine / Japon antique

Découvrez les anciennes dynasties tout en combattant pour et contre les seigneurs féodaux. Un samouraï honorable peut devenir un ronin, sans maître et exclu de la société, à la moindre erreur. Dés de jeu : d6.

Ère victorienne

Élégance et sophistication des privilégiés cohabitent avec l'incroyable misère et le désespoir des classes ouvrières. La barrière entre les classes est insurmontable et le crime est le seul échappatoire offert à certains. Dés de jeu : d6.

Far west

Partez en quête de fortune et de gloire, mais ne perdez pas tout par une partie de poker. Chercheurs d'or, hors-la-loi, indiens, shériffs, joueurs et cow-boys rythment la vie de l'ouest sauvage des États-Unis de jadis. Dés de jeu : d6.

Guerres du XX^e siècle

Des premiers jours de la Première Guerre Mondiale aux nombreux conflits des années 90 au Moyen-Orient, la technologie et la façon de faire la guerre ont bien changé. Des jungles aux déserts, du général au simple soldat, de l'armée de terre à l'armée de l'air, la variété des guerres modernes offre un large choix de campagnes. Dés de jeu : d6.

Moyen âge

L'ère féodale fut une époque difficile, en particulier pour les serfs. Survivez à la peste, aux guerriers, et étendez votre influence politique. Dés de jeu : d6.



Pirates

Yarr ! Embarquez pour les ports lointains et des trésors fabuleux. Pour y parvenir, vous devrez affronter l'océan déchaîné, des mutineries et d'autres pirates. Mais le trésor sera-t-il toujours là que vous arriverez à destination ? Dés de jeu : d6.

Rome / Grèce antique

La Grèce vit la naissance de la démocratie, des cités-états et de la guerre de Troie. Remontez 700 ans avant JC et jouez des campagnes politiques et militaires, ou revivez les premiers jeux olympiques. Dés de jeu : d6.

MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE

Basse fantaisie

Partez en guerre, explorez des terres mystérieuses et découvrez les secrets de la magie. Les monarchies règnent sur le monde, où de courageux chevaliers défendent la Reine et le Royaume contre les menaces de l'extérieur. Dés de jeu : d6.

Haute fantaisie

Le destin de votre peuple repose sur vos épaules. Voyagez (en aéronef) jusqu'en des lieux enchanteurs, chacun plus dangereusement gardé que le précédent, en quête d'un moyen de détruire le Mal. Dés de jeu : d8.

FUTURISTE

Anticipation

La science et l'exploration sont les éléments centraux de ce genre, qui se focalise sur l'extrapolation réaliste de notre technologie et notre société. La politique et les sciences, à la fois physiques et sociales, sont la clef d'un futur meilleur. Dés de jeu : d8.

Cyberpunk / Biopunk

Les sinistres rues du futur sont le domaine de samourais, truands, dealers, contrebandiers, et de toute une culture secrète. Les méga-corporations contrôlent les états dans l'ombre et de puissants syndicats exploitent sans scrupule la masse ouvrière dans un monde en pleine révolution technologique. Dés de jeu : d8.

Méchas

Les robots géants sont l'arme ultime... et un gros atout pour choper des rendez-vous ! Avec la popularisation du transport spatial et de nouvelles planètes découvertes chaque jour, la politique et le combat sont tous deux des préoccupations majeures. Dés de jeu : d8.

Post-apocalyptique

Suite au plus grand désastre de l'Histoire, l'humanité lutte pour retrouver ce qu'elle a perdu. Les préoccupations vont des plus communes (trouver de l'eau, de quoi soigner, de l'électricité) aux plus dingues (survivre aux mutants, néo-seigneurs de guerre et à d'étranges phénomènes géologiques). Dés de jeu : d6 ou d8.

Science fiction

Voyagez à travers de lointains systèmes solaires à la recherche de nouvelles planètes, formes de vie ou formes d'intelligence. Vos découvertes peuvent parfois être très humbles (de simples plantes) ou aller jusqu'à une toute nouvelle race d'Intelligences Artificielles. Dés de jeu : d8 ou d10.

Space opera

À travers toute la galaxie, la lutte entre le bien et le mal est éternelle. Des vaisseaux plus rapides que la lumière, des planètes vivantes, des robots doués de conscience, des amours impossibles et des dictateurs inhumains vont mener la vie dure aux héros jusqu'à la fin ! Dés de jeu : d6 ou d8.

POURQUOI TRI-STAT EST-IL GRATUIT ?

Au vu de l'augmentation continue du coût de production et d'impression, vous vous demandez peut-être pourquoi nous offrons nos règles de base gratuitement, en particulier quand on pense que l'on vend une version papier pour le prix incroyable de 10\$ (US). Il y a forcément un piège, pas vrai ?

En fait, oui. Et voilà pourquoi : nous voulons que vous utilisiez Tri-Stat pour toutes vos parties de jeu de rôle. En vous offrant ainsi une alternative gratuite à d'autres jeux de rôle sur le marché, nous avons plusieurs objectifs :

- Faire découvrir Tri-Stat à des joueurs qui n'y auraient autrement jamais touché parce qu'ils ne sont pas intéressés par nos jeux manga (*Big Eyes, Small Mouth*) ou de super-héros (*Silver Age Sentinels*).
- Encourager le Maître du Jeu et tous les joueurs à posséder chacun leur copie des règles de base, plutôt que le MJ seul et peut-être un ou deux autres joueurs.
- Développer le réseau de joueurs de Tri-Stat, ce qui rendra plus facile la recherche locale de joueurs connaissant le système.
- Faire adhérer davantage d'auteurs à notre système de publication auto-géré, Magnum Opus, en augmentant leur potentiel de vente grâce à un système touchant un plus large public [*aujourd'hui disparu NDT*].
- Créer une base pour de futurs jeux qui pourront se concentrer sur le monde de campagne, le thème et les options de personnage, plutôt que de réécrire les règles de base encore et encore.
- Offrir une alternative viable et économique au titan de l'industrie du jeu de rôle, le système d20.

CRÉER UN PERSONNAGE

La création d'un personnage pour Tri-Stat dX se fait en étroite collaboration entre le joueur et le MJ. Votre objectif commun est de créer un personnage qui soit plaisant à jouer, ayant toutes les raisons de partir à l'aventure et qui convienne à la campagne du MJ. Avec Tri-Stat dX, un personnage peut être aisément créé en dix minutes, si vous avez une idée précise et assez simple de ce que vous voulez jouer. Mais vous pouvez aussi passer plusieurs heures à le peaufiner si c'est ce que vous désirez... À aucun moment au cours d'une campagne de jeu de rôle vous n'aurez autant de contrôle sur votre personnage qu'au cours de sa création. Aussi, si vous avez des questions à propos des règles de jeu ou d'aptitudes spécifiques pour votre personnage, discutez-en avec le MJ avant de débiter.

Étape 1 : Discutez avec le MJ

Demandez à votre MJ des informations sur la partie à venir, y compris sa durée, l'organisation, le monde de campagne et l'époque de jeu. Ceci devrait permettre au MJ de déterminer le Niveau de Puissance de la campagne, qui lui-même détermine le nombre de Points de Personnage disponibles à la création et les dés de jeu utilisés. Voir page 9.

Étape 2 : Développez un concept

Imaginez un concept de personnage en fonction des informations glanées dans l'étape 1. Voir page 10.

Étape 3 : Définissez vos Caractéristiques

Dépensez quelques Points de Personnage dans les Caractéristiques de votre personnage, que sont le Corps, l'Esprit et l'Âme. Aucune Caractéristique ne peut être inférieure à 1 ou supérieure à 2X. Voir page 10.

Étape 4 : Choisissez vos Attributs

Dépensez les Points de Personnage restants dans les Attributs. Ils représentent ses dons extraordinaires, au contraire des Compétences qui reflètent son savoir ou savoir-faire, et sont numérotés de 1 à X. Voir page 12.

Étape 5 : Choisissez vos Compétences

Votre personnage reçoit un nombre de Points de Compétence (PC) déterminés par le Niveau de Puissance du jeu. Il en reçoit encore davantage s'il possède l'Attribut Compétent ou moins s'il possède le Défaut Incompétent (Étape 6). Dépensez vos points de Compétence pour acquérir des Compétences et Spécialités propres à votre concept de personnage. Les Compétences sont numérotées 1 à X/2. Voir page 64.

Étape 6 : Choisissez vos Défauts

Choisissez des Défauts propres à votre concept de personnage. Non seulement ils vous offriront des oppor-

tunités d'interprétation uniques, mais ils vous conféreront en plus des Points Bonus (PB) pour améliorer vos Caractéristiques et Attributs. Voir page 74.

Étape 7 : Calculez les valeurs dérivées

Après avoir éventuellement modifié les Caractéristiques de votre personnage via ses Attributs et Défauts, calculez ses valeurs dérivées, à savoir : ses Valeurs de Combat (Attaque et Défense), et ses Points de Vie (PV). Si votre MJ utilise les règles des Points d'Énergie (PE) et/ou de la Valeur de Choc, calculez également celles-ci. Voir page 86.

Étape 8 : Gagnez des points d'historique

Si vous écrivez un historique, dessinez un portrait ou offrez une autre description de votre personnage à votre MJ, celui-ci peut vous accorder jusqu'à X/2 Points de Personnage supplémentaires. Voir page 87.

ÉTAPE 1 : DISCUTEZ AVEC LE MJ

Vous et les autres joueurs êtes encouragés à discuter du jeu à venir avec votre MJ. Avant que les personnages ne soient créés, celui-ci devrait vous fournir quelques détails sur le genre de la partie, le monde de campagne, sa durée totale, la situation de l'histoire et la durée attendue de chaque session. En tant que joueur, prêtez une oreille attentive aux descriptions du MJ, car elles vont directement affecter le personnage que vous allez créer.

Demandez des clarifications pour toute règle optionnelle que le MJ souhaite utiliser, ainsi que pour toute restriction d'historique concernant votre personnage. Si vous avez des préférences en terme de fréquence de combats, de niveau de maturité ou de ratio drame/humour, faites-le savoir au MJ. Aidez le MJ à créer le jeu auquel vous voulez jouer !

Un des aspects les plus importants dont le MJ et ses joueurs doivent discuter est le Niveau de Puissance du jeu (abrégé NP), qui détermine le total de Points de Personnage et les dés de jeu (Tableau 2-1 : Niveau de Puissance du jeu). Les Points de Personnage sont une mesure des capacités de ces derniers, et le Niveau de Puissance détermine de combien de ces Points dispose chaque joueur. De leur côté, les PNJ auront un total qui dépendra grandement de leur rôle dans la campagne.

Dans le cas d'un jeu impliquant des PJ et PNJ principaux dont le total de Points de Personnage couvre un large spectre, le dé de jeu devrait être choisi en fonction de la moyenne ou de la valeur la plus faible de ces Points, au lieu de la plus élevée. Par exemple, pour une campagne où les personnages et les PNJ principaux ont entre 75 et 150 Points de Personnage, il vaut mieux utiliser des d8 que des d10.



TABLEAU 2-1 : NIVEAU DE PUISSANCE DU JEU

NP	Total de PP	Dés de jeu (dX)
Sous-humain	25-50 points	À 4 faces (d4)
Humain	50-75 points	À 6 faces (d6)
Héroïque	75-125 points	À 8 faces (d8)
Super-héroïque	125-200 points	À 10 faces (d10)
Inhumain	200-300 points	À 12 faces (d12)
Quasi-divin	300 points et plus	À 20 faces (d20)

ÉTAPE 2 : CRÉEZ UN CONCEPT

Il s'agit là de broser quelques idées générales sur lesquelles construire ensuite votre personnage. Le concept n'a pas besoin d'être très détaillé : ne vous embêtez pas pour le moment avec les compétences, pouvoirs ou détails liés au passé du personnage. Servez-vous des informations fournies par votre MJ comme point de départ pour votre personnage et brossez votre esquisse à partir de ces bases. Discutez de vos idées avec le MJ pour vous assurer que votre personnage convient à sa campagne et pourra travailler en équipe avec ceux des autres joueurs. Voici quelques questions à se poser :

LE PERSONNAGE EST-IL HUMAIN ?

Dans beaucoup de monde de jeu, les personnages non-humains ou partiellement humains existent. Voici quelques exemples : extra-terrestres, androïdes, cyborgs, races fantastiques (elfes, ogres ou centaures), organismes génétiquement modifiés (clones, humains génétiquement améliorés, hybrides animaux), fantômes et spectres, dieux et déesses, monstres (démons, métamorphes ou vampires), robots, etc.

QUELS SONT LES POINTS FORTS DE VOTRE PERSONNAGE ?

Dans certaines campagnes, les joueurs voudront peut-être créer des personnages complémentaires aux aptitudes bien distinctes. Un certain degré de spécialisation permet d'affirmer l'identité d'un personnage et au joueur de mieux l'appréhender. Dans le même temps, ne rendez pas vos personnages trop spécialisés, au risque de passer de nombreux moments à attendre patiemment que le spécialiste concerné par l'action en cours résolve seul sa petite aventure dans le jeu.

QUELLES SONT LES FAIBLESSES DE VOTRE PERSONNAGE ?

Plus que ses points forts, ce sont les points faibles d'un personnage qui font de lui une légende, parce qu'il parvient à les dépasser. Le personnage est-il vulnérable à la magie ? Ses pouvoirs doivent-ils être rechargés ou sont-ils annulés par une substance particulière ? A-t-il un talon d'Achille ? Est-il dépendant de quelque chose,

quelqu'un ? Conférer des défauts à votre personnage lui donne plus de profondeur et offre des opportunités d'interprétation accrues.

QU'EST-CE QUI DÉFINIT VOTRE PERSONNAGE ?

Songez à son âge, sexe, son ethnie ou sa nationalité, sa personnalité et son origine sociale. Dans le même temps, il peut être utile de laisser des blancs dans le passé de votre personnage pour plus tard. Un personnage que vous avez passé des heures à peaufiner peut rapidement devenir inintéressant une fois la partie commencée. Un bon descriptif de personnage se focalise sur un ou deux traits de personnalité majeurs et laisse de la place pour développer davantage sa personnalité avec le temps. Bien que son archétype de départ définisse en partie le personnage, il ne doit en aucun cas limiter ses actions. À un moment de la partie, votre moine pacifiste pourra succomber à la vengeance, ou votre flic cynique trouvera peut-être une cause en laquelle croire. Tant que ces changements sont la conséquence d'événements du jeu, ils ne peuvent qu'enrichir l'expérience du jeu de rôle.

ÉTAPE 3 : DÉFINISSEZ VOS CARACTÉRISTIQUES

Les Caractéristiques (parfois abrégées Caracs) sont des valeurs numériques qui reflètent les aptitudes innées du personnage. Plus une Caractéristique est élevée, plus votre personnage y excelle. Les trois Caractéristiques utilisées dans Tri-Stat sont le Corps, l'Esprit et l'Âme.

CORPS

Cette Caractéristique représente les aspects physiques de votre personnage. Elle comprend à la fois sa constitution, sa force, son endurance, sa rapidité, sa robustesse, sa dextérité et sa capacité de guérison. Un personnage ayant un Corps élevé est en bonne condition physique.

ESPRIT

Cette Caractéristique représente les aptitudes mentales de votre personnage. Elle comprend à la fois son intelligence brute, sa mémoire, son intuition, sa perception et sa capacité d'apprentissage.

ÂME

Cette Caractéristique représente la chance, la volonté et le charisme de votre personnage ; mais aussi sa détermination, sa foi et son sens de l'empathie. Parfois même, elle indique des aptitudes psychiques ou une profonde union avec la nature. Un personnage ayant une Âme élevée peut utiliser son énergie vitale pour dépasser ses limites ou alimenter des pouvoirs surnaturels.

COÛT DES CARACTÉRISTIQUES

Augmenter une Caractéristique d'un point coûte 2 Points de Personnage.

Augmentation du coût des Caractéristiques (règle optionnelle)

Certains MJ préfèrent peut-être que le coût en Points de Personnage des Caractéristiques augmente à mesure que le personnage se rapproche de la valeur maximale. Cette règle optionnelle fait varier le coût des points de Caractéristiques de 1 à 5 Points de Personnage (voir Tableau 2-2 : Coût de Caractéristiques variable). Ceci permet d'obtenir des valeurs de Caractéristiques plus proches de la moyenne, car peu de personnages auront intérêt à disposer de scores très faibles ou très élevés. Par exemple, dans un jeu héroïque (d8), une Caractéristique de 9 coûte 19 Points de Personnage : 1 pour atteindre 1 et 2, 2 pour monter encore de 3 à 6, et enfin 3 pour aller de 7 à 9. En revanche, dans un jeu inhumain (d12), une Caractéristique de 9 ne coûterait que 16 Points de Personnage : 1 point pour aller jusqu'à 3, 2 points pour passer de 4 à 8, et 3 points pour atteindre 9.

TABLEAU 2-2 : COÛT DE CARACTÉRISTIQUES VARIABLE

Coût/point	Pour les valeurs comprises entre...					
	d4	d6	d8	d10	d12	d20
1	1	1	1-2	1-3	1-4	1-5
2	2-3	2-4	3-6	4-8	5-9	6-11
3	4-5	5-7	7-10	9-13	10-15	12-18
4	6-7	8-10	11-14	14-17	16-20	19-30
5	8	11-12	15-16	18-20	21-24	31-40

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Pour la plupart des parties, les valeurs de Caractéristiques se situent entre 1 et 20, bien que le maximum possible dans chaque cas dépende en fait des dés de jeu (voir Tableau 2-4 : Valeurs de Caractéristiques maximales). Une valeur de 4 représente la moyenne humaine, les valeurs inférieures indiquant une faiblesse et les valeurs supérieures une grande aptitude. Bien que la moyenne humaine soit située à 4, les protagonistes d'un jeu de rôle sont généralement plus doués que la moyenne. Pour plus de détails, référez-vous au Tableau 2-3 : Description des valeurs de Caractéristiques. Ainsi, un personnage doté d'un physique quelconque, d'une grande intelligence et d'une certaine détermination aurait un Corps de 4, un Esprit de 7 et une Âme de 5. Vos Points de Personnage de départ (voir page 7) servent entre autres à acquérir des Caractéristiques. Déterminez combien vous voulez leur assigner et répartissez ce total entre le Corps, l'Esprit et l'Âme du personnage. Au moins 2 Points de Personnage doivent être investis dans chaque Caractéristique.

Le MJ peut exiger une justification plausible pour

toute valeur excédant la "Limite de talent", car elle représente alors une aptitude bien au delà de la normale pour un Niveau de Puissance donné (voir Tableau 2-4 : Valeurs de Caractéristiques maximales). À part ça, il ne tient qu'à vous de décider combien de Points de Personnage vous souhaitez dépenser en Caractéristiques et pour quelle valeur. Les Points de Personnage non dépensés ici pourront l'être pour acquérir d'autres talents et aptitudes utiles appelés Attributs (voir page 12). Le MJ peut décider d'imposer une valeur maximale et/ou minimale au nombre de Points de Personnage qui peuvent être dépensés dans les Caractéristiques, afin de conserver un certain équilibre avec les Attributs.

FAIBLESSE

Avec seulement trois Caractéristiques, Tri-Stat dX permet de jouer des personnages doués et polyvalents. Toutefois, votre personnage peut présenter une faiblesse notable dans un aspect particulier d'une de ces Caractéristiques. Par exemple, il peut être costaud, robuste et endurant, mais pas très adroit. Il peut aussi être intelligent et futé, mais doté d'une mauvaise mémoire, ou encore calme et courageux, mais malchanceux au possible. Vous pourrez trouver page 79 le défaut Faiblesse qui a été conçu spécialement pour subdiviser les Caractéristiques. Bien que vous ne vous occuperez normalement pas des Défauts avant l'Étape 6, familiarisez-vous dès maintenant avec Faiblesse si vous souhaitez définir votre personnage avec plus de précision.

TABLEAU 2-3 : DESCRIPTION DES VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Valeur	Description
1	Inapte ; nourrisson
2	Très inférieur à la moyenne humaine ; enfant
3	Inférieur à la moyenne humaine ; adolescent
4	Moyenne humaine
5	Supérieur à la moyenne humaine
6	Nettement supérieur à la moyenne humaine
7	Très doué
8	Extrêmement doué
9	Meilleur de la région
10	Meilleur du pays
11	Parmi les meilleurs au monde
12	Maximum du potentiel humain
13	Supérieur au potentiel humain
14	Nettement supérieur au potentiel humain
15	Aptitude surhumaine moyennement puissante
16	Aptitude surhumaine puissante
17-18	Aptitude surhumaine extrêmement puissante
19-20	Aptitude légendaire
21-24	Meilleur de la galaxie
25-30	Meilleur de l'univers
31-40	Potentiel divin



TABEAU 2-4 : VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES MAXIMALES

Dés de jeu	Limite de talent	Valeur maximale
À 4 faces (d4)	6	8
À 6 faces (d6)	8	12
À 8 faces (d8)	10	16
À 10 faces (d10)	12	20
À 12 faces (d12)	14	24
À 20 faces (d20)	18	40

Maximum du potentiel humain

Une valeur de Caractéristique de 12 est censée représenter le maximum du potentiel humain. Est-ce qu'un humain peut avoir une Caractéristique supérieure à 12 alors ? Oui, lorsque le "maximum du potentiel humain" représente en fait le plus grand accomplissement possible pour les humains normaux en l'état.

Voyez l'exemple du mile en quatre minutes. Depuis la Grèce antique, les athlètes n'avaient jamais réussi à courir un mile en moins de quatre minutes. Pendant des millénaires, la tâche fut considérée comme impossible. Des experts avançaient même qu'il était physiologiquement impossible pour un humain de courir aussi vite. C'était tout simplement impossible.

En mai 1954, Sir Roger Bannister du Royaume Uni changea la donne en courant un mile en 3 minutes 59 secondes et 4 dixièmes. En 1955, pas moins de 37 coureurs à travers le monde ont battu le record des 4 minutes. En 1956, 300 athlètes y sont parvenus. Le "maximum du potentiel humain" avait changé.

Aujourd'hui, il n'y a sans doute pas plus d'une douzaine de personnes sur Terre à avoir un Esprit de 12 ; ils sont les plus brillants esprits du monde, le "maximum du potentiel humain". Votre personnage pourrait toutefois être nettement supérieur à ces gens, représentant à lui seul ce que l'humanité atteindra un jour. Ce qui était considéré comme une Caractéristique de 12 au début du XX^e siècle sera peut-être considéré comme une Caractéristique de 10 au début du XXI^e.

Bref, une Caractéristique de 12 représente le maximum du potentiel humain pour les êtres vivants dans le présent. Mais les personnages d'un jeu de rôle peuvent surpasser cette limite tout en restant très humains.

ÉTAPE 4 : CHOISISSEZ VOS ATTRIBUTS

Si les Caractéristiques représentent les fondements de votre personnage, ses talents innés ou acquis plus spécifiques sont répertoriés sous l'appellation d'Attributs. Tous les points que vous n'avez pas dépensés en Caractéristiques peuvent être dépensés dans les Attributs.

Note de conception

POURQUOI 3 CARACTÉRISTIQUES ?

Depuis que le système Tri-Stat a fait sa première apparition dans notre jeu de rôle manga Big Eyes, Small Mouth en 1997, les gens n'ont pas cessé de nous demander pourquoi nous n'utilisons que trois Caractéristiques. La réponse simple est en rapport avec notre philosophie de conception : nous n'avons besoin que de trois Caractéristiques pour créer le jeu que nous voulions. Certes, Corps, Esprit et Âme pourraient chacun être divisés en sous-catégories, mais ceci soulève la question : où s'arrête-t-on ? Corps pourrait être découpé en force et agilité... mais quid de l'endurance, de la dextérité, de la constitution, de la robustesse, de la vitesse à pied, du système immunitaire, etc. Où nous arrêterions-nous ? Chaque joueur a sa préférence et nous ne pouvions là non plus plaire à tout le monde, quel que soit notre découpage des Caractéristiques. Puisque nous voulions que le système Tri-Stat mette sur un pied d'égalité les développements physique, mental et social du personnage, nous avons aussi dû maintenir l'équilibre entre les Caractéristiques ; si nous subdivisions Corps en cinq catégories, alors Esprit et Âme devraient avoir droit au même traitement.

Une solution qui devrait plaire à tout le monde est le Défaut Faiblesse (voir page 79), qui permet de subdiviser chaque Caractéristique en sous-catégories qui correspondent mieux à l'image que vous vous faites de votre personnage. Nous ne vous dirons pas lesquels utiliser : le choix est vôtre. Si vous voulez un héros polyvalent, utilisez simplement les trois Caractéristiques de base. Si vous voulez plus de sophistication, appliquez-lui le Défaut Faiblesse autant de fois que vous le souhaitez. Agile mais faible ? Pas de souci. Vigilant mais pas très futé ? Facile. Charismatique mais malchanceux ? Là encore, Tri-Stat peut le faire.

Nous vous avons donné les outils, à vous de décider comment les utiliser.

Il existe de nombreux Attributs, chacun représentant un talent particulier ou une aptitude spéciale. La plupart des Attributs ont un Niveau compris entre 1 et X, bien que cette limite puisse être dépassée avec l'accord du MJ. Quelques Attributs sont limités à un nombre de Niveaux spécifique. Acquérir ou améliorer un Attribut nécessite une dépense de Points de Personnage en fonction de son coût en Points de Personnage par Niveau.

La sélection des Attributs est une étape très importante dans la création de votre personnage. À travers les Attributs, vous définissez les aptitudes uniques de votre personnage qui le différencient des autres. Pesez aussi le pour et le contre entre beaucoup d'Attributs de faible puissance et peu d'Attributs très puissants.

Si vous avez besoin de plus de Points de Personnage qu'il ne vous en reste, envisagez la possibilité d'acquérir un ou plusieurs Défauts (Étape 5 : Défauts, page 74). Chaque Défaut peut vous conférer plusieurs Points de Personnage supplémentaires, qui peuvent servir à acquérir plus d'Attributs ou à améliorer vos Caractéristiques.

MODIFIER LES ATTRIBUTS ET AJUSTER LEUR COÛT

À l'occasion, vous pourrez tomber sur un Attribut qui vous plaît mais ne vous convient pas parfaitement en l'état. Le MJ ou, en accord avec lui, les joueurs, peuvent alors le modifier pour qu'il s'adapte mieux à vos souhaits. Si le MJ estime que ce changement a rendu le pouvoir significativement plus ou moins puissant, il peut altérer son coût en conséquence.

Par ailleurs, le coût des Attributs décrits ci-après a été déterminé en supposant qu'ils seront quelque peu utiles en jeu. Si un personnage sélectionne un Attribut que le MJ estime avoir peu de chances (voire aucune) de servir dans sa campagne, il peut décider d'en réduire le coût, voire d'annuler ce dernier. Si les circonstances venaient à changer et que l'Attribut se révélait finalement utile, le joueur devrait alors payer son coût à l'aide de Points de Personnage obtenus par l'expérience (voir page 108).

Modificateurs (Mods)

De nombreux Attributs peuvent être altérés à l'aide de certains facteurs appelés Mods, suivant le Tableau 3-1 : Modificateurs. Ces ajustements permettent de personnaliser chaque Attribut du personnage, afin de le rendre unique. La description de chaque Attribut précise quels Mods il requiert et quels Mods lui sont optionnels. Les Mods requis doivent être acquis au Rang 1 minimum.

COÛT DES MODS

Chaque Rang de Mod coûte 1 Point de Personnage.

AIRE D'EFFET

L'Aire d'effet modifie le rayon d'influence de l'Attribut, qu'il soit centré sur le personnage (si la Portée est de 0) ou ailleurs (si la Portée est de Rang 1 ou supérieur).

DURÉE

La Durée définit la période de temps maximale durant laquelle l'Attribut affectera sa cible (ce qui ne requiert aucune forme de concentration une fois que l'Attribut a été activé). La plupart du temps (à l'exception de l'Attribut Imitation, page 26), ceci n'a d'importance que lorsque le personnage utilise un Attribut pour affecter quelqu'un ou quelque chose d'autre. La Durée n'a généralement aucun effet sur un Attribut utilisé pour s'affecter soi-même, puisque le personnage peut simplement réactiver l'Attribut à volonté. À la fin de la Durée, les effets de l'Attribut prennent fin.

PORTÉE

La Portée mesure la distance à laquelle l'Attribut peut prendre effet. Elle représente la distance entre le personnage et le centre de l'effet, mais ni ses dimensions ni le nombre de cibles affectées (pour cela, voir Aire d'effet et Cibles). Les Attributs dont le Mod Portée est 0 ne peuvent être utilisés qu'au contact. Alternativement, les Attributs dont le Mod Aire d'effet est supérieur à 0 peuvent être centrés sur le personnage (ou toute autre position à Portée).

CIBLES

Les Cibles déterminent la masse maximale et/ou le nombre de personnes, selon la situation, que l'Attribut peut affecter. Un Rang 0 indique que seul le personnage peut être affecté. Un Rang 1 signifie qu'un seul individu (potentiellement le personnage) ou la masse appropriée peut être affecté. Notez bien que les objets ou personnes cibles doivent toujours être dans l'Aire d'effet et à Portée de l'Attribut pour que ce dernier les affecte. Les règles pour utiliser un Attribut contre des cibles réticentes sont décrites dans la section Utiliser ses Attributs contre ses ennemis, page 106.

MODS DE RANG 0

Que signifie un Attribut présentant un Mod optionnel au Rang 0 ? L'Attribut peut-il tout de même fonctionner ? Comment ?

Pour l'Aire d'effet, cela signifie que l'Attribut affecte une aire ponctuelle, plus infime qu'un grain de sable. À moins que le personnage n'utilise l'Attribut sur lui-même, son effet est donc virtuellement insignifiant. Un Mod Aire d'effet à Rang 0 n'a donc d'intérêt que si le personnage se sert de cet Attribut sur lui-même.

Une Durée de 0 signifie que l'Attribut prend effet instantanément. Puisque l'effet se dissipe aussitôt, presque personne n'aura conscience que quelque chose s'est produit. Par conséquent, la plupart des Attributs ayant un Mod Durée requièrent qu'on y investisse des rangs. Dans le cas contraire, l'Attribut serait inutile.

Une Portée de 0 indique que l'Attribut ne peut être utilisé que sur le personnage ou au contact. Cette restriction est appropriée pour tout Attribut devant être activé par un contact.

Un Mod Cibles à 0 indique que le personnage ne peut s'affecter que lui-même avec l'Attribut : il ne peut affecter d'autres cibles. De nombreux Attributs peuvent donc avoir Cibles à 0 si le personnage est leur seule cible.

En conséquence, si le personnage souhaite utiliser son Attribut pour affecter d'autres personnes, il est souvent nécessaire d'assigner des Mods de Rang 1 ou supérieur. Si, en revanche, le personnage ne souhaite affecter que lui-même, l'Attribut pourrait n'exiger aucun Mod.



TABEAU 3-1 : MODIFICATEURS

Rang	Aire d'effet	Durée	Portée	Cibles
0	point	instantanée	contact	personnage
1	10 cm	1 round	10 m	1/50 kg
2	1 m	5 rounds	100 m	5/100 kg
3	10 m	1 min	1 km	10/500 kg
4	100 m	10 min	10 km	50/1 T
5	1 km	1 heure	100 km	100/5 T
6	10 km	12 heures	1 Mm	1 k/10 T
7	100 km	1 jour	10 Mm	10 k/100 T
8	1 Mm	1 semaine	100 Mm	100 k/1 kT
9	10 Mm	1 mois	1 Gm	1 M/10 kT
10	100 Mm	6 mois	10 Gm	10 M/100 kT

k = 1 millier M = 1 million G = 1 milliard

Comment fonctionnent les Mods ?

La table des Modificateurs permet au personnage de créer des versions spécifiques du même Attribut. En lui assignant un certain Rang dans un Mod, vous pouvez créer des variantes de son effet de base. Prenez Téléportation, par exemple. Chaque Niveau de Téléportation indique à quelle distance vous pouvez vous téléporter, en commençant par 10 mètres du Niveau 1. Sans Mods, chaque personnage possédant Téléportation l'utiliserait de la même manière, sur lui-même. Mais en se servant des Mods d'Aire d'effet, Portée et Cibles, vous pouvez créer une version unique de l'Attribut qui fonctionnera très différemment de celle d'autres personnages. Par exemple, si un personnage possède Téléportation au Niveau 4, il pourrait se téléporter jusqu'à 10 km. Mais si un autre personnage possède Téléportation (aussi au Niveau 4) en lui ayant assigné Aire d'effet au Rang 3, Portée au Rang 2 et Cibles au Rang 4, il sera capable de se téléporter jusqu'à 10 km, en compagnie de 50 personnes ou de 10 tonnes (Cibles 4) situées dans un rayon de 10 mètres (Aire d'effet 3) centré jusqu'à 100 mètres de sa position (Portée 2). Il pourrait ainsi téléporter une voiture (moins d'une tonne et moins de 10 mètres de rayon) située à l'autre bout d'un terrain de football (moins de 100 mètres) jusqu'à l'autre bout de la ville (téléportation à moins de 10 km). Le premier personnage ne peut que se téléporter lui-même, tandis que le second peut aussi utiliser son Attribut pour téléporter les gens et objets autour de lui. En clair, les Mods vous permettent de dépasser l'effet de base, le fonctionnement classique des Attributs, et de les utiliser de façon innovante.

Progression des Attributs

Les effets de chaque Attribut augmentent avec son Niveau. La description de la plupart des Attributs indique à quelle(s) colonne(s) du Tableau 3-2 : Tableau de progressions vous devez vous référer pour déterminer les effets d'un Attribut. Par exemple, Appel/Contrôle d'animaux (voir page 18) a une "Progression Moyenne, commençant par 1 animal". Pour déterminer les effets d'Appel/Contrôle d'animaux, le joueur se réfère à la colonne Moyenne du Tableau 3-2 : Tableau de progressions et utilise la ligne dont le Rang correspond à son Niveau dans l'Attribut. Ainsi, si le personnage possède Appel/Contrôle d'animaux au Niveau 6, le personnage pourrait affecter jusqu'à 500 animaux avec son Attribut. La progression de certains Attributs débutent à un Rang de tableau plus élevé. Par exemple, Vol (voir page 63) a une "Progression Moyenne, commençant à 10 km/h". Ainsi, l'effet de Vol au Niveau 1 (10 km/h) est égal au Rang 3, soit deux Rangs de plus que le Niveau de l'Attribut. Par conséquent, si un personnage acquiert Vol au Niveau 6, le joueur se réfèrera à l'intersection de la ligne du Rang 8 avec la colonne de progression Moyenne, qui indique que son personnage peut voler jusqu'à une vitesse de 5000 km/h.

TABEAU 3-2 : TABLEAU DE PROGRESSIONS

Rang	Rapide	Moyenne	Lente	Temporelle
1	1	1	1	10 Initiative
2	10	5	2	1 round
3	100	10	4	5 rounds
4	1 k	50	8	1 min
5	10 k	100	15	10 min
6	100 k	500	30	1 heure
7	1 M	1 k	60	12 heures
8	10 M	5 k	125	1 jour
9	100 M	10 k	250	1 semaine
10	1 G	50 k	500	1 mois
11	10 G	100 k	1 k	6 mois
12	100 G	500 k	2 k	1 an
13	1 T	1 M	4 k	10 ans
14	10 T	5 M	8 k	1 siècle
15	100 T	10 M	15 k	1 millénaire
16	1 P	50 M	30 k	10 millénaires
17	10 P	100 M	60 k	100 millénaires
18	100 P	500 M	125 k	1 M d'années
19	1 E	1 G	250 k	10 M d'années
20	10 E	5 G	500 k	100 M d'années

k = kilo M = Mega G = Giga T = Tera P = Peta E = Exa

TABLEAU 3-3 : ATTRIBUTS

Nom de l'Attribut	Coût par Niveau	Progres- sion	Mods requis	Mods opt.	Carac associée	Page
Absorption des dégâts	8 ou 10	Linéaire	—	—	Corps	16
Adaptation	1	Linéaire	—	—	Corps	16
Agents	5	Lente	—	—	Âme	16
Agrandissement	10	Variable	—	—	Corps	17
Annulation	7 ou 12	Linéaire	C	A, D, P	Âme	17
Appel/Contrôle d'animaux	1, 3 ou 5	Moyenne	D	A	Âme	18
Armes naturelles	1	Linéaire	—	—	—	18
Armure	1 ou 3	Linéaire	—	—	Corps	19
Attaque combinée	2	Linéaire	—	—	—	20
Attaque spéciale	1 ou 4	Linéaire	—	—	—	20
Attaques supplémentaires	8	Linéaire	—	—	—	28
Attribut unique	1 à 10	Variable	Var.	Var.	Variable	29
Bouclier mental	1	Linéaire	—	A, P, C	Esprit/Âme	29
Bras supplémentaires	2, 3 ou 4	Rapide	Spécial	A, D, P, C	Esprit/Âme	29
[Carac] supérieure	2	Linéaire	—	—	—	29
Champ de force	4	Linéaire	A	D, P	Esprit	30
Chanceux	1	Linéaire	—	—	—	31
Compagnon d'armes	2 ou 6	Linéaire	—	—	Âme	31
Compétent	1	Linéaire	—	—	—	32
Contagion	2 ou 4	Temp. inv.	C	A, P	Corps	32
Contrôle des plantes	2	Rapide	D	—	Esprit/Âme	33
Contrôle du climat	1	Linéaire	A, D	P	Âme	33
Conversion des dégâts	6 ou 8	Linéaire	—	—	Corps	33
Création	2 ou 3	Moyenne	D	P	Esprit/Âme	34
Creusement	2	Moyenne	—	—	Corps	34
Défense spéciale	1	Linéaire	—	—	Variable	34
Défenses supplémentaires	3	Linéaire	—	—	—	35
Dégâts massifs	2 ou 5	Linéaire	—	—	—	35
Densification	8	Variable	—	—	Corps	35
Domination	2, 3, 4 ou 5	Variable	D, C	A, P	Esprit	36
Duplication	6 ou 8	Linéaire	D	—	Corps	37
Écran sensoriel	1	Linéaire	A, D	P	Esprit	37
Élasticité	2	Décrite	—	—	Corps	38
Équipement	2	Linéaire	—	—	—	38
Exorcisme	2	Linéaire	C	A, P	Âme	39
Force surhumaine	4	Lente	—	—	Corps	40
Guérison	4	Linéaire	C	A, P	Corps/Âme	40
Hyperspace	1	Rapide	—	—	Corps	40
Illusion	1, 2, 3 ou 4	Rapide	A, D, C	P	Esprit	40
Imitation	7 ou 10	Linéaire	—	D, P	Esprit	41
Immunité	5	Décrite	—	—	Corps	42

PROGRESSION DESCRIPTIVE

Si l'Attribut indique une progression "Décrite", lisez sa description pour de plus amples informations.

PROGRESSION LINÉAIRE

Si l'Attribut suit une progression linéaire, l'évolution par Niveau est clairement indiquée. Par exemple, l'indication de Robuste précise : "Linéaire, +20 Points de Vie par Niveau".

TABLEAU 3-3 : ATTRIBUTS

Nom de l'Attribut	Coût par Niveau	Progres- sion	Mods requis	Mods opt.	Carac associée	Page
Inamovible	1	Linéaire	—	—	Corps	42
Intangible	4	Décrite	—	—	Corps	42
Invisibilité	2 ou 3	Linéaire	—	A, C	Corps	43
Maîtrise défensive	2	Linéaire	—	—	—	43
Maîtrise offensive	3	Linéaire	—	—	—	43
Métamorphose	5	Linéaire	D, C	A, P	Esprit/Âme	44
Mouvement spécial	1	Linéaire	—	—	Corps	44
Natation	2	Moyenne	—	—	Corps	45
Nuée	2	Linéaire	—	—	Corps	45
Objet de pouvoir	3 ou 4	Linéaire	—	—	Âme	46
Opulence énergétique	2	Linéaire	—	—	—	47
Particularités	1	Linéaire	—	—	—	47
Polymorphe	2, 3 ou 9	Linéaire	—	—	Corps	47
Portail	2, 3 ou 4	Rapide	Spécial	A, D, P, C	Esprit/Âme	48
Pouvoir latent	Variable	Spécial	Var.	Var.	Variable	49
Pouvoirs dynamiques	10, 15 ou 20	Linéaire	Spécial	A, D, P, C	Variable	49
Pouvoirs modulaires	5, 10, 15 ou 20	Linéaire	Spécial	—	Variable	50
Projection d'image	3	Moyenne	A	D, P	Esprit	51
Rapetissement	1	Variable	—	A, D, P, C	Corps	52
Régénération	6	Linéaire	—	—	Corps	53
Réincarnation	2 ou 4	Temp. inv.	—	—	Âme	53
Relations	1, 2 ou 3	Décrite	—	—	Âme	53
Résistance aux pouvoirs	1 ou 6	Linéaire	—	A, D, C	Âme	54
Richesse	3	Moyenne	—	—	—	54
Robot géant	8	Décrite	—	—	—	55
Robustesse	2	Linéaire	—	—	—	55
Saut	1	Moyenne	—	—	Corps	55
Scan numérique	2	Rapide	—	—	Esprit	56
Sens aiguisés	1	Linéaire	—	—	Corps/Esprit	56
Sixième sens	1	Linéaire	A	—	Âme	56
Suivants	1 ou 2	Lente	—	—	Âme	57
Technique de combat	1	Linéaire	—	—	—	57
Technologue	2	Lente	—	—	Esprit	59
Télékinésie	2 ou 4	Rapide	—	A, P	Esprit	60
Télépathie	1, 2 ou 3	Décrite	C	A, P	Esprit	61
Téléportation	5	Rapide	—	A, P, C	Esprit	61
Transfert	5 ou 10	Linéaire	D	P	Âme	62
Transmutation	3, 4 ou 5	Moyenne	D	P	Esprit/Âme	62
Vigilance	1	Linéaire	—	—	Corps/Esprit	63
Vitesse	6	Moyenne	—	—	Corps	63
Vol	2, 3 ou 4	Moyenne	—	—	Corps	63

PROGRESSION INVERSÉE

Quelques rares Attributs ont une progression inversée lorsque leur Niveau augmente. Contamination, par exemple, a une "Progression Temporelle Inversée, commençant à 6 mois". Ainsi, le Niveau 1 de Contamination correspond au Rang 11 du Tableau de progressions. Pour chaque Niveau supplémentaire dans l'Attribut, ce Rang diminue de 1.

Restrictions d'Attributs

Les joueurs peuvent assigner le Défaut Restriction (voir page 83) à un ou plusieurs des Attributs de leur personnage, réduisant ainsi leur coût de 1 à 3 Points (voire davantage). La description de chaque Attribut propose quelques exemples de Restrictions appropriées. Toute Restriction est toutefois soumise à l'accord du seul MJ.

Réductions d'Attributs

De plus, les joueurs peuvent utiliser le Défaut Réduction (voir page 83). Les Réductions diminuent le coût par Niveau d'un Attribut d'un nombre de Points de Personnage qui dépend de leur sévérité.

Description des Attributs

La description de chaque Attribut indique : son coût en Points de Personnage ; la Caractéristique communément associée si un jet devait être nécessaire (voir page 87) ; les Mods associés requis et optionnels, le cas échéant ; la progression de l'Attribut avec le Niveau ; quelques suggestions de Restrictions et Réductions pour l'Attribut ; et enfin le détail des effets de l'Attribut.

Absorption des dégâts

Coût : 8 ou 10 Points/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +20 dégâts convertis en Points de Vie par Niveau

Réduction : efficacité partielle

Restrictions : sous certaines conditions ; contre certains types d'attaques ; cibles spécifiques

Un personnage doté de cet Attribut peut absorber jusqu'à 10 points de dégâts subis par une attaque physique (tels qu'un pistolet, une épée, un coup de poing ou un rayon d'énergie) par Niveau, et les convertir en autant de Points de Vie avant que les dégâts ne soit infligés. Ces nouveaux Points de Vie sont immédiatement ajoutés au total actuel du personnage, ce qui peut temporairement l'amener à excéder son maximum. Les dégâts bloqués par les Attributs Armure ou Champ de force du personnage ne peuvent être absorbés. Pour 8 Points/Niveau, les Points de Vie du personnage ne peuvent jamais dépasser son maximum (l'excédant est perdu). Pour 10 Points/Niveau, les Points de Vie du personnage peuvent atteindre le double de son maximum, pour une durée d'une heure. Les dégâts peuvent être absorbés et convertis (voir l'Attribut Conversion des dégâts, plus loin) en même temps.

Absorption des dégâts ne peut absorber les dégâts d'attaques non-physiques ou complexes, y compris les

Attaques spéciales dotées des Avantages suivants : Attaque mentale, Affaiblissant (toutes), Aveuglante, Brûlante, Enchevêtrement, Étourdissante, Incapacitante ou Irritation.

Adaptation

Coût : 1 Point/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +1 environnement par Niveau

Réduction : aucune

Restrictions : limité dans le temps ; sans Armure ; seulement dénudé

Le personnage peut s'adapter pour survivre dans un nombre d'environnements normalement hostiles égal à son Niveau d'Adaptation. Sont considérés comme des environnements hostiles : acides/bases, espace extra-dimensionnel, pression extrême, froid intense, chaleur intense, gaz toxiques, radiations, milieux sous-marins (permet de "respirer" dans l'eau) et le vide (les basses pressions et non l'absence d'air). Adaptation ne s'applique pas aux personnages non-humains dont le milieu naturel est différent de l'atmosphère terrestre (comme une sirène vivant dans les océans). Dans un tel cas, le personnage doit choisir Adaptation (atmosphère terrestre) pour pouvoir survivre dans un environnement normal pour les humains. Survivre dans un environnement pauvre ou sans oxygène requiert l'Attribut Défense spéciale (voir page 34), et non Adaptation.

Cet Attribut confère aussi 5 points d'Armure contre les dégâts environnementaux et autres attaques similaires. Par exemple, Adaptation (chaleur) confère une Armure contre la chaleur du désert mais aussi contre les boules de feu, tandis qu'Adaptation (pression) confère une Armure pour la plongée en eaux profondes comme contre les attaques écrasant la cible par gravité. Dans la plupart des environnements naturels de la Terre, cette Armure confère une protection totale contre les éléments. Adaptation peut ainsi être vue comme une forme très spécifique de l'Attribut Armure dans de nombreuses situations. Un personnage ayant des Niveaux d'Armure profite tout de même de la protection d'Adaptation contre les dégâts environnementaux. L'Attribut Armure ne protège pas contre certains effets environnementaux hostiles qui, par nature, infligent des dégâts sans être tangibles, comme l'espace extra-dimensionnel, les gaz toxiques et les milieux sous-marins.

Agents

Coût : 5 Points/Niveau

Caractéristique associée : Âme

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : progression Lente, commençant à 1 Agent

Réduction : conçus à partir de moins de Points de Personnage

Restrictions : les Agents ont des Caractéristiques/Attributs/Défauts/Compétences encore plus limités

L'Attribut Agent représente des employés, mercenaires, porte-flingues, investigateurs ou adeptes fanatiques à la solde du personnage. Contrairement aux Suivants, les Agents sont généralement bien entraînés et peuvent se révéler assez dangereux. Ils comblent le fossé entre les Suivants et les Compagnons d'armes, offrant la possibilité d'avoir à sa disposition une escouade d'hommes loyaux et efficaces.

Chaque Agent est un PNJ. Tous les Agents du personnage ont théoriquement des Caractéristiques et Attributs identiques, mais leurs Compétences peuvent varier selon l'individu. Le personnage peut aussi disposer d'Agents aux Caractéristiques ou Attributs différents, mais chacun de ces derniers compte alors pour deux Agents normaux. Les Agents sont conçus à partir de 30 Points de Personnage et disposent de 10 Points de Compétence. Tous les +2 Points investis supplémentaires, ils reçoivent X Points de Personnage supplémentaires (X étant le dé de jeu). Il est préférable que le total de Points de Personnage des Agents n'excède pas le quart ou la moitié du total du personnage lui-même.

Sans que ce soient nécessairement des soldats, les Agents sont prêts à se battre pour le personnage. Des conseillers, scientifiques ou même des avocats peuvent être concernés par cet Attribut. Les Agents, en tant que seconds rôles de l'histoire, ne devraient pas posséder les Attributs suivants : Agents, Attaque spéciale, Compagnon d'armes, Suivants et Transfert.

Agrandissement

Coût : 10 Points/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Variable ; voir le Tableau ci-dessous

Réduction : les Attributs associés ne sont pas conférés, ou alors avec une progression plus lente

Restrictions : limité dans le temps ; seulement dénudé ; usage douloureux

Cet Attribut permet au personnage d'augmenter sa masse et sa taille, lui donnant par là même accès à plusieurs autres effets et Attributs (comme le décrit le Tableau ci-dessous). En plus de sa taille et de sa masse augmentées, le personnage obtient le Niveau correspondant des Attributs Armure, Force surhumaine et

Inamovible. De plus, sa vitesse au sol, la portée de ses armes et les dégâts infligés par ses attaques physiques et Attaques spéciales (physiques et non énergétiques) augmentent aussi. Ce bonus aux dégâts de +5 par Niveau d'Agrandissement s'ajoutent à celui obtenu par Force surhumaine pour les armes Brutales (voir Force surhumaine, page 40). Enfin, les ennemis attaquant le personnage reçoivent un bonus à leur jet d'attaque égal au Niveau d'Agrandissement correspondant à sa taille actuelle.

Dans les campagnes n'utilisant pas les règles d'Impact (voir page 105), le coût d'Agrandissement devrait être réduit à 9 Points/Niveau au lieu de 10.

TABLEAU 3-4 : AGRANDISSEMENT

Niveau de l'Attribut	Facteur de Taille, Vitesse et Portée	Facteur de masse	Niveau d'Armure, Force surhumaine et Inamovible	Bonus aux dégâts	Bonus à l'attaque des ennemis
1	2	10	1	+5	+1
2	3	30	2	+10	+2
3	4	60	3	+15	+3
4	5	100	4	+20	+4
5	6	200	5	+25	+5
6	7	400	6	+30	+6
7	10	1 000	7	+35	+7
8	20	10 000	8	+40	+8
9	40	50 000	9	+45	+9
10	80	500 000	10	+50	+10
+1	×2	×10	+1	+5	+1

Annulation

Coût : 7 ou 12 Points/Niveau

Caractéristique associée : Âme

Mods requis : Cibles

Mods optionnels : Aire d'effet, Durée, Portée

Progression : Linéaire ; +1 Attribut par Niveau

Réduction : plus d'un mais moins que le maximum

Restrictions : sous certaines conditions ; cibles spécifiques ; contre des Attributs spécifiques

Sur un jet d'Âme réussi, le personnage peut temporairement rendre les Attributs d'autrui inopérants dans l'Aire d'effet. Le Niveau d'Annulation détermine le Niveau d'Attribut maximal pouvant être annulé. Le personnage peut annuler un Attribut aussi longtemps que l'indiquée le Mod Durée ; il est recommandé de ne pas dépasser le Niveau 6 de Durée pour Annulation.

Pour 7 Points/Niveau, le personnage peut annuler un Attribut par action offensive. Ainsi, un personnage doté d'Attaques supplémentaires au Niveau 3 peut annuler jusqu'à quatre Attributs par round. Pour 12 Points/Niveau, le personnage peut annuler d'un coup tous les Attributs de Niveau approprié (comme indiqué ci-dessus).



ANNULATION (ABSORPTION)

Pour 3 Points/Niveau supplémentaires, cet Attribut devient Annulation (Absorption). Pour chaque Niveau de cette variante, l'Attribut (pour un total de 10 Points/Niveau) ou les Attributs (pour un total de 15 Points/Niveau) de la cible sont chacun réduits de 1 Niveau, pour un minimum de 0. Par exemple, si un personnage doté d'Annulation (Absorption) au Niveau 5 à 15 Points/Niveau s'en prend à une cible dotée d'Armure au Niveau 3, de Vol au Niveau 8 et de Téléportation au Niveau 10, la cible en est réduite à Armure au Niveau 0 ($3-5=0$), Vol au Niveau 3 ($8-5=3$) et Téléportation au Niveau 5 ($10-5=5$). Si le personnage disposait seulement de l'Annulation normale, Vol et Téléportation n'auraient pas été affectés car leur Niveau est supérieur à 5.

Si le personnage utilise Annulation (Absorption) contre une Attaque spéciale, seuls les dégâts sont réduits (-20 dégâts par Niveau d'Annulation). Aucun des Avantages n'est directement affecté, bien que l'efficacité d'Avantages dépendant des dégâts infligés puisse diminuer.

Pour créer un personnage capable de voler les Attributs de sa cible pour son propre bénéfice, utilisez conjointement les Attributs Annulation et Imitation (voir page 41), en les liant avec le Défaut Dépendant (voir page 77).

Appel/Contrôle d'animaux

Coût : 1, 3 ou 5 Points/Niveau

Caractéristique associée : Âme

Mods requis : Durée

Mods optionnels : Aire d'effet

Progression : Moyenne, commençant par 1 animal

Réduction : instructions limitées

Restrictions : jet requis pour maintenir le contrôle ; les animaux deviennent agressifs une fois libérés ; présent requis par un démon

Les personnages dotés de cet Attribut (à 1 Point/Niveau) peuvent invoquer des animaux situés à proximité (déterminée par la Rang du Mod Aire d'effet) et leur ordonner d'accomplir un certain nombre de tâches simple : attaquer, distraire, chasser, défendre, pister, etc. Le contrôle des êtres pensants est géré par l'Attribut Domination (voir page 36). Le Niveau de l'Attribut détermine le nombre d'animaux pouvant être appelés. S'il y a moins d'animaux que ce nombre dans l'Aire d'effet, seuls ces derniers répondront à l'appel. De plus, les animaux n'apparaissent pas par magie : ils doivent trouver un moyen de rejoindre le personnage. Après expiration de la Durée, les animaux retournent à leurs activités et habitats naturels. Tout animal tentant encore de rejoindre le personnage à cet instant fera demi-tour.

Si l'Appel/Contrôle est limité à une seule famille d'animaux, l'Attribut fonctionne comme s'il avait 1 Niveau de plus. Exemples de familles : mammifères, insectes, reptiles, amphibiens, poissons, oiseaux, etc. S'il est limité à un seul groupe d'animaux, l'Attribut fonctionne comme s'il avait 2 Niveaux de plus. Exemples de groupes : chiens, chats, rongeurs, fourmis, abeilles, grands reptiles, grenouilles, requins, oiseaux de proie, etc. S'il est limité à une seule espèce, l'Attribut fonctionne comme s'il avait 3 Niveaux de plus. Exemples d'espèces : caniches, tigres, rats, fourmis rouges, crocodiles, rainettes, requins-marteau, aigles, etc.

Pour 3 Points/Niveau, les animaux sont invoqués de façon surnaturelle. Le personnage ne peut toujours convoquer que le nombre maximal d'animaux définis par son Niveau et ces derniers arrivent en un seul round. Lorsque la Durée expire, les animaux retournent instantanément sur leur lieu d'origine.

Une version alternative de cet Attribut à 5 Points/Niveau, Appel/Contrôle de monstres, permet au personnage d'invoquer des créatures d'outre-dimension ou d'autres plans d'existence. Les créatures arrivent en un round et sont conçues à partir de 5 Points de Personnage par Niveau du Mod Aire d'effet. Lorsque la Durée expire, les monstres retournent instantanément sur leur plan d'origine.

Armes naturelles

Coût : 1 Point/Niveau

Caractéristique associée : aucune

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +1 Armure naturelle par Niveau

Réduction : aucune

Restrictions : cibles spécifiques ; moins de dégâts ; diminue l'Initiative

Le personnage possède une ou plusieurs armes naturelles plus ou moins classiques, telles que des crocs, des griffes, des tentacules, etc. Les Armes naturelles sont généralement l'apanage des animaux, monstres et autres créatures similaires. Mais elles peuvent également représenter des implants cybernétiques, comme un androïde ou un cyborg doté de griffes rétractiles. Des Armes naturelles plus puissantes peuvent être conçues grâce à l'Attribut Attaque spéciale (voir page 20) avec le Désavantage Corps-à-corps.

Le personnage possède une Arme naturelle par Niveau, ce qui lui offre plus d'options offensives. Les dégâts normaux infligés par une attaque sont indiqués dans le Chapitre 8 : Combat (voir page 92).

Mains, pieds, queue et sabots “normaux” ne comptent normalement pas comme des Armes naturelles, car ils infligent des dégâts contondants assez similaires à ceux que causeraient une attaque à mains nues normale (lesquels sont égaux à l’Attaque du personnage).

GRIFFES OU SERRES

Le personnage possède des griffes ou serres aiguisées sur ses mains, ses pattes ou ses pieds. En plus des dégâts normaux, les griffes infligent 10 dégâts supplémentaires lorsqu’elles sont utilisées au corps-à-corps. Cette attaque utilise la Compétence Combat à mains nues (Coups).

CROCS, BEC OU MANDIBULES

Le personnage possède des crocs aiguisés, un bec ou des mandibules insectoïdes. Cette Arme naturelle n’inflige que 5 dégâts de plus au corps-à-corps, mais une attaque réussie et dépassant l’Armure de la cible permet au personnage de maintenir sa prise et d’infliger des dégâts continus pendant les rounds suivants. Ces attaques supplémentaires réussissent automatiquement, mais le défenseur peut se libérer de la morsure avec un jet de Défense réussi. Tant que l’attaquant maintient sa prise, il ne peut se défendre efficacement : il ne peut utiliser d’armes pour se défendre et subit un malus de -4 à tous ses jets de défense. Cette attaque utilise la Compétence Combat à mains nues (Morsure).

CORNES

Ceci représente d’épaisses cornes sur le crâne, utilisées pour défoncer ou empaler. Les Cornes infligent 5 dégâts supplémentaires au corps-à-corps mais sont plus efficaces si le personnage s’en sert pour charger. S’il obtient une meilleure Initiative d’un ennemi et dispose de la place pour prendre de l’élan, il peut charger tête baissée. Une attaque réussie inflige des dégâts normaux plus 20 (au lieu de 5). Si la charge échoue (parce que le personnage a raté son jet d’attaque ou la cible réussit son jet de Défense), le personnage perd l’équilibre et subit un malus de -2 à ses jets de défense pour le reste du round et un malus de -4 à l’Initiative pour le prochain round. Cette attaque utilise la Compétence Combat à mains nues (Coups).

PIQUANTS

Le personnage est couvert de piquants perforants, de lames tranchantes ou d’écailles acérées. Quiconque lutte avec lui subit automatiquement et à chaque round des dégâts en quantité égale à l’Attaque du personnage. Ces dégâts s’ajoutent à tout autres dégâts infligés. Pendant la lutte, les vêtements de l’adversaire seront également réduits en charpie, à moins qu’il ne porte une armure.

QUEUE

Si le personnage dispose d’une queue robuste, elle peut être équipée de pointes, d’un dard ou d’une autre arme enchâssée. Il est difficile de frapper avec sa queue (malus de -2 à l’attaque), mais à cause de sa flexibilité, elle est aussi plus difficile à éviter (malus de -4 à la défense de la cible). L’attaque inflige des dégâts à mains nues normaux. Cette attaque utilise la Compétence Combat à mains nues (Coups).

TENTACULES

Un ou plusieurs des appendices du personnage (ou pourquoi pas ses cheveux) sont en fait des tentacules. Un personnage doté de tentacules obtient un bonus de +2 à son Niveau de Compétence de Combat à mains nues et de Défense à mains nues lorsqu’il est engagé en lutte. Les tentacules sont également difficiles à éviter au combat (la cible subit un malus de -2 à la défense).

Armure

Coût : 1 ou 3 Points/Niveau

Caractéristique associée : aucune

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +10 à la réduction des dégâts par Niveau

Réduction : valeur d’Armure plus faible

Restrictions : requiert une maintenance régulière ; limite les mouvements ; sous certaines conditions

L’Attribut Armure peut représenter une armure de plaques, ou plus simplement un cuir ou des vêtements hautement résistants aux dégâts. Il est souvent l’apanage des véhicules blindés, cyborgs, androïdes, monstres géants et autres êtres très puissants.

L’Armure réduit les dégâts subis par le personnage ou l’objet (voir le Chapitre 8 : Combat pour les règles sur les dégâts, page 101). L’Armure réduit les dégâts infligés par chaque attaque de 10/Niveau (20/Niveau pour un Bouclier). Le coût de base d’une Armure est de 3 Points/Niveau ou 1 Point/Niveau pour un Bouclier.

Quelques options sont applicables à l’Attribut Armure, lesquelles altèrent son coût en Points ou modifient son efficacité. Le coût minimum d’une Armure, quelles que soient ses options, est de 1 Point de Personnage.

PARTIELLE

L’Armure présente une petite zone d’épaisseur plus faible (où l’Armure n’a que la moitié de sa valeur, -1 Point) ou complètement non protégée (sans Armure, -2 Point) qui peut être la cible d’un Tir de précision (voir page 97). Les réductions de coût s’appliquent au coût total de l’Armure, pas à son coût par Niveau.



OPTIMISÉE

L'Armure protège contre un type d'attaques peu commun en particulier. Exemples de types d'attaques peu communs : l'électricité, le froid, les rayons laser, le feu/la chaleur, les projectiles d'énergie, etc. Une Armure ne peut pas être optimisée contre des types d'attaque courants, comme les armes contondantes ou perforantes. Une Armure optimisée confère une protection doublée contre le type d'attaque choisi uniquement, et aucune protection contre les autres. Un personnage peut acquérir une Armure Optimisée et une Armure normale en choisissant cet Attribut deux fois.

BOUCLIER

L'Armure ne recouvre pas entièrement le corps du personnage. En fait, il s'agit d'un Bouclier que son porteur doit interposer directement entre une attaque de corps-à-corps ou à mains nues et lui, via une Défense en Parade (voir page 100). Si le personnage souhaite aussi s'en servir contre les attaques à distance, il doit posséder la Technique de combat (Parade de projectiles). Si le personnage réussit sa défense, l'Armure du Bouclier protège de 20 points de dégâts par Niveau (au lieu de 10). Cette option réduit le coût de l'Armure à 1 Point/Niveau (au lieu de 3 Points/Niveau).

Attaque combinée

Coût : 2 Points/Niveau

Caractéristique associée : aucune

Mots requis : aucun

Mots optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; le personnage peut combiner ses attaques avec +2 alliés par Niveau

Réduction : l'Attribut fonctionne d'une seule façon

Restrictions : sous certaines conditions ; cibles spécifiques ; diminue l'Initiative

Avec de l'entraînement, des personnages peuvent apprendre à combiner leurs Attributs Attaque spéciale pour atteindre une formidable puissance. Pour ce faire, tous les personnages doivent posséder à la fois les Attributs Attaque combinée et Attaque spéciale. Le nombre maximal de participants est déterminé par le Niveau d'Attaque combinée : un personnage peut combiner ses attaques avec 2 alliés par Niveau. Si la règle optionnelle des Points d'Énergie est utilisée (voir page 86), Attaque combinée est aussi affectée d'un coût en PE : 2 par participant. Chaque personnage doit payer ce coût séparément. Par exemple, si quatre personnages lancent une Attaque combinée, chacun doit payer 8 PE.

L'attaque prend effet au tour du personnage ayant l'Initiative la plus faible. Le personnage doit l'Attaque est la plus faible effectue un unique jet d'attaque pour tout le groupe (les Compétences Martiales ne s'appli-

quant pas). La cible subit un malus à la défense de -1 par participant. Si l'attaque réussit et que le défenseur rate (ou renonce à) sa défense, l'attaque inflige double dégâts. Par exemple, si deux personnages tentent une Attaque combinée, l'un avec une Attaque spéciale infligeant 20 points de dégâts et l'autre avec une Attaque spéciale en infligeant 60, le total de dégâts sera alors de 160 : le double du total des dégâts infligés.

Notez que les personnages dotés de l'Attribut Attaque combinée ne sont pas sujets aux restrictions habituelles lorsqu'ils tentent une action similaire (voir Combiner ses attaques, page 95).

Attaque spéciale

Coût : 1 ou 4 Points/Niveau

Caractéristique associée : aucune

Mots requis : aucun

Mots optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +20 dégâts par Niveau

Réduction : moins de dégâts infligés

Restrictions : sous certaines conditions ; usage douloureux ; cibles spécifiques

Certains personnages surhumains possèdent de puissants pouvoirs offensifs, tels qu'un contact électrisant, des boules de feu, des techniques d'arts martiaux nimbées d'énergie *ki*, une arme énergétique, etc. De plus, cyborgs et robots peuvent posséder des armes à feu, missiles et rayons laser intégrés à leur châssis.

Les Attaques spéciales peuvent causer jusqu'à 20 dégâts par Niveau ; les dégâts effectivement infligés sont déterminés par un test sur le Tableau 8-6 : Pourcentage de dégâts (voir page 102). Un personnage peut également personnaliser davantage son Attaque spéciale en lui affectant un ou plusieurs Avantages de la liste page 21. Chaque Avantage réduit le maximum de dégâts de 20 mais ajoute une aptitude à l'Attaque spéciale. Une Attaque spéciale peut également se voir affectée d'un ou plusieurs Désavantages de la liste page 26. Chaque Désavantage augmente le maximum de dégâts de 20, mais impose une limite à l'Attaque spéciale.

Le joueur doit choisir tous les Avantages et Désavantages de son Attaque spéciale lorsque celle-ci est conçue. Il peut appliquer tous les Avantages et Désavantages de son choix à l'Attaque spéciale, tant que cette dernière inflige un minimum de 20 points de dégâts. Prenons par exemple un personnage possédant Attaque spéciale au Niveau 2. Il ne peut sélectionner qu'un seul Avantage, lequel réduirait le maximum de dégâts de 40 à 20. Si le personnage souhaite acquérir un second Avantage, il lui faudra d'abord choisir un Désavantage, ce qui ramènera les dégâts potentiels de son attaque à 40. Il pourra alors sélectionner un second Avantage, qui réduira à nouveau son maximum de dégâts à 20.

Lorsqu'il conçoit une Attaque spéciale, le joueur (en accord avec son MJ) doit décider quelles Compétence et Spécialité sont appropriées à son usage. Pour la plupart des attaques à distance magiques et surnaturelles, ce sera la Compétence Attaque spéciale à distance. En revanche, toute Attaque spéciale possédant le Désavantage Corps à corps utilisera soit la Compétence Attaque au corps à corps, soit la Compétence Combat à mains nues, en fonction de sa description. Par exemple, une lame énergétique s'accorde bien avec Attaque au corps à corps (Épée), tandis qu'un personnage capable d'absorber l'essence vitale de ses ennemis grâce à des coups de poing imbibés d'énergie *ki* utilisera plutôt Combat à mains nues (Coups).

ATTAQUES SECONDAIRES

Même si un personnage fait le plus souvent appel à son attaque "principale" dont le Niveau est le plus élevé, il peut parfaitement posséder une ou plusieurs attaques secondaires. Le coût de ces attaques "secondaires" supplémentaires est égal au quart du coût de l'attaque principale, à savoir 1 Point/Niveau. L'attaque principale (celle de plus haut Niveau) est la seule à coûter 4 Points/Niveau. Par ailleurs, les attaques secondaires peuvent chacune infliger des dégâts différents, et posséder des Avantages ou Désavantages propres.

EFFETS SPÉCIAUX

Les effets spéciaux liés aux Avantages Affaiblissant [Carac], Attaque de zone, Aveuglante, Enchevêtrement, Irritation et Rafale sont déterminés uniquement par le Niveau de l'Attaque spéciale. Ni Dégâts massifs, ni Force surhumaine, ni le multiplicateur de critique ne s'ajoute au calcul. Par ailleurs, en temps normal, Armure et Champ de force ne protègent pas le personnage contre Affaiblissant [Carac], Aveuglante, Enchevêtrement, Incapacitante ou Irritation. Enfin, avant d'effectuer une attaque, le personnage peut normalement choisir d'infliger moins de dégâts que le maximum normal de son Attaque spéciale. Il peut aussi réduire la puissance de ses effets spéciaux.

Effets basés sur les dégâts infligés

L'efficacité des effets liés aux Avantages Attaque de zone, Affaiblissant [Carac], Aveuglante, Enchevêtrement, Incapacitante, Irritation, Liée ou Rafale dépend du Niveau de l'Attaque spéciale en question. Par exemple, Affaiblissement d'Esprit réduit l'Esprit de la cible de 1 par Niveau de l'Attaque spéciale ; de la même façon, Enchevêtrant crée des entraves dotées de 10 PV par Niveau de l'Attaque spéciale. Pour introduire une part de hasard dans ces effets, leur puissance peut à la place être basée sur les "tranches de 10 points de dégâts" infligés par l'attaque (ou qu'elle aurait infligé, dans le cas d'une attaque avec le Désavantage Non-létale). Pour

reprendre les exemples ci-dessus, Affaiblissement d'Esprit réduirait l'Esprit de la cible de 1 tous les 10 points de dégâts infligés ; et Enchevêtrant créerait des entraves dotées de 10 PV tous les 10 points de dégâts infligés. Si cette règle optionnelle est utilisée, les dégâts doivent être tirés pour chaque attaque, y compris celles possédant le Désavantage Non-létale, afin de déterminer l'efficacité de ces effets.

AVANTAGES DES ATTAQUES SPÉCIALES

Les Avantages ci-dessous peuvent être appliqués à toute Attaque spéciale. Le MJ peut refuser toute combinaison d'Avantages qu'il estime inappropriée.

TABLEAU 3-5 : AVANTAGES D'ATTAQUE SPÉCIALE

Avantage	Coût	Avantage	Coût
Affaiblissant l'Âme	1	Guidée	1 ou 2
Affaiblissant le Corps	1	Impact	1
Affaiblissant l'Esprit	1	Incapacitante	3
Attaque de zone	1	Incurable	4
Attaque mentale	5	Indétectable	4
Aura	2	Indirecte	1
Avantage unique	Var.	Irritation	1
Aveuglante	1	Liée (Attaque)	2 ou 4
Brûlante	1	Longue portée	1
Brutale	1	Perforante (Armure)	1
Ciblée	1 ou 2	Perforante (Champ de force)	1
Cône	1	Persistante	1
Contagieuse	2 ou 4	Piège	1
Crevasse	1	Précise	1
Dévoreuse d'énergie	1	Rafale	3
Discrète	1	Spectrale	1
Enchevêtrement	2	Tenace	1
Étourdissante	1	Vampirique	2-4
Flexible	1		

Affaiblissant l'Âme

Cette attaque, fruit de la terreur ou d'un autre pouvoir brisant la volonté, s'en prend à la personnalité de la cible. La Caractéristique Âme de la victime est réduite de 1 par Niveau de l'Attaque spéciale. L'affaiblissement de Caractéristique s'ajoute à l'éventuelle perte de PV due à l'attaque. Pour concevoir une attaque affaiblissant seulement la Caractéristique Âme sans autre effet délétère, le Désavantage Non-létale peut être appliqué également. Un personnage dont la Caractéristique Âme est réduite à 0 est un légume, sans la moindre volonté. Les points d'Âme perdus sont récupérés au rythme de 1 par heure de repos. Perdre de points de Caractéristique peut également diminuer l'Attaque et la Défense de la victime, mais ses PV ne sont pas affectés.



Affaiblissant le Corps

Cette attaque diminue la coordination et affaiblit les muscles de la cible. La Caractéristique Corps de la victime est réduite de 1 par Niveau de l'Attaque spéciale. L'affaiblissement de Caractéristique s'ajoute à l'éventuelle perte de PV due à l'attaque. Pour concevoir une attaque affaiblissant seulement la Caractéristique Corps sans autre effet délétère, le Désavantage Non-létale peut être appliqué également. Un personnage dont la Caractéristique Corps est réduite à 0 est incapable de bouger. Les points de Corps perdus sont récupérés au rythme de 1 par heure de repos. Perdre de points de Caractéristique peut également diminuer l'Attaque et la Défense de la victime, mais ses PV ne sont pas affectés.

Affaiblissant l'Esprit

Cette attaque fait perdre la raison à la cible. Elle peut être d'origine psionique, due à l'effet d'une drogue ou autre chose encore. La Caractéristique Esprit de la victime est réduite de 1 par Niveau de l'Attaque spéciale. L'affaiblissement de Caractéristique s'ajoute à l'éventuelle perte de PV due à l'attaque. Pour concevoir une attaque affaiblissant seulement la Caractéristique Esprit sans autre effet délétère, le Désavantage Non-létale peut être appliqué également. Un personnage dont la Caractéristique Esprit est réduite à 0 voit son mode de pensée réduit à un état primitif : il se conduit comme un fou ou un animal. Les points d'Esprit perdus sont récupérés au rythme de 1 par heure de repos. Perdre de points de Caractéristique peut également diminuer l'Attaque et la Défense de la victime.

Attaque de zone

Cette attaque n'affecte pas seulement sa cible principale, mais aussi tous ceux qui se trouvent à proximité. La zone d'effet est une sphère de 1 mètre de rayon par Niveau de l'Attaque spéciale. Tous les personnages affectés ont le droit à un jet de Défense (pour plonger à l'abri ou simplement esquiver), mais un test réussi peut ne pas suffire à annuler complètement les effets de l'attaque (selon la façon dont la cible évite l'attaque, à la discrétion du MJ). La cible de l'attaque (ou quiconque situé directement au centre de l'effet) peut réduire le pourcentage de dégâts subis d'un cran avec une défense réussie. Les autres victimes prises dans la zone d'effet peuvent réduire ce même pourcentage de deux crans avec une défense réussie. Attaque de zone peut être appliqué plusieurs fois à une même attaque : chaque Avantage double le rayon de la zone.

Attaque mentale [Psychique ou Spirituelle]

Cette attaque n'est pas une attaque physique, mais plutôt une sorte d'assaut mental (Attaque Psychique) ou un duel de personnalités (Attaque Spirituelle). Le choix du type d'Attaque Mentale doit être effectué lors de sa conception. Au lieu d'une attaque requérant des tests

d'Attaque et éventuellement de Défense, l'attaquant et la cible, si elle choisit de se défendre, doivent réussir un test d'Esprit ou d'Âme (avec modificateurs, le cas échéant) pour attaquer ou se défendre. Les Attaques Psychiques ou Spirituelles ignorent l'Armure, les Boucliers et les Champs de force. Elles affectent normalement les personnages intangibles ou éthérés. Chacune de ces versions compte comme cinq Avantages.

Aura

Au lieu d'avoir à effectuer une attaque, le personnage inflige automatiquement des dégâts à quiconque touche son corps. C'est notamment le cas d'un personnage nimbé de flammes ou traversé par un courant électrique. Si cet Avantage est combiné avec Attaque de zone, l'Aura inflige automatiquement des dégâts à quiconque se situe dans le rayon entourant le personnage. Aura compte comme deux Avantages.

Avantage unique

L'attaque est dotée d'un Avantage spécifique non proposé ici, avec l'accord du MJ. Par exemple, l'attaque peut altérer la mémoire de la cible, son apparence, etc. Le coût en Avantages est déterminé par le MJ et basé sur le bénéfice conféré par l'Avantage unique.

Aveuglante

Sur une attaque réussie (ou si la cible est dans le rayon d'une Attaque de zone), la victime risque d'être aveuglée. Toute cible regardant en direction de l'attaque doit effectuer un jet de Corps, avec un malus de -1 par Niveau d'Attaque spéciale, sans prendre en compte son Armure (le cas échéant). Pour concevoir une attaque purement aveuglante, le Désavantage Non-létale peut être appliqué également. Si la victime obtient un résultat supérieur à sa Caractéristique Corps, elle est aveuglée pour un nombre de rounds égal à la différence entre la Valeur Objectif et le résultat du jet de dés. Aveuglante peut être choisi plusieurs fois ; à chaque fois, ajoutez un malus supplémentaire de -2 au test de Caractéristique. Aveuglante peut aussi être généralisée aux attaques visant l'un des cinq autres sens. Par exemple, une attaque Assourdissante pourrait rendre sourd.

Brûlante

Cet Avantage permet de représenter l'effet d'un acide, d'un liquide enflammé ou de toute autre attaque infligeant des dégâts continus sur plusieurs rounds. Si les dégâts dus à l'attaque initiale pénètrent l'Armure de la cible, cette dernière continuera à subir 1/10 de ces dégâts pendant 5 rounds, ou jusqu'à ce que l'effet soit neutralisé d'une façon ou d'une autre (cette possibilité dépend de l'attaque et peut nécessiter plusieurs rounds, à la discrétion du MJ). Au cours des rounds suivants, Armure ne protège pas contre les dégâts supplémentaires de Brûlante. Alternativement, Brûlante peut être défini comme un effet plus lent à agir mais non limité dans le

temps. Une attaque Brûlante “horaire” inflige 1/10 des dégâts de base toutes les heures après l’attaque, tandis qu’une “quotidienne” inflige 1/5 des dégâts de base chaque jour après l’attaque. Cet Avantage représentera mieux un effet de poison ou de maladie. Contrairement à une attaque Brûlante classique, les dégâts d’une attaque horaire ou quotidienne perdurent jusqu’à ce que la victime meure ou réussisse un jet à –4 contre la moyenne de son Corps et de son Âme (jets effectués toutes les heures ou tous les jours, respectivement).

Brutale

Cet Avantage ne peut s’appliquer qu’aux armes de corps-à-corps ou de jet. Le personnage peut ajouter tout bonus aux dégâts issus de l’Avantage Force surhumaine aux dégâts de base de l’attaque.

Ciblée

L’attaque inflige double dégâts à un groupe d’ennemis spécifiques et aucun dégât à tous les autres. L’attaque peut par exemple être constituée de force du Bien (double dégâts aux créatures mauvaises), d’énergie chaotique (double dégâts aux créatures loyales), d’essence vitale (double dégâts aux morts-vivants) ou d’un matériau délétère pour une race spécifique. Ciblée compte comme un seul Avantage si aucun dégât n’est infligé aux ennemis non Ciblés, mais il compte comme deux s’il leur inflige des dégâts normaux.

Cône

Ce type d’attaque se répand en forme de cône, tel un nuage d’énergie ou une pluie de projectiles. Le défenseur subit un malus de –1 à son jet de Défense. Plusieurs cibles adjacentes situées à portée de l’attaque peuvent également subir des dégâts, qu’elles soient alignées ou en formation dense, jusqu’à un maximum d’une cible supplémentaire par Niveau d’Attaque spéciale. L’Avantage Cône peut être acquis plusieurs fois ; chaque sélection additionnelle augmente le malus au test de défense de –1 et double le nombre de cibles adjacentes possibles. Cône est généralement choisi en conjonction avec le Désavantage Courte portée.

Contagieuse

Tout ou partie des effets ou dégâts de l’attaque sont transférés à quiconque touche (ou entre en contact d’une autre façon) avec la victime. Si l’attaque est faiblement contagieuse, l’infection n’est pas automatique : une victime potentielle doit échouer à un test de Caractéristique avec un bonus de +4 pour être contaminée. Si cet Avantage est choisi deux fois, l’attaque est hautement contagieuse : la victime doit échouer à un test de Caractéristique (sans modificateur) pour être contaminée, et la contagion peut être automatique dans certaines circonstances. La Valeur Objectif de base est normalement la Caractéristique Corps de la victime, mais des contaminations magiques ou cybernétiques

peuvent se baser sur l’Esprit ou l’Âme. Le MJ doit décider des effets et des contre-mesures possibles en cas de contamination. Cet Avantage est généralement couplé avec le Désavantage Toxique. Contagieuse compte comme deux Avantages si le risque de contamination est faible, ou quatre Avantages s’il est élevé.

Crevasse

Cette attaque crée un tremblement de terre localisé, causant secousses et failles sismiques. La crevasse principale est juste assez grande pour qu’une seule personne y tombe, à moins qu’elle soit combinée avec l’Avantage Attaque de zone. La cible doit réussir un test de Corps (avec un bonus de la Compétence Acrobaties) pour ne pas tomber dans la faille. La fissure fait environ un mètre de profondeur pour les 20 premiers points de dégâts infligés, et sa profondeur est doublée tous les 20 points de dégâts supplémentaires. Ainsi, une Crevasse infligeant 40 points de dégâts crée une fissure de deux mètres de profondeur, tandis qu’une Crevasse infligeant 80 points de dégâts crée une fissure de huit mètres de profondeur. Bien que l’Attribut Dégâts massifs ne soit généralement pas pris en compte pour déterminer la profondeur d’une fissure, cette limitation peut être annulée si la Crevasse est également Brutale (cf ci-contre). Crevasse ne peut être utilisé que sur une surface solide (terre, sable, béton, asphalte, etc.) et ne peut pas être combiné avec l’Avantage Aura.

Dévoreuse d’énergie

Cet Avantage n’est disponible que dans les campagnes utilisant la règle des Points d’Énergie (voir page 86). L’attaque dévore la réserve d’énergie personnelle de la cible jusqu’à l’épuiser ou l’abattre. En plus des Points de Vie perdus à cause de l’attaque, la cible perd autant de Points d’Énergie. Pour concevoir une attaque dévorant seulement l’énergie de sa victime sans autre effet délétère, le Désavantage Non-létale peut être appliqué également.

Discrète

Cette option est uniquement disponible pour les attaques Maniables. L’arme en question est suffisamment petite pour être utilisée à une main et dissimulée sous des vêtements. La plupart des armes de la taille d’un pistolet ou d’un couteau sont Discrètes. Dans un univers très cinématographique, des armes bien plus imposantes, telles que les épées et mitrailleuses, peuvent elles aussi être Discrètes.

Enchevêtrement

Cette attaque peut enchevêtrer sa victime, comme un rayon frigorifiant, des lianes animées ou une simple toile d’araignée. Les entraves possèdent 10 PV par Niveau d’Attaque spéciale. Si la cible échoue à se défendre contre une attaque Enchevêtrante, elle est prisonnière jusqu’à ce que les entraves soient détruites (réduites à



0 PV ou moins). Un personnage enchevêtré est limité dans ses mouvements : il subit un malus de -4 à l'attaque, ne peut se défendre et ne peut accomplir aucune action requérant des mouvements complexes. Toutefois, le personnage est généralement capable de parler. Une victime qui a partiellement détruit ses entraves peut retrouver une partie de sa mobilité (à la discrétion du MJ). Une Attaque Enchevêtrante inflige des dégâts normalement, à moins que le Désavantage Non-létal ne lui soit aussi appliqué. Un enchevêtrement "Incurable" ne peut être détruit que par des moyens particuliers (comme l'eau ou le feu), à définir lorsque l'attaque est conçue. Enchevêtrante compte comme deux Avantages au lieu d'un seul.

Étourdissante

Une attaque dotée de cet Avantage inflige des dégâts temporaires, à la manière d'un choc électrique qui disjoncte l'électronique et assomme les gens. Les dégâts perdus sont récupérés au rythme d'un point par minute. Une attaque Étourdissante ne peut tuer. Bien qu'elle inflige moins de dégâts qu'une attaque similaire de même niveau, elle a l'avantage de pouvoir être utilisée pour mettre une cible hors de combat sans la tuer.

Flexible

Cet Avantage représente une attaque souple, extensible, flexible ou courbe, telle qu'un fouet, une chaîne énergétique ou un ruban tranchant comme un rasoir. La cible subit un malus de -2 pour se défendre. Si l'attaquant est suffisamment fort pour soulever physiquement la cible, une attaque réussie peut renverser ou désarmer son ennemi (s'il tient une arme en main) au lieu d'infliger des dégâts. De telles manœuvres non-létales sont effectuées avec un malus à l'attaque de -2 , car elles nécessitent plus de technique qu'un simple coup.

Guidée

Le projectile ou le rayon produit par l'attaque est capable de traquer et de suivre sa cible. Le personnage reçoit un bonus de $+4$ à son attaque et, s'il rate ou si la cible réussit sa défense, l'attaque pourra être retentée une seconde fois (et seulement une autre fois) au round suivant. Une attaque Guidée peut toutefois être affectée par un Écran sensoriel (voir page 37). Dans un univers où les Écrans sensoriels électroniques sont plutôt rares (comme dans un monde médiéval-fantastique), Guidée compte comme deux Avantages au lieu d'un seul.

Impact

Cet Avantage est disponible uniquement dans les campagnes qui utilisent les règles d'Impact (voir page 105). L'attaque frappe violemment sa cible, le repoussant d'un mètre par point de dégâts infligé. L'Armure éventuelle est ignorée pour le calcul de la distance d'Impact ; cependant, les Champs de force dénués du Désavantage Impact total réduisent cet effet. Cet Avantage n'est habi-

tuellement pas approprié pour les attaques tranchantes ou perforantes. La distance d'Impact est doublée à chaque fois que cet Avantage est choisi. L'Attaque (pour les personnages dotés de la Technique de combat Impact puissant), Dégâts massifs, Force surhumaine et les multiplicateurs de coups critiques s'ajoutent aux dégâts de base pour déterminer la distance finale d'Impact ; appliquez ces derniers après toute multiplication due à la sélection de plusieurs Avantages Impact.

Incapacitante

Cette attaque peut mettre sa cible immédiatement hors de combat, même si elle ne lui inflige pas de dégâts réels. Elle peut par exemple l'endormir ou la pétrifier. Que l'attaque inflige des dégâts ou pas, la victime doit effectuer un test de Caractéristique (Corps, Esprit ou Âme, à décider lorsque l'attaque est conçue) pour ne pas être mise hors de combat. Ce test bénéficie d'un bonus de $+4$ et d'un malus de -1 par Niveau d'Attaque spéciale. Par exemple, une attaque de Niveau 4 exige un jet avec un modificateur de $+0$, et une attaque de Niveau 1 avec un modificateur de $+3$. Lorsque l'attaque est conçue, le joueur doit spécifier ce qui arrive à la cible si elle échoue : est-elle endormie, consciente mais paralysée, pétrifiée, rendue inerte, etc. ? Ces effets se dissipent en quelques minutes, à moins d'y ajouter l'Avantage Incurable. Pour concevoir une attaque purement Incapacitante, le Désavantage Non-létal peut être appliqué également. Incapacitante compte comme trois Avantages au lieu d'un seul.

Incurable

Cette attaque cause des blessures ou autres effets qui ne guérissent pas naturellement et ne peuvent être soignés par des moyens classiques. Au lieu de récupérer au rythme normal ou grâce à des soins normaux, le personnage ne peut être guéri que par une méthode ou un traitement très particulier. Cette méthode ou traitement doit être spécifié lorsque l'attaque est conçue, avec l'accord du MJ. Incurable compte comme quatre Avantages au lieu d'un seul.

Indétectable

La plupart des Attaques spéciales ont une composante visuelle qui permet aux cibles d'identifier aisément leur agresseur. Une attaque dotée de l'Avantage Indétectable ne confère aucune indication quant à son origine. Ceci peut permettre à l'attaquant de bénéficier de l'effet de surprise, et donc d'empêcher la victime d'effectuer un jet de Défense (voir page 100). Toutefois, si la cible sait qu'elle est attaquée, elle peut tenter un jet de Défense à -8 (comme contre un attaquant invisible, page 101). Cet Avantage est souvent associé aux attaques non-physiques, telles qu'Affaiblissante [Carac] ou Attaque Mentale. Indétectable compte comme quatre Avantages au lieu d'un seul.

Indirecte

L'arme peut tirer des projectiles suivant un arc balistique, comme les lance-grenades ou les canons à plasma. Ceci permet au personnage de tirer sur des cibles cachées derrière des immeubles, des collines et autres obstacles (ou même au-delà de l'horizon, si l'Avantage Longue portée est également choisi). Toutefois, le tir indirect est une manœuvre délicate. Pour atteindre une cible avec un tir indirect, l'attaquant doit toujours la "voir" (avec des senseurs par exemple) ou être guidé par quelqu'un qui, lui, la voit. Un tir indirect implique un malus de -2 au jet d'attaque, et si l'attaquant ne "voit" pas personnellement la cible, ce malus passe à -8. Une arme dotée de l'Avantage Indirecte peut être utilisée normalement jusqu'à moyenne portée, sans malus.

Irritation

Cet effet représente un spray au poivre, un pet de puutois, un sort infligeant des démangeaisons ou un autre effet du même genre. Que l'attaque pénètre ou non l'Armure ou le Champ de force du défenseur, celui-ci doit réussir un jet de Corps avec un malus de -1 par Niveau d'Attaque spéciale. Si la cible échoue, elle est partiellement éblouie et distraite (pénalité de -2 à tous ses tests) pour un nombre de rounds égal à la différence entre la Valeur Objectif et le résultat du jet de dés. Irritation est généralement choisi avec le Désavantage Toxique pour simuler une attaque dont on peut se protéger grâce à un certain équipement (comme un masque à gaz).

Liée (Attaque)

Une attaque dotée de cet Avantage est "liée" à une autre attaque (parfois appelée "attaque maîtresse"). L'attaque maîtresse peut être une arme ordinaire (comme un Gadget, épée ou arme à feu), une Arme naturelle, une attaque à mains nues, ou une autre Attaque spéciale. Si cette attaque est réussie, l'attaque "liée" touche également (pas de jet de Défense), mais si la première rate ou ne parvient pas à pénétrer l'Armure de la cible, l'attaque liée échoue automatiquement aussi. Si l'attaque maîtresse touche et inflige suffisamment de dégâts pour pénétrer l'Armure, alors cette dernière ne protège en rien contre les dégâts de l'attaque liée. Les dégâts supplémentaires issus de l'Attaque, de Dégâts massifs, de Force surhumaine et de multiplicateurs de coups critiques ne s'appliquent qu'à l'attaque maîtresse, pas à l'attaque liée. Une attaque dotée de l'Avantage Liée ne peut bénéficier des Avantages Précise ou Longue portée, ou les Désavantages Imprécise, Corps-à-corps ou Courte portée. Sa portée et sa précision dépendent de l'attaque à laquelle elle est liée. Liée (Attaque) compte comme deux Avantages au lieu d'un seul. Si les dégâts supplémentaires de l'Attaque, de Dégâts massifs, de Force surhumaine, etc. s'appliquent aux deux attaques, il en coûte quatre Avantages.

Longue portée

Une attaque ordinaire a une portée effective d'environ 500 mètres (10 km dans l'espace). Cet Avantage fait passer cette portée à 5 km (100 km dans l'espace). Il peut être choisi plusieurs fois : chaque sélection au-delà de la première double la portée effective. Étant donné que l'horizon terrestre limite la ligne de vue des personnages se tenant au sol, de multiples avantages Longue portée sont généralement combinés avec l'Avantage Indirecte. L'Avantage Longue portée est incompatible avec les désavantages Corps-à-corps ou Courte portée.

Perforante (Armure)

L'Attribut Armure ne stoppe pas les dégâts de cette attaque aussi facilement que la normale. Chaque fois que Perforante (Armure) est choisi, l'Armure éventuelle de la cible stoppe 20 points de dégâts de moins que d'habitude (minimum 0). Par exemple, choisir trois fois Perforante (Armure) réduit les dégâts stoppés par l'Armure de la cible de 60.

Perforante (Champ de force)

L'Attribut Champ de force ne stoppe pas les dégâts de cette attaque aussi facilement que la normale. Chaque fois que Perforante (Champ de force) est choisi, le Champ de force éventuel de la cible stoppe 20 points de dégâts de moins que d'habitude (minimum 0). Par exemple, choisir cinq fois Perforante (Champ de force) réduit les dégâts stoppés par le Champ de force de la cible de 100.

Persistante

Cet Avantage ne peut être appliqué qu'à une Attaque de zone. L'attaque demeure active dans la zone affectée pendant plusieurs rounds. Un nuage chimique, un liquide enflammé, des décharges électriques ou des vapeurs super-froides sont des exemples de telles attaques. Quiconque demeure ou pénètre dans la zone est immédiatement affecté par l'attaque ; les tests de défense sont décrits dans Attaque de zone. Chaque fois que Persistante est sélectionné, l'Attaque de zone demeure active 1 round de plus.

Piège

L'attaque dépose une mine, un collet ou tout autre mécanisme similaire qui attend patiemment que quelqu'un le déclenche. Un jet d'Esprit réussi révèle la présence du piège. L'Avantage Piège peut être cumulé avec le Désavantage Corps-à-corps (voir page 27) pour représenter un piège qui doit être installé manuellement. Sans ce Désavantage, le piège peut être déployé à distance ; un jet d'attaque réussi indique que le piège a été tiré ou lancé dans la zone prévue.



Précise

L'attaque est particulièrement précise et confère un bonus de +2 aux jets d'attaque (ou tests de Caractéristique si l'attaque possède l'Avantage Attaque Mentale [Psychique ou Spirituelle]). Cet Avantage peut être acquis jusqu'à trois fois, pour un bonus maximal de +6, mais ne peut être combiné avec l'Avantage Lié (attaque). Cet Avantage est généralement appliqué aux armes créées en tant qu'Objets de pouvoir (voir page 46), étant donné que les Compétences martiales (voir page 73) représentent mieux l'aptitude du personnage à se servir efficacement (et donc avec précision) de son Attaque spéciale.

Rafale

Cette attaque est constituée de multiples frappes, comme les balles tirées par une arme automatique ou une chaîne de missiles d'énergie. Au lieu de toucher une seule fois sur une attaque réussie, l'attaquant touche un nombre de fois (minimum 1, maximum 10) égal à la différence entre son jet d'attaque et sa Valeur Objectif (son Attaque plus la Compétence martiale appropriée, le cas échéant). Par exemple, si l'Attaque du personnage est de 6, qu'il possède la Compétence martiale appropriée au Rang 1, et qu'il obtient 5 sur son jet d'attaque (après tous modificateurs éventuels), alors il touche deux fois. Toutefois, la capacité de la cible à se défendre fonctionne sur le même principe : un jet de Défense réussi la protège contre un nombre de coups réussis (minimum 1) égal à la différence entre le jet de Défense et la Valeur Objectif du personnage (Défense plus la Compétence martiale appropriée, le cas échéant). Chaque coup réussi inflige des dégâts séparément (notamment vis-à-vis des Armures et Champs de force). Les bonus issus de l'Attaque, de Dégâts massifs, d'une Force surhumaine ou du multiplicateur dû à un critique ne s'appliquent qu'au premier coup d'une Rafale : tous les autres n'infligent que le pourcentage des dégâts de base de l'Attaque spéciale. Rafale compte comme deux Avantages.

Spectrale

L'attaque est en mesure d'affecter les cibles dotées d'une faible densité, sous forme astrale, éthérée ou intangible, comme si elles étaient parfaitement solides.

Tenace

Version mineure d'Incurable, les dégâts de cette attaque ne peuvent être soignés grâce aux Attributs Guérison ou Régénération. Ils peuvent toutefois être restitués ou réparés normalement par tout autre moyen.

Vampirique

Cet Avantage peut être appliqué à toute attaque infligeant des dégâts normaux ou affaiblissant une Caractéristique. Sur une attaque réussie, les PV ou points de Caractéristique perdus sont absorbés par l'attaquant. Vampirique coûte deux Avantages si l'attaque ne peut

que restaurer les points perdus (c'est-à-dire se soigner). Il coûte trois Avantages s'il permet au personnage de dépasser son total de PV de cette manière (maximum double de son total de PV). Enfin, il coûte quatre Avantages s'il permet au personnage d'augmenter ses Caractéristiques au-delà de leur valeur normale (maximum 2X). Toute valeur en excès disparaît au rythme de 20 PV ou 1 point de Caractéristique par heure. Cet Avantage ne peut être combiné avec Attaque de zone ou Cône. Vampirique compte comme 2, 3 ou 4 Avantages au lieu d'un seul.

DÉSAVANTAGES DES ATTAQUES SPÉCIALES

Un ou plusieurs de ces Désavantages peuvent être appliqués à une Attaque spéciale. Le MJ peut refuser toute combinaison qui lui paraît inappropriée.

TABLEAU 3-6 : DÉSAVANTAGES D'ATTAQUE SPÉCIALE

Désavantage	Gain	Désavantage	Gain
Anti-champ	1	Interne	1
Auto-destruction	4	Lente	1-5
Contrecoup	1 ou 2	Maniable	0 ou 1
Corps-à-corps	2	Munitions limitées	1-3
Courte portée	1	Non-létale	1
Désavantage unique	1	Seulement dans (Environnement)	1 ou 2
Faible perforation	1	Source énergétique	1 ou 2
Imprécise	1	Statique	2
Imprévisible	1	Toxique	1
Inertie	1-5		

Anti-champ

Ce Désavantage ne peut être choisi que si le personnage possède également l'Attribut Champ de force. Il doit alors baisser tous ses Champs de force avant de pouvoir faire usage de cette attaque. Ils demeurent par la suite éteints jusqu'à son prochain tour de jeu.

Auto-destruction

Utiliser cette attaque détruit l'arme ou le personnage à son origine (les personnages utilisent rarement ce Désavantage pour eux-mêmes). Ce Désavantage est souvent combiné avec Corps-à-corps et Attaque de zone pour représenter un système d'autodestruction par explosion. Il ne peut être combiné avec Munitions limitées. Autodestruction compte comme quatre Désavantages.

Contrecoup

Cette attaque produit une sorte de contrecoup ou autre effet secondaire qui affecte quiconque se situe juste derrière l'attaquant (à moins de 1 ou 2 mètres environ). Par exemple, certains lance-roquettes produisent un dangereux jet de flammes juste derrière l'artilleur, mais certains sorts ou aptitudes surnaturelles peuvent

aussi avoir des effets similaires. Les dégâts d'un Contrecoup sont normalement d'un cinquième des dégâts de l'attaque elle-même. Si ce Désavantage est choisi deux fois, il affecte tous ceux qui se situent à moins de 1 ou 2 mètres, y compris l'attaquant lui-même (à moins qu'il ne dispose d'une Immunité à ses attaques ; voir page 42). Contrecoup ne peut être combiné simultanément avec les avantages Attaque de zone et Aura.

Corps-à-corps

Cette attaque n'est utilisable que contre les adversaires adjacents et requiert souvent un contact physique, comme dans le cas d'une épée énergétique ou d'un contact infligeant des effets débilissants. Bien entendu, la plupart des armes de Corps-à-corps peuvent également être lancées si la situation est désespérée, mais le personnage subit un malus de -4 à l'attaque et les dégâts de base sont divisés de moitié. Le Désavantage Corps-à-corps ne peut être combiné avec l'Avantage Longue portée ou le Désavantage Courte portée. Il est si limitatif qu'il compte comme deux Désavantages.

Courte portée

Cette attaque n'est efficace que jusqu'à une portée d'environ 50 mètres. Le Désavantage Courte portée ne peut être combiné avec l'Avantage Longue portée ou le Désavantage Corps-à-corps.

Désavantage unique

L'attaque est limitée d'une autre façon, avec l'approbation du MJ. Par exemple, l'arme pourrait faire feu dans une direction aléatoire, utiliser des munitions hors de prix, puiser dans les PV de l'utilisateur, etc.

Faible perforation

Cette attaque a du mal à transpercer les Armures et les Champs de force. C'est notamment le cas des tirs de fusil de chasse, des balles à pointe creuse ou des fusils à plasma monophasés. Sur une attaque réussie, toute Armure ou Champ de force stoppe 20 points de dégâts supplémentaires. Ce Désavantage est incompatible avec l'un ou l'autre des Avantages Perforante. Le MJ doit donner son approbation pour appliquer Faible perforation plus d'une fois.

Imprécise

Cette attaque n'est pas très précise et inflige un malus de -2 à tous les jets d'attaque (ou de Caractéristique s'il s'agit d'une Attaque Mentale). Ce Désavantage peut être choisi deux fois pour un malus de -4 ou même trois fois pour un total de -6.

Imprévisible

Chaque fois que cette arme est utilisée et que le jet d'attaque donne un 2X "naturel", l'attaque échoue et l'arme surchauffe, s'enraye ou est sujette à un dysfonctionnement quelconque. L'Attaque spéciale ne peut plus être utilisée jusqu'à ce qu'une certaine condition soit

remplie. Par exemple, réparer une arme moderne peut nécessiter un test d'Esprit réussi de la part d'un individu qualifié (une tentative par round), mais pendant que celui-ci répare l'arme, il ne peut effectuer d'autre activité. De la même façon, une attaque magique ne pourra plus être utilisée jusqu'à ce qu'un test d'Esprit permette au lanceur de se rappeler l'incantation exacte. D'autres conditions peuvent être imaginées pour des attaques encore différentes (par exemple, un monstre ayant utilisé son attaque de souffle peut avoir besoin de se repaître avant de s'en servir à nouveau).

Inertie

Cette attaque produit un projectile suffisamment imposant ou lent pour être arrêté en plein vol et qui n'atteint sa cible qu'à l'Initiative 0. Par conséquent, l'attaque peut être stoppée à mi-course. Ce n'est peut-être pas le cas pour un obus de canon, mais ça l'est pour une boule de plasma ou un missile. Quiconque disposant d'une action de combat inutilisée pendant ce round peut tenter une attaque à distance ou au corps-à-corps contre le projectile. Pour stopper l'attaque, il faut lui infliger au moins 5 points de dégâts par Niveau de l'Attaque spéciale. Inertie ne peut être combiné avec le Désavantage Corps-à-corps. Inertie peut être choisi plus d'une fois pour représenter une attaque qui met encore plus longtemps à atteindre sa cible. Chaque sélection supplémentaire implique que le projectile reste en l'air, vulnérable, pendant 1 round de plus durant lequel des ennemis peuvent interrompre l'attaque. En particulier, les armes dotées des Avantages Indirecte ou Longue portée peuvent nécessiter plusieurs minutes ou même plusieurs heures pour atteindre leur cible ; dans ce cas, le Désavantage Inertie peut être appliqué jusqu'à cinq fois.

Interne

L'attaque n'est utilisable qu'à l'intérieur d'une structure spécifique. Ceci peut représenter les systèmes de sécurité intégrés à un quartier général ou une attaque dont le personnage canalise l'énergie nécessaire depuis une source environnante.

Lente

Le personnage doit utiliser une action de combat pour viser, charger, prononcer une incantation, charger l'arme ou remplir toute autre condition nécessaire avant chaque attaque. Un personnage doté de l'Attribut Attaques supplémentaires peut utiliser l'une d'elles pour préparer l'attaque au lieu d'y consacrer un round entier. Le Désavantage Lente peut être choisi plus d'une fois pour représenter une attaque qui prend plus longtemps encore à préparer. Deux sélections fait passer le temps de charge à 3 rounds ; trois sélections à 10 rounds (environ 1 minute) ; quatre sélections à 2-6 heures ; cinq sélections à plusieurs jours... Ce Désavantage ne peut être combiné avec l'Avantage Liée (Attaque).



Maniable

Une Attaque spéciale émane généralement du personnage lui-même, mais on peut la concevoir comme devant être tenue en main. Une arme Maniable peut être perdue, désarmée par un ennemi ou prêtée à un allié. Le personnage faisant usage de l'arme doit avoir au moins une main de libre pour la tenir. S'il le souhaite, le MJ peut décréter que ce Désavantage ne rapporte rien (et ne sert qu'à la description).

Munitions limitées

Cette attaque ne peut être utilisée que pour quelques rounds de combat, après quoi elle arrive à court de munitions ou d'énergie, ou elle surchauffe. Si ce Désavantage est sélectionné une fois, le personnage peut effectuer jusqu'à six attaques ; deux fois, et il peut tenter jusqu'à trois attaques ; enfin trois fois, et il ne peut effectuer qu'une seule attaque. Si l'attaque possède aussi l'Avantage Rafale (voir page 26), une "attaque" correspond au tir d'une Rafale.

Ce nombre équivalent de Désavantages vaut pour une attaque qui nécessite quelques minutes ou davantage pour être rechargée. Si l'attaque peut être "rechargée" par une seule action, le nombre de Désavantages équivalent est diminué de 1 (minimum 1). Si l'attaque peut être "rechargée" instantanément (une source de munitions est toutefois toujours requise), elle équivaut à deux Désavantages de moins (minimum 1).

Non-létale

Cette attaque n'inflige aucun dégât physique ordinaire ; l'Attaque et l'Attribut Dégâts massifs du personnage ne s'appliquent pas davantage. Ce Désavantage est généralement sélectionné pour être combiné avec certains Avantages tels qu'Affaiblissant [Carac], Aveuglante, Incapacitante, Irritation ou Enchevêtrement, qui produisent des effets indépendants des dégâts infligés. Les dégâts de l'attaque ne servent éventuellement qu'à estimer l'efficacité de certaines de ces aptitudes (plus les dégâts sont importants, plus l'attaque est efficace). Lorsqu'un personnage utilise une Attaque spéciale dotée du Désavantage Non-létale, il peut toutefois avoir besoin de tirer le pourcentage de dégâts (voir page 101).

Seulement dans (Environnement)

L'attaque ou l'arme n'est efficace que dans ou sur un environnement particulier. Par exemple, une torpille est utilisable "Seulement dans l'eau" et un missile espace-espace est utilisable "Seulement dans l'espace". L'environnement ne doit évidemment pas être trivial dans la campagne. Par exemple, "Seulement dans l'air" n'est pas un Désavantage valide, à moins que la campagne se situe essentiellement dans des environnements dénués d'air. Si l'environnement choisi est extrêmement rare dans la campagne, le MJ peut considérer que cet effet compte comme deux Désavantages au lieu d'un seul.

Source énergétique

Ce Désavantage n'est disponible que dans les campagnes utilisant la règle des Points d'Énergie (voir page 86). L'attaque puise dans les ressources d'énergie personnelles de l'utilisateur, chaque attaque lui drainant 10 Points d'Énergie. Ce Désavantage peut être choisi deux fois ; l'attaque consomme alors 10 Points d'Énergie par Niveau de l'Attaque spéciale.

Statique

L'attaque ne peut pas être utilisée lorsque le personnage se déplace. Ce besoin peut être dû à une visée délicate ou à un besoin de concentration totale. L'arme peut aussi nécessiter que toute la puissance disponible soit redirigée depuis sa réserve d'énergie, posséder un recul important ou toute autre raison. Le personnage ne peut se défendre pendant le round où il recourt à une attaque Statique. S'il a déjà effectué un jet de Défense, il ne peut utiliser son attaque Statique avant le prochain round. Statique compte comme deux Désavantages.

Toxique

L'attaque est un gaz, une toxine, une arme biochimique, ou elle est composée d'ondes sonores, de radiations ou d'autres effets nocifs pour les créatures vivantes. Les entités non-vivantes et les personnages possédant l'Adaptation ou la Défense spéciale appropriée sont immunisés à ses effets.

Attaques supplémentaires

Coût : 8 Points/Niveau

Caractéristique associée : aucune

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +1 attaque à chaque round par Niveau

Réduction : moins souvent qu'à chaque round

Restrictions : les attaques supplémentaires doivent toutes être du même type ; seulement au corps-à-corps ; seulement à distance

Cet Attribut reflète la capacité du personnage à exploiter au mieux chaque opportunité d'attaque. Chaque round, le personnage peut effectuer une ou plusieurs actions offensives ou non-offensives supplémentaires. À moins que plusieurs ennemis ne se trouvent à proximité directe, ces attaques au corps-à-corps ou à mains nues doivent cibler la même personne.

Le MJ doit décider lorsque le personnage peut utiliser ses Attaques supplémentaires. Habituellement, ces actions sont réparties à peu près également pendant le tour d'Initiative du personnage. Par exemple, si un personnage dispose de 3 attaques et obtient 18 à l'Initiative, il attaquerait aux valeurs 18, 12 et 6 de l'Initiative. Si son ennemi obtient une Initiative de 35 et possède 5 at-

taques, il pourrait attaquer aux valeurs 35, 28, 21, 14 et 7 de l'Initiative. Cette option a l'avantage de répartir l'action sur tout le round, mais cela implique que les joueurs fassent plus attention à l'Initiative. Alternativement, les attaques peuvent toutes prendre effet en même temps au tour d'Initiative du personnage.

Attribut unique

Coût : 1-10 Points/Niveau

Caractéristique associée : variable

Mods requis : variable

Mods optionnels : variable

Progression : variable

Réduction : au choix

Restrictions : au choix

Cet Attribut recouvre toutes les aptitudes et pouvoirs non détaillés dans les règles. Le plus souvent, un seul Point dans un Attribut unique suffit à donner un peu de "saveur" au personnage, mais plusieurs Points peuvent et doivent être investis pour un Attribut au rôle important dans l'histoire ou conférant des avantages considérables. Discutez de cet Attribut avec le MJ pour en déterminer les effets spécifiques en jeu.

Le MJ doit estimer son coût en Points par Niveau par rapport aux autres Attributs et en fonction de son utilité. Un Attribut peu utile coûte environ 1 Point/Niveau ; un assez utile coûte 2 ou 3 Points/Niveau ; un très utile coûte 4 à 6 Points/Niveau ; et un excessivement puissant et utile peut coûter entre 7 et 10 (voire plus) Points/Niveau.

Bouclier mental

Coût : 1 Point/Niveau

Caractéristique associée : Esprit ou Âme

Mods requis : aucun

Mods optionnels : Aire d'effet, Portée, Cibles

Progression : Linéaire ; augmentation effective de +1 de l'Esprit et de l'Âme par Niveau

Réduction : aucune

Restrictions : limité dans le temps ; cibles spécifiques ; contre un type d'intrusion

Un personnage doté de Bouclier mental est protégé contre les intrusions psychiques. Ceci peut refléter des aptitudes psioniques, un sort de défense, un entraînement intensif ou quelque aptitude innée. Le personnage peut détecter et obtenir des bonus pour bloquer les tentatives de lire ou contrôler son esprit par un personnage doté des Attributs Domination ou Télépathie (voir pages 36 et 61). Ces bonus s'appliquent également au cours de Combats psychiques par télépathie (voir page 105) et contre les Attaques spéciales dotées de l'Avantage Attaque mentale (voir page 22). De plus, chaque

Niveau de Bouclier mental confère 10 points "d'Armure psychique" réduisant les dégâts subis pendant un combat psychique ou par des Attaques Psychiques ou Spirituelles.

Bras supplémentaires

Coût : 1 Point/Niveau

Caractéristique associée : aucune

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Lente, en commençant par 1 bras supplémentaire

Réduction : aucune

Restrictions : les bras supplémentaires sont maladroits ; les bras ne fonctionnent pas toujours ; la position des bras est étrange

Sauf contre-indication, tout personnage possède deux bras et deux mains. Avec cet Attribut, il peut en avoir davantage. La définition de "bras" s'applique à un membre capable de saisir et de manipuler des objets. Une trompe, un tentacule ou une queue préhensile sont des bras ; un appendice se terminant par un fusil intégré, une arme ou une broche à outil n'en sont pas. Les jambes terminées par des pieds ou des sabots ne sont généralement pas considérées comme des "bras", à moins que le personnage puisse manipuler des objets avec (comme un chimpanzé avec ses pieds). Des Bras supplémentaires peuvent servir à tenir plusieurs choses en même temps, mais ne confèrent aucune attaque supplémentaire (pour cela, voir l'Attribut Attaques supplémentaires, page 28).

Un personnage avec aucun bras ou un seul le reflètera avec le Défaut Handicap physique (voir page 79).

[Carac] supérieure

Coût : 2 Points/Niveau

Caractéristique associée : aucune

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +1 Valeur de Caractéristique par Niveau

Réduction : aucune

Restrictions : sous certaines conditions ; limité dans le temps ; ne s'applique pas à certains jets de dés

Cet Attribut est utile lorsque le personnage est censé posséder une ou plusieurs Caractéristiques élevées, mais que le joueur souhaite indiquer que ces valeurs sont atteintes grâce à des moyens hors norme. La plupart du temps, affecter des Points de Personnage à l'Attribut [Carac] supérieure ou directement à la Caractéristique concernée donne le même résultat : un personnage doté d'un Corps 15 ou d'un Corps 7 avec [Corps] supérieur au Niveau 8 aura dans les deux cas un Corps de 15.



Champ de force

Coût : 4 Points/niveau

Caractéristique associée : Esprit

Mods requis : Aire d'effet

Mods optionnels : Durée, Portée

Progression : Linéaire ; +20 à la réduction des dégâts par Niveau

Réduction : réduction des dégâts plus faible

Restrictions : aucune (voir le Désavantage Limité, ci-dessous)

Un Champ de force est un champ d'énergie entourant le personnage et le protégeant des attaques provenant de l'extérieur. Un Champ de force peut représenter une barrière magique, un bouclier télékinétique ou un écran électromagnétique. Le Mod Aire d'effet est essentiel pour un Champ de force : une Aire d'effet de Niveau 2 est nécessaire pour lui permettre de protéger totalement un personnage de taille normale. En revanche, Durée n'est nécessaire que si le personnage souhaite créer un Champ de force qui demeure immobile. Dans ce cas, elle indique la Durée pendant laquelle le Champ de force pourra perdurer avant de se dissiper. Ce dernier type de Champ de force est strictement statique et ne peut se déplacer d'aucune manière.

Un Champ de force est différent d'une Armure, car il peut être détruit par une attaque suffisamment puissante. Un Champ de force peut être "levé" ou "abaissé". Lorsqu'il est abaissé, il n'arrête aucun dégât. A moins que le Défaut Ostensible (voir page 81) ne lui soit assigné, un Champ de force est invisible, même levé. Le statut du Champ de force doit être déterminé au début du tour de jeu du personnage, et il ne peut être changé jusqu'à son prochain tour.

Les dégâts d'une attaque sont d'abord appliqués au Champ de force ; la quantité qui parvient à le pénétrer est ensuite confrontée à l'Armure, le cas échéant. Ainsi, si une arme parvient à traverser un Champ de force, une éventuelle Armure protège toujours son porteur contre les dégâts. Un Champ de force peut être affaibli ou même détruit par une attaque suffisamment puissante. Si une attaque inflige plus de dégâts que le Champ de force ne peut en absorber (même si le reste des dégâts est absorbé par une Armure), le Champ de force perd temporairement 1 Niveau d'efficacité. Il ne peut regagner ces Niveaux que si le Champ de force est abaissé et en phase de régénération, à moins qu'il ne dispose de l'Avantage Régénérant. Un Champ de force récupère un Niveau par round d'inactivité (lorsqu'il est "abaissé"). Un Champ de force détruit (au Niveau 0) s'abaisse automatiquement pour se régénérer.

Un Champ de force peut posséder des Avantages et Désavantages qui le rendent unique. Chaque Avantage

réduit la protection conférée par le champ de 20 points mais lui confère une aptitude spéciale. Chaque Désavantage augmente la protection conférée par le champ de 20 points, mais lui adjoint une sorte de faiblesse.

AVANTAGES DE CHAMPS DE FORCE

Anti-téléportation

Il est impossible de se téléporter vers ou depuis l'intérieur de ce champ. Cet Avantage ne peut être utilisé avec le Désavantage Bouclier.

Disruptif

Ce Champ de force peut être utilisé pour neutraliser d'autres Champs de force afin de faciliter une attaque ou de permettre de les traverser. Si le Champ de force du personnage est en contact direct avec un Champ de force ennemi et qu'il permet de bloquer davantage de dégâts que ce dernier, le Champ de force ennemi reste levé mais n'offre aucune protection contre les attaques du personnage. De plus, le personnage peut également traverser le champ ainsi neutralisé.

Étanche

Ce champ empêche l'air de le traverser. Bien qu'il soit une défense efficace contre les gaz toxiques, le personnage ainsi protégé risque d'épuiser ses réserves d'oxygène à un moment ou à un autre.

Offensif

Ce champ inflige un violent choc électrique ou énergétique à quiconque le touche. Les dégâts sont égaux à 10 tous les 20 points de dégâts que le Champ de force peut stopper. Par conséquent, les dégâts infligés par un Champ de force Offensif diminuent lorsqu'il est affaibli en terme de Niveaux d'efficacité.

Régénérant

L'utilisateur d'un tel Champ de force peut utiliser une action non-offensive pour lui régénérer un Niveau d'efficacité. Un personnage doté de l'Attribut Attaques supplémentaires (voir page 28) peut régénérer plusieurs Niveaux par round.

Spectral

Ce champ empêche le passage et protège contre les attaques des créatures astrales, éthérées ou autrement intangibles.

DÉSAVANTAGES DE CHAMPS DE FORCE

Bidirectionnel

Ce Champ de force bloque les attaques venant de l'extérieur comme de l'intérieur, handicapant son utilisateur lorsque celui-ci tente d'effectuer une attaque vers l'extérieur alors que le champ est levé. En pratique, si le Champ de force est actif et que l'utilisateur attaque, le champ va affecter son attaque comme il le ferait pour

une attaque venue de l'extérieur (réduisant les dégâts infligés et s'affaiblissant d'un Niveau si ceux-ci sont trop importants). Ce Désavantage ne peut être utilisé conjointement avec le Désavantage Bouclier.

Bouclier

Cette option n'est disponible que pour les Champs de force dont le Mod Aire d'effet est de 1 ou 2. Le champ ne recouvre pas totalement le corps du personnage. À la place, il s'agit d'un bouclier que l'utilisateur doit activement interposer face à une attaque en effectuant une défense de Parade (voir page 100). Le personnage doit également posséder l'Attribut Technique de combat (Parade de projectiles) s'il veut utiliser son Champ de force pour parer une attaque à distance. Si le personnage réussit sa défense, le Champ de force le protège contre la quantité de dégâts normale pour son Niveau. Ce Désavantage ne peut être utilisé en conjonction avec l'Avantage Anti-téléportation ou le Désavantage Bidirectionnel. Il compte comme trois Désavantages au lieu d'un seul.

Impact total

Ce Désavantage n'est disponible que dans les campagnes faisant usage des règles d'Impact (voir page 105). Lorsque le personnage est touché par une attaque physique à l'Impact susceptible de le bousculer, il peut ressentir toute la puissance de l'attaque même si les dégâts sont réduits par son Champ de force. Par conséquent, le personnage est affecté par la valeur d'Impact totale de l'attaque, avant que les dégâts ne soient réduits par son Champ de force.

Interne

Ce champ n'est utilisable qu'à l'intérieur d'une structure spécifique. Ceci peut représenter un Champ de force protégeant une section vitale de l'intérieur d'un bâtiment, telle qu'une centrale énergétique ou des cellules de haute sécurité, ou un personnage canalisant son pouvoir depuis une source environnante.

Limité

Ce champ est affublé d'une limitation mineure ou majeure. Par exemple, une limitation mineure pour un Champ de force peut être qu'il ne protège que contre les attaques à distance, mais pas au corps-à-corps ; ou encore, ce champ protège parfaitement de face et par derrière, mais ne confère que la moitié de sa protection habituelle face aux attaques venant du dessus. Une limitation majeure serait que le Champ de force empêche le personnage d'effectuer la moindre attaque tant qu'il est actif, qu'il soit instable dans certains environnements (comme en-dessous de zéro degré ou proche d'une source d'eau) ou qu'il ne fonctionne que contre certaines armes très spécifiques (comme les lasers). Une limitation mineure compte pour un Désavantage, tandis qu'une limitation majeure compte pour deux.

Statique

Le personnage ne peut plus se déplacer lorsqu'il génère son Champ de force. Il peut toujours attaquer et agir de différentes façons, mais il doit rester en place (ou continuer à dériver s'il flotte dans l'espace, chute, etc.).

Chanceux

Coût : 1 Point/Niveau

Caractéristique associée : aucune

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +1 re-lancer de dé par session par Niveau

Réduction : aucune

Restrictions : limité dans le temps ; limité aux jets de combat ; limité aux jets de Caractéristiques/Compétences

Un personnage Chanceux bénéficie de l'attention bienveillante de puissantes entités, qui peuvent modifier l'issue des événements en sa faveur. Alternativement, le personnage peut tout simplement être très chanceux, avoir un excellent karma ou être en mesure d'influer par la pensée sur son environnement. Cette étrange aptitude est représentée par la possibilité de relancer les jets défavorables (ce qui inclut potentiellement un re-lancer défavorable). Le personnage peut choisir d'utiliser son premier jet ou n'importe lequel de ses re-lancers afin de déterminer la réussite de son action. Le Niveau définit ici le nombre de fois que les dés peuvent être relancés au cours d'une même session de jeu, bien que le MJ puisse modifier cette durée comme il l'entend.

Compagnon d'armes

Coût : 2 ou 6 Points/Niveau

Caractéristique associée : Âme

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +X Points de Personnage par Niveau pour concevoir le Compagnon d'armes

Réduction : moins de Points de Personnage conférés

Restrictions : le Compagnon d'armes mène une vie active et n'est pas toujours disponible ; le Compagnon d'armes a des objectifs différents de ceux du personnage ; problèmes de communication

Le personnage possède un lieutenant ou un compagnon. Il peut lui servir de familier, d'animal de compagnie, de monture, d'écuyer, de conseiller ou de garde du corps. Voici quelques exemples de Compagnons d'armes : un compagnon animal doué de parole, un robot domestique, l'apprenti d'un sorcier, un loup apprivoisé, un démon ou fantôme invoqué, un homme de



main capable et loyal, le familier d'un mage ou l'esclave d'un vampire. Les Compagnons d'armes sont des PNJ contrôlés par le MJ, mais ils sont généralement du côté du personnage. Toutefois, ils ont leur propre personnalité et peuvent parfois se mettre eux-mêmes dans des situations difficiles. Des Compagnons d'armes animaux ou mécaniques seront bien représentés dès les premiers Niveaux de cet Attribut, mais pour créer un Compagnon d'armes humain compétent voire surhumain, il faudra disposer d'un haut Niveau.

Cet Attribut coûte 2 Points/Niveau si le personnage est limité à un Compagnon d'armes particulier. Si le personnage peut renvoyer le Compagnon d'armes et le remplacer par un autre entre deux aventures ou au cours d'une aventure au prix d'un minimum d'efforts (à la discrétion du MJ, comme lancer un sort d'invocation ou dresser un nouvel animal), le coût est de 6 Points/Niveau. Un personnage peut prendre cet Attribut plusieurs fois pour obtenir plusieurs Compagnons d'armes.

Chaque Niveau de cet Attribut confère au joueur X Points de Personnage et 10 Points de Compétence avec lesquels concevoir le Compagnon d'armes (X étant le dé de jeu). Le Compagnon d'armes est créé exactement comme un personnage normal (voir page 9) à deux exceptions près. Premièrement, il ne peut posséder l'Attribut Compagnon d'armes. Deuxièmement, certains Défauts relationnels ne sont pas appropriés pour un Compagnon d'armes, en raison de son rôle d'assistant du personnage, comme Bureaucratie, Célèbre, Polymorphisme involontaire ou Serviteur.

Compétent

Coût : 1 Point/Niveau

Caractéristique associée : aucune

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +10 Points de Compétence par Niveau

Réduction : aucune

Restrictions : aucune

Un personnage doté de cet Attribut est plus expérimenté ou mieux entraîné que la normale, ce qui lui confère plus de Points de Compétence (voir page 64) que l'individu moyen. Acquérir plusieurs Niveaux de Compétent est le meilleur moyen pour créer un personnage polyvalent.

Contamination

Coût : 2 ou 4 Points/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : Cibles

Mods optionnels : Aire d'effet, Portée

Progression : Temporelle inversée, commençant par 6 mois

Réduction : efficacité partielle

Restrictions : sous certaines conditions ; cibles spécifiques ; changement limité dans le temps

Cet Attribut représente la capacité du personnage à transformer autrui (ou des animaux voire des objets) en copies identiques à lui-même. Souvent, ces répliques peuvent alors contaminer d'autres victimes. La méthode employée doit être spécifiée lors de la création du personnage. Elle peut être similaire à celle des mythes liés aux vampires : le sang du personnage est "infecté" et, lorsqu'il est ingéré, transforme le buveur en l'espace de quelques heures ou jours. Alternativement, le personnage peut injecter un œuf ou une graine (réelle ou figurative) dans le corps de sa victime. L'œuf va s'y développer puis donner naissance à un nouveau monstre qui ne tardera pas à tuer son hôte. Le personnage devra peut-être accomplir un rituel spécifique pour préparer sa victime. Quelles qu'elles soient, les conditions de Contamination de la victime doivent être spécifiées.

Pour 2 Points/Niveau, la Contamination est "difficile" : la cible doit être consentante, inconsciente ou immobilisée pour qu'une injection fasse effet, ou alors la cible doit accomplir un acte inhabituel (comme manger un bout de chair du personnage). Pour 4 Points/Niveau, la Contamination est "aisée" : comme la lycanthropie, elle peut se transmettre d'une griffure ou d'une morsure. Le MJ peut y ajouter des conditions particulières, des limites ou d'autres effets pour s'assurer que cette transformation est bien une maladie et pas une bénédiction.

Plus le Niveau de Contamination est élevé, plus la transformation est rapide. Toutefois, il devrait toujours exister un moyen de soigner ou de ralentir la mutation, comme la mort de la créature à l'origine de la Contamination, une chirurgie radicale, une transfusion sanguine, voire une guérison mystique. Si le personnage se transforme en monstre, le MJ décide si son joueur en garde le contrôle ou s'il devient un PNJ. La présence de rappels (rêves, souvenirs, etc.) de l'ancienne existence de la victime dépend entièrement de la nature de la Contamination et de si celle-ci a été "transformée", "dévourée" ou "recréée" par le processus. Un personnage contaminé obtient souvent un certain nombre d'Attributs, dont le coût est payé avec les Points Bonus acquis grâce aux nouveaux Défauts du personnage (souvent Discrimination, Marqué, Maudit, Permanent et Serviteur, ce dernier représentant une forme de servitude envers son nouveau maître). Généralement, le personnage va se transformer en un monstre similaire à celui qui l'a infecté. Ainsi, une araignée extra-terrestre implantant un œuf dans le corps de sa victime va donner naissance à une autre araignée extra-terrestre, tandis que la victime d'un vampire obtiendra des crocs, etc. Le GM est invité à varier les po-

tentiels effets indésirables, comme un personnage loup-garou qui risque d'infecter tout le reste de son groupe.

L'Attribut Contamination offre le plus souvent une forme limitée de contrôle sur le personnage transformé. Dans ce cas, le Niveau de Contamination est ajouté en bonus à toute tentative de Domination contre le sujet.

Une variante de Contamination affecte la cible d'une malédiction ou d'un fléau, au lieu de la transformer en une créature différente. Parmi ces affections, on peut citer le vieillissement accéléré, les maladies dégénératives, une sensibilité à des substances, etc.

Contrôle des plantes

Coût : 2 Points/Niveau

Caractéristique associée : Esprit ou Âme

Mods requis : aucun

Mods optionnels : Durée

Progression : Rapide, en commençant par une zone de 10 cm de rayon

Réduction : utilité très spécifique

Restrictions : sous certaines conditions ; dans des endroits particuliers ; croissance faible ou inexistante (de 1 fois à 4 fois)

Un personnage doté de cet Attribut peut contrôler la croissance et l'activité de toutes les plantes des environs. Le Niveau de l'Attribut détermine le rayon dans lequel les plantes peuvent être contrôlées. Après expiration de la Durée, les plantes retournent à leur état normal et reprennent la taille qu'elles avaient avant le contrôle.

Si Contrôle des plantes est limité à une large catégorie de plantes, l'Attribut fonctionne comme s'il disposait d'un Niveau de plus. De telles catégories comprennent les arbres, les herbes, les racines, les boissons, les fleurs, les mousses, les légumes, les fougères ou les algues. S'il est limité à un type de plante spécifique, l'Attribut fonctionne comme s'il disposait de deux Niveaux de plus. De tels types de plantes comprennent les chênes, le blé, les pissenlits, les framboisiers, les tournesols, les paretterres de trèfles, les carottes, etc.

Les plantes contrôlées peuvent croître jusqu'à 5 fois leur taille normale au maximum. Pour une croissance jusqu'à 10 fois, l'Attribut fonctionne à un Niveau de moins pour ce qui est de la zone affectée ; pour une croissance à 50 fois, à deux Niveaux de moins ; pour 100 fois, à trois Niveaux de moins ; pour 500 fois, à quatre Niveaux de moins ; et pour 1000 fois, à cinq Niveaux de moins.

Pour infliger des dégâts notables à l'aide des plantes contrôlées, le personnage doit acquérir l'Attribut Attaque spéciale (voir page 20), lié à celui-ci avec le Défaut Dépendant (voir page 77).

Contrôle du climat

Coût : 1 Point/Niveau

Caractéristique associée : Âme

Mods requis : Aire d'effet, Durée

Mods optionnels : Portée

Progression : Linéaire ; influence sur 1 condition par Niveau

Réduction : aucune

Restrictions : condition environnementale très spécifique ; sous certaines conditions ; facile à contrer

Le personnage peut exercer un contrôle mineur sur une condition de son environnement direct, choisie en accord avec le MJ, comme la lumière, les ténèbres, la chaleur, le froid, les sons, les conditions climatiques spécifiques, etc. Ce contrôle n'est pas suffisant pour infliger des dégâts notables aux créatures ou objets au sein de l'Aire d'effet, à moins qu'elle y soit particulièrement sensible (comme une fleur délicate meurt par grand froid ou un vampire ayant le défaut Talon d'Achille est sensible à une lumière vive). Pour infliger des dégâts à l'aide de l'environnement, le personnage devrait acquérir l'Attribut Attaque spéciale (voir page 20) avec le Défaut Dépendant (voir page 77). Pour un contrôle plus important sur l'environnement, comme commander aux éléments, voyez l'Attribut Pouvoirs dynamiques (voir page 49).

Conversion des dégâts

Coût : 6 ou 8 Points/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +1 Point de Personnage par Niveau tous les 20 dégâts subis

Réduction : efficacité partielle

Restrictions : les Points de Personnage s'appliquent à des Attributs spécifiques ; contre des types d'attaques spécifiques ; cibles spécifiques

Un personnage doté de cet Attribut subit des dégâts normalement lorsqu'il est attaqué physiquement (à l'aide d'une arme à feu, d'une épée, d'un coup de poing ou d'un rayon d'énergie), mais encaisser des dégâts lui confère aussi des Points de Personnage supplémentaires qu'il peut temporairement assigner à des Attributs. Les Points peuvent être accumulés entre les attaques ou à chaque round. De plus, les Points de Personnage ne peuvent être affectés qu'à des Attributs que le personnage possède déjà au moins au Niveau 1. Les dégâts peuvent être convertis et absorbés (à l'aide de l'Attribut Absorption de dégâts, page 16) simultanément. Conversion des dégâts est incapable de convertir les dégâts des attaques



non-physiques ou complexes, y compris les Attaques spéciales dotées des Avantages suivants : Affaiblissante (toutes), Attaque mentale, Aveuglante, Brûlante, Enchevêtrement, Étourdissante, Incapacitante et Irritation. Les Points de Personnage supplémentaires obtenus de cette manière se dissipent rapidement une fois la bataille terminée, ou avant la prochaine scène importante (à la discrétion du MJ).

Pour 6 Points/Niveau, les dégâts bloqués par l'Attribut Armure du personnage ne sont pas convertis. Pour 8 Points/Niveau, les dégâts bloqués par l'Attribut Armure peuvent être convertis. Les dégâts bloqués par l'Attribut Champ de force ne sont jamais convertis.

Le personnage reçoit 1 Point de Personnage par Niveau tous les 20 dégâts infligés par une même attaque (arrondis à l'inférieur). En général, ces Points servent à améliorer les Attributs suivants : Armure, Attaque spéciale, Attaques supplémentaires, Défenses supplémentaires, Dégâts massifs, Force surhumaine et Régénération. Conversion des dégâts ne permet pas d'améliorer Robustesse : pour augmenter les Points de Vie du personnage, voyez plutôt Absorption des dégâts (page 16).

Par exemple, un personnage doté de Conversion des dégâts au Niveau 5 obtient 5 Points de Personnage tous les 20 dégâts subis. Si un ennemi frappe le personnage et inflige 87 dégâts, les Points de Vie du personnage seront diminués d'autant, mais il obtiendra dans le même temps 20 Points de Personnage ($87 / 20 = 4,35$ arrondi à 4 ; $4 \times 5 = 20$). Si le personnage possédait Force surhumaine à un Niveau de 1 ou plus, il pourrait l'augmenter immédiatement de 5 Niveaux (puisque 20 Points de Personnage : 4 Points/Niveau = 5 Niveaux). Alternativement, le personnage pourrait augmenter ses Caractéristiques de +10 grâce à l'Attribut Amélioration [Carac] (puisque 20 Points de Personnage : 2 Points/Niveau = 10 Niveaux). Avec la permission du MJ, Conversion des dégâts peut permettre de convertir certaines sources d'énergie, au lieu de dégâts. De telles sources peuvent inclure : le son, la lumière, les radiations, la masse, la chaleur, etc. Dans ces conditions, la progression de l'Attribut est déterminée par le MJ.

Création

Coût : 2 ou 3 Points/Niveau

Caractéristique associée : Esprit ou Âme

Mods requis : Durée

Mods optionnels : Portée

Progression : Moyenne, en commençant par 1 kg

Réduction : utilité très spécifique

Restrictions : sous certaines conditions ; la création porte une marque visible ; contrôle limité de l'objet créé

Cet Attribut permet au personnage de créer un objet inanimé (ou un ensemble d'objets, comme des vêtements ou un pistolet et ses munitions).

Création coûte 3 Points/Niveau si le personnage peut créer n'importe quoi (dans les limites définies par son Niveau). Il coûte 2 Points/Niveau si la création est limitée à un groupe d'objets assez général, comme "le métal", "les armes", "les vêtements" ou "la nourriture".

Le personnage ne peut créer des objets dont il n'a pas connaissance. Il peut créer un livre, une peinture ou une cassette vidéo, mais le contenu doit lui être familier au préalable. De la même façon, un personnage ne connaissant rien aux armes à feu ne peut en fabriquer une à l'aide de Création. Le MJ est libre de réclamer un jet d'Esprit (ou de la Compétence appropriée) si le personnage tente une création particulièrement complexe. Un échec indique que l'objet ne fonctionne pas comme il faut ou présente un défaut ; ceci est particulièrement vrai pour la création d'objets de technologie avancée. À moins que le MJ en décide autrement, Création n'est en mesure de créer que des objets pouvant faire office d'Équipement normal ; il ne peut créer d'Objets de pouvoir.

L'objet créé existe pour une durée définie par le Mod Durée. L'aptitude de changer un objet en un autre est gérée par l'Attribut Transmutation (voir page 62).

Creusement

Coût : 2 Points/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Moyenne, en commençant à 10 m/h

Réduction : contrôle limité

Restrictions : sous certaines conditions ; dans un sol spécifique ; limite de profondeur

L'Attribut Creusement permet au personnage de retourner la terre et/ou de creuser des galeries souterraines. Creusement suppose que le personnage traverse du sable ou une terre meuble ; se frayer un chemin à travers la roche réduit la vitesse d'un Niveau de l'Attribut. Le tunnel laissé par le personnage peut s'effondrer juste derrière lui ou rester en place (à spécifier lors de la création de chaque tunnel).

Défense spéciale

Coût : 1 Point/Niveau

Caractéristique associée : variable

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +1 instance de Défense spéciale par Niveau

Réduction : aucune

Restrictions : sous certaines conditions ; limité dans le temps ; défense partielle (pour 2 instances uniquement)

Un personnage doté de cet Attribut est résistant ou complètement immunisé à une vulnérabilité naturelle, un effet délétère ou un type de blessure spécifique. Défense spéciale peut être acquis plusieurs fois pour représenter un personnage résistant ou immunisé à plusieurs attaques/substances nocives.

Si une catégorie dispose d'une instance, le personnage est partiellement résistant ; avec deux instances, il dispose d'une immunité complète ou presque. Pour la capacité de survivre à de rudes conditions environnementales, référez-vous à l'Attribut Adaptation (voir page 16). Pour les personnages possédant une défense contre des Attributs particuliers, référez-vous aux Attributs Immunité ou Résistance aux pouvoirs (voir pages 42 et 54).

Plusieurs exemples de Défenses spéciales et leurs effets sont présentés ci-dessous. Le MJ et les joueurs sont encouragés à concevoir leurs propres Défenses spéciales.

TABLEAU 3-7 : DÉFENSE SPÉCIALE

Catégorie	Coût	Effet
Âge	1	Viellit lentement
	2	Ne vieillit pas
Besoin en oxygène	1	Survit avec peu d'oxygène
	2	Ne respire pas
Faim	1	Requiert un repas tous les 2 à 4 jours
	2	N'a pas besoin de se sustenter
Magie spécifique	1	+3 aux jets de Caractéristique
	2	+6 aux jets de Caractéristique
Douleur	1	Sensation de douleur réduite
	2	Aucune sensation de douleur
Sommeil	1	Dort une fois tous les 3 à 7 jours
	2	N'a pas besoin de dormir
Attaque spécifique	1	+3 aux jets de Caractéristique
	2	+6 aux jets de Caractéristique

Défenses supplémentaires

Coût : 3 Points/Niveau

Caractéristique associée : aucune

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +1 défense à chaque round par Niveau

Réduction : moins souvent qu'à chaque round

Restrictions : les défenses supplémentaires doivent toutes être du même type ; seulement au corps-à-corps ; seulement à distance

Cet Attribut reflète la capacité du personnage à se défendre avec efficacité. Chaque round, il peut effectuer une ou plusieurs actions défensives ou non-offensives supplémentaires. Les malus pour effectuer plus d'une Défense à chaque round (voir page 100) ne s'appliquent qu'après que toutes les Défenses supplémentaires soient

utilisées. Par exemple, un personnage disposant de Défenses supplémentaires au Niveau 3 ne subira un malus de -4 qu'à sa cinquième Défense du round.

Dégâts massifs

Coût : 2 ou 5 Points/Niveau

Caractéristique associée : aucune

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +10 dégâts par Niveau

Réduction : moins de dégâts infligés

Restrictions : sous certaines conditions ; cibles spécifiques ; à l'exclusion d'un type d'attaque

Un personnage doté de l'Attribut Dégâts massifs sait précisément où et comment frapper ses adversaires pour leur infliger un maximum de dommages.

Pour 2 Points/Niveau, les dégâts supplémentaires ne s'appliquent que lorsque le personnage utilise un type d'armes, une Attaque spéciale (voir page 20) ou autre attaque spécifique. Cela peut notamment représenter un talent particulier avec une arme (comme les pistolets, les lames, les armes contondantes), la connaissance d'un art martial ou la maîtrise d'une Attaque spéciale.

Pour 5 Points/Niveau, ce savoir s'applique à toutes les formes de combat physique, y compris les armes au corps-à-corps ou à distance, le combat à mains nues et les arts martiaux, de même que les Attaques spéciales comme les rayons d'énergie et les sortilèges infligeant des dégâts, ou encore les armes embarquées.

Naturellement, le personnage doit réussir son attaque pour infliger le moindre dégât. La force physique n'est ici pas le facteur fondamental pour infliger de graves blessures ; l'important est de percevoir les faiblesses et de les exploiter. La capacité qu'a Dégâts massifs d'améliorer toute forme d'attaque en fait un Attribut très utile pour tout personnage adepte des affrontements. Pour plus d'informations sur le combat physique et les dégâts, référez-vous à la page 101.

Densification

Coût : 8 Points/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Variable ; voir le Tableau ci-dessous

Réduction : les Attributs associés ne sont pas conférés, ou alors avec une progression plus lente

Restrictions : sous certaines conditions ; limité dans le temps ; seulement dénudé

Cet Attribut reflète la capacité du personnage d'augmenter sa masse (et donc sa densité). En plus de voir son

poinds augmenter, le personnage obtient les Niveaux correspondants des Attributs Armure, Force surhumaine et Inamovible. Deux colonnes dans le tableau indiquent des densités équivalentes (réelle et perçue) à celles du personnage utilisant Densification. La colonne “réelle” indique de proches équivalents à la densité physique du personnage (qu’on appelle aussi gravité spécifique). La colonne “perçue” indique des équivalences fictives, auxquelles il est parfois fait référence dans la littérature. Par exemple, le diamant présente une densité à peine quatre fois supérieure à celle du corps humain (entre 3,3 et 3,7 pour être précis). Mais comme il s’agit d’une des substances les plus dures de la terre, on l’imagine aussi comme l’une des plus denses. Le MJ et les joueurs sont libres d’utiliser la colonne qui leur plaît pour déterminer les valeurs de densité dans leurs aventures.

Dans les campagnes n’utilisant pas les règles d’Impact (voir page 105), le coût de Densification devrait être réduit à 7 Points/Niveau au lieu de 8.

TABLEAU 3-8 : DENSIFICATION

Niveau de l'Attribut	Facteur de Masse	Densité (réelle) équivalente	Densité (perçue) équivalente	Niveau d'Armure, Force surhumaine et Inamovible
1	2	béton/roche	bois	1
2	4	granit	aluminium	2
3	6	fer	béton	3
4	8	acier	granit	4
5	10	cuivre	plomb	5
6	12	plomb	fer	6
7	14	mercure	acier	7
8	16	uranium	titane	8
9	18	or	diamant	9
10	20	platine	adamantium	10

Domination

Coût : 2-5 Points/Niveau

Caractéristique associée : Esprit

Mods requis : Durée, Cibles

Mods optionnels : Aire d’effet, Portée

Progression : Variable ; voir ci-dessous

Réduction : un type de pensées seulement

Restrictions : sous certaines conditions ; usage douloureux ; la cible garde souvenir du contrôle mental

Cet Attribut permet au personnage de dominer mentalement autrui. Sorciers, psioniques et créatures dotées de pouvoirs hypnotiques (comme beaucoup de démons et les vampires) font partie des êtres capables d’user de Domination. Le Mod Durée ne peut dépasser le Niveau de l’Attribut sans l’accord du MJ.

Domination coûte 5 Points/Niveau s’il peut être utilisé sur tout humain ou non-humain avec une Caractéristique Esprit de 2 au moins (à l’exception des

animaux). Il coûte 4 Points/Niveau s’il fonctionne sur une large catégorie d’êtres humains (“les Américains” ou “les mâles” par exemple). Il coûte 3 Points/Niveau si la catégorie est plus limitée (“les prêtres” ou “les gens obsédés par leur apparence”). Enfin, il coûte 2 Points/Niveau si la catégorie est très spécifique (les membres de la famille du personnage, les mutants dotés d’un gène rare). Les effets de Domination doivent être interprétés de façon crédible par les victimes. Si nécessaire, le MJ peut prendre le contrôle d’un personnage, bien qu’il soit plus amusant si le joueur en garde le contrôle (tout en suivant les indications du MJ).

Utiliser Domination requiert une action non-offensive (voir page 93). Plutôt que de réussir un jet d’attaque, le personnage doit réussir un jet d’Esprit (et un seul, même s’il s’en prend à plusieurs Cibles). Si le jet d’Esprit est réussi, la cible bénéficie d’un jet de Défense, mais au lieu d’utiliser sa valeur de Défense (voir page 86), la Valeur Objectif de base est égale à sa valeur d’Esprit ou d’Âme (en choisissant la plus élevée). Lorsque le personnage tente de contrôler un large groupe de gens, une moyenne de leur meilleure Caractéristique (Esprit ou Âme) peut être utilisée. Tous les Niveaux impairs (1, 3, 5, etc.), le personnage obtient un bonus de +1 à son jet de Caractéristique lorsqu’il use de Domination. Tous les Niveaux pairs (2, 4, 6, etc.), la cible subit en plus un malus de -1 à son jet de Caractéristique pour se défendre contre la Domination (ou pour rompre le contact établi, voir ci-dessous). Au Niveau 7, par exemple, le personnage reçoit un bonus de +4 tandis que sa cible subit un malus de -3. Le personnage doit vaincre son adversaire en Combat mental (voir page 105) pour pouvoir jouer avec ses émotions (par exemple, lui insinuer de nouvelles peurs ou phobies).

Une fois la Domination établie, elle perdure jusqu’à ce que la Durée expire ou que la cible rompre le contrôle mental. Une cible peut tenter de rompre une Domination dans deux cas : à chaque fois qu’on lui donne un ordre contraire à sa nature, et à chaque fois que le MJ l’estime nécessaire. Pour se libérer, la cible doit réussir un jet d’Esprit ou d’Âme (en choisissant la Caractéristique la plus élevée), modifié par le Niveau de Domination de l’initiateur.

CONTRE NATURE

Si une cible sujette à Domination se voit contrainte d’effectuer une action qu’elle n’effectuerait jamais en temps normal, elle peut tenter de rompre le contrôle. De plus, elle peut bénéficier d’un bonus si l’action va à l’encontre de ses principes. Plus la cible trouve l’ordre impensable, plus le bonus est élevé. Pour des actions gênantes (comme lécher les bottes d’un ennemi), le bonus est nul. Pour des actions vraiment répugnantes (comme voler un allié), le bonus est de +4. Enfin, pour des actions absolument ignobles (comme attaquer un allié),

le bonus est de +8. Notez que ces bonus sont cumulatifs avec les malus associés au Niveau de Domination du personnage contrôlant la cible.

QUAND LE MJ L'ESTIME NÉCESSAIRE

Si le personnage ordonne à sa cible d'effectuer des activités communes (nettoyer la maison, aller chercher un verre, etc.), le MJ peut décréter que la cible profite d'une occasion pour tenter de briser le contrôle. Même un ordre parfaitement inoffensif comme "assied toi dans le placard" ou "dors" peuvent avoir un impact dramatique sur la vie d'autrui si une bombe est sur le point d'exploser dans une gare ou si la cible pilote un avion à cet instant précis. Dans ce cas, le MJ peut donner une chance à la cible de se libérer de la Domination même si l'ordre en lui-même n'a rien de répréhensible ou d'immoral. Cette option permet au MJ d'avoir un contrôle direct sur une scène pouvant influencer son histoire. Naturellement, le MJ peut aussi appliquer des modificateurs au jet de Caractéristique, lesquels sont cumulatifs avec les malus associés au Niveau de Domination du personnage contrôlant la cible.

Le personnage n'a pas besoin de contrôler chaque pensée et action de ses victimes, mais peut les autoriser à vivre une vie normale jusqu'à ce qu'il ait besoin d'elles ; ces cibles sont connues sous le nom "d'agents dormants". Par ailleurs, les victimes de Domination ne se rappellent jamais les événements survenus pendant le temps où elles étaient contrôlées (à moins qu'une Restriction ne soit appliquée) ; elles n'ont qu'un simple trou de mémoire.

Le MJ peut autoriser un personnage à améliorer temporairement son Attribut Domination d'un ou deux Niveaux s'il l'utilise sur une cible captive en prenant un ou deux jours pour la "cuisiner". Ce bonus peut représenter des techniques de lavage de cerveau ou d'intensives études de la victime.

Les Personnages Joueurs ne devraient subir de Domination pendant une période prolongée que dans des cas très exceptionnels.

Duplication

Coût : 6 ou 8 Points/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : Durée

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +10 Points de Personnage pour construire les répliques par Niveau

Réduction : moins de Points de Personnage

Restrictions : sous certaines conditions ; seuls certains Attributs sont dupliqués ; durée plus courte

Un personnage doté de ce pouvoir peut créer une ou plusieurs répliques indépendantes et conscientes de

lui-même, chacune disposant d'un nombre de Points de Personnage défini par le Niveau de l'Attribut. Les répliques ne sont pas sous le contrôle du personnage, mais agiront comme lui-même l'aurait fait. Plusieurs répliques peuvent exister en même temps, mais chaque réplique nécessite une action non-offensive pour être créée.

Les répliques ne peuvent exister que pour un temps limité, généralement pour une seule scène ou suffisamment longtemps pour accomplir une seule tâche (le Mod PMV est typiquement pris de 1 à 5). Étant donné que cet Attribut peut avoir un impact majeur sur une campagne s'il est utilisé trop fréquemment, le MJ peut imposer des restrictions sur son utilisation au besoin. Le joueur doit également considérer les conséquences de la mort d'une de ses répliques. Il existe deux techniques de Duplication : Personnalisée (8 Points/Niveau) et Proportionnelle (6 Points/Niveau).

DUPLICATION PERSONNALISÉE

Le personnage assigne les Points de Personnage des répliques comme il l'entend lorsque cet Attribut est sélectionné, du moment qu'elles n'obtiennent aucun Attribut ou Défaut que le personnage ne possède pas au préalable. De plus, les Attributs et Défauts ne peuvent atteindre des Niveaux supérieurs à ceux de l'original. Le MJ peut décider de lever cette restriction s'il l'estime nécessaire. Une fois les Points de Personnage assignés à la création des répliques, cette distribution ne peut plus être changée ; toutes les répliques que le personnage pourra créer seront toujours identiques.

DUPLICATION PROPORTIONNELLE

Si le Niveau de Duplication n'est pas suffisant pour créer une réplique dotée du même nombre de Points de Personnage que l'original, une copie moins évoluée est créée. Dans ce cas, les Points de Personnage insuffisants sont distribués proportionnellement (vis-à-vis de l'original) entre les Caractéristiques, Attributs, Compétences et Défauts des répliques. La seule exception à cette règle concerne évidemment Duplication ; le personnage peut en effet décider que ses doubles ne bénéficient pas de cet Attribut.

Écran sensoriel

Coût : 1 Point/Niveau

Caractéristique associée : Esprit

Mods requis : Aire d'effet, Durée

Mods optionnels : Portée

Progression : Linéaire ; +1 sens ou technique bloquée par Niveau

Réduction : aucune

Restrictions : sous certaines conditions ; cibles spécifiques ; limité dans le temps



Le personnage peut utiliser Écran sensoriel pour couvrir l'Aire d'effet d'un champ capable de bloquer certains sens ou techniques sensorielles spécifiques. Ceci peut représenter un pouvoir magique, un dispositif électronique ou un effet paranormale. Pour chaque Niveau d'Écran sensoriel, le personnage peut bloquer soit un sens ou sens aiguisé (Type I) soit une technique sensorielle (Type II), à déterminer lors de la création de personnage. Le MJ peut autoriser plusieurs sélections du même sens ou de la même technique, afin de cumuler les malus. Pour bloquer totalement une méthode de détection, référez-vous à l'Attribut Invisibilité (voir page 43).

TYPE I

Un des cinq sens (goût, odorat, ouïe, toucher ou vue) est partiellement bloqué. Ceci implique que les individus dans l'Aire d'effet ne peuvent pas bien voir (vue), entendre (ouïe), etc. Leurs jets relatifs aux sens bloqués subissent un malus de -4, qui se cumule avec le bonus de Sens aiguisés (voir page 56).

TYPE II

Une technique sensorielle est partiellement bloqué. Ces techniques incluent notamment la détection des courants électriques, les armes autoguidées, l'infravision, la perception des champs magnétiques, la micro-vision, le sens radar, la réception radio, le sonar, une technique de Sixième sens spécifique, la perception des ultrasons, l'ultravision, la détection des vibrations et la vision à rayons X. Les jets relatifs à ces techniques subissent un malus de -4.

Élasticité

Coût : 2 Points/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Descriptive

Réduction : l'Attribut n'est utilisable que d'une façon

Restrictions : limité dans le temps ; seulement dénudé ; usage douloureux

Le personnage peut étirer et contorsionner ses membres et/ou son corps bien au-delà de la normale. Quelques Niveaux ne confèrent pas seulement une grande flexibilité, mais aussi la capacité d'effectuer des manipulations très délicates (comme utiliser un doigt étiré pour déplacer les mécanismes d'ouverture d'une serrure). À haut Niveau, le personnage peut se faufiler sous les portes et à travers des trous minuscules, tout comme adopter des formes amorphes. Lorsqu'il utilise son Élasticité, le personnage obtient un bonus de +1 par Niveau à ses jets des Compétences Attaque/Défense à mains nues (Lutte). Les personnages extrêmement malléables, capables d'adopter virtuellement n'importe

quelle forme et d'obtenir ainsi les avantages d'autres Attributs, ont intérêt à acquérir l'Attribut Pouvoirs dynamiques (voir page 49) plutôt qu'Élasticité.

- **Niveaux 1-3** : Le personnage peut étirer 1 (N1), 2 (N2) ou 3 (N3) membres jusqu'à 5× leurs dimensions normales.
- **Niveaux 4+** : Le personnage peut étirer l'ensemble de son corps. La longueur dont il peut ainsi s'étirer suit le Tableau de Progression Moyenne, en commençant à 10 mètres (au Niveau 4).

Équipement

Coût : 2 Points/Niveau

Caractéristique associée : aucune

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +1 Équipement majeur et +4 mineurs par Niveau

Réduction : seulement l'Équipement majeur ou mineur

Restriction : fonctionnement limité ; de mauvaise facture ; consommable

Un personnage doté de l'Attribut Équipement a accès à du matériel (très) utile. En règle générale, les personnages n'ont pas besoin de dépenser de Point de Personnage pour des objets légers, bon marché et assez courants dans le monde de campagne (comme des vêtements, un sac à dos, un couteau ou des biens de consommation), à moins qu'ils ne soient acquis en quantité (à la discrétion du MJ). Par exemple, "une boîte à outils complète" pourrait être de l'Équipement mineur, mais une simple clef anglaise est un objet courant. Le MJ peut toutefois demander aux personnages d'investir des points dans cet Attribut si leurs personnages commencent le jeu avec un matériel conséquent, auquel l'individu moyen n'a pas facilement accès, tel que des armes, une armure ou du matériel professionnel de qualité.

L'Équipement ne permet pas de représenter les objets magiques, les prototypes secrets ou une technologie nettement plus avancée que la moyenne (pour cela, voir l'Attribut Objet de pouvoir, page 46). Il comprend en revanche les véhicules civils courants dans le monde de campagne (par exemple, à notre époque, une voiture, un camion, un avion léger ou une moto). Du matériel moins courant ou plus cher peut compter comme plusieurs Équipements. Le MJ a toujours le dernier quant à savoir si oui ou non un objet est disponible pour les personnages. Quelques exemples d'Équipement peuvent être trouvés dans le Chapitre 9 : Équipement (voir page 109) ; le MJ peut évidemment créer les caractéristiques d'autres objets s'il le souhaite.

Bien que les personnages puissent posséder des objets appartenant en fait aux organisations pour lesquelles ils travaillent, ils doivent toujours acquérir ces objets en

tant qu'Équipement s'ils en font un usage régulier (bien que le Défaut Emprunt puisse s'appliquer, page 78). Ainsi, un officier de police aura besoin d'Équipement pour son pistolet, sa voiture de service et ses menottes, bien que ces objets soient la propriété d'État. Cette règle sert essentiellement à garantir un certain équilibre et le MJ a toujours le dernier mot sur la question.

Chaque Niveau dans cet Attribut permet au personnage de choisir un Équipement majeur et quatre Équipements mineurs. Alternativement, le personnage peut échanger un Équipement majeur contre quatre Équipements mineurs (ou vice-versa). Servez-vous des indications ci-dessous pour faire la différence entre un Équipement majeur et mineur.

MINEUR

Cet objet n'est pas simple à obtenir ou assez coûteux. Il est généralement disponible en magasin ou chez un artisan de talent, mais coûte à peu près autant que le salaire mensuel de l'individu moyen. La plupart des accessoires peu courants qui modifient ou améliorent d'autres objets, mais n'ont que peu d'utilité seuls (comme une lunette de fusil, un silencieux pour pistolet ou un moteur modifié pour une voiture), sont aussi des Équipements mineurs ; pour plus d'informations, référez-vous aux pages 111 et 118.

Voici quelques exemples d'Équipements mineurs modernes : toute arme ou accessoire de véhicule, un pistolet, un kit de premiers secours, des jumelles de vision nocturne, du matériel de camping, des outils de cambrioleur, une boîte à outils complète ou un ordinateur. Puis quelques exemples d'Équipements mineurs antiques ou médiévaux : toute arme de qualité, une armure légère (de cuir ou de mailles), des outils de serrurier, du poison ou une mule. L'Équipement doit être approprié au monde de campagne : un pistolet est un Équipement mineur pour un univers moderne ou futuriste, mais certainement un Objet de pouvoir dans un jeu médiéval-fantastique !

MAJEUR

Ce type de matériel est généralement illégal pour des civils, mais peut être fourni à des agents de l'ordre, des soldats, des super-héros ou des espions du gouvernement. Voici quelques exemples d'Équipements majeurs modernes : une mitrailleuse, une armure tactique ou un lance-grenades. L'Équipement majeur peut également inclure des objets légaux mais extrêmement chers, comme un atelier, une voiture ou une moto de luxe. Des objets hors de prix (comme un avion, un très gros camion, un laboratoire scientifique ou une pharmacie) comptent comme deux Équipements majeurs ou même davantage (à la discrétion du MJ). Voici quelques exemples d'Équipements majeurs antiques ou médiévaux : un harnois complet, un destrier de cavalerie, une

forge toute équipée, un laboratoire d'alchimiste ou une diligence et son équipage de chevaux de trait.

Exorcisme

Coût : 2 Points/Niveau

Caractéristique associée : Âme

Mods requis : Cibles

Mods optionnels : Aire d'effet, Portée

Progression : Linéaire ; -1 au jet d'Âme par Niveau

Réduction : plus faible diminution de la caractéristique

Restrictions : sous certaines conditions ; usage douloureux ; cibles spécifiques

Un personnage doté de cet Attribut sait réaliser des rituels, des charmes ou des sortilèges capables de repousser, d'emprisonner ou de bannir des créatures surnaturelles. Les entités affectées dépendent du monde de jeu ; dans certains univers, les morts-vivants, comme les zombies et les fantômes, peuvent être affectés par un Exorcisme. Utiliser cet Attribut sur d'autres cibles "normales" est sans effet. Chaque tentative d'Exorcisme est une attaque et requiert un jet d'Âme avec un bonus de -1 par Niveau de l'Attribut. Bien souvent, l'accomplissement d'un rituel, comme chanter un cantique, utiliser un objet sacré, comme de l'eau bénite ou un sceau spirituel, est aussi nécessaire. Au cours de l'Exorcisme, le personnage est totalement concentré sur sa tâche et ne peut se défendre contre les attaques extérieures. Les entités ciblées doivent échouer à un jet d'Âme avec un malus de -1 par Niveau de l'Attribut Exorcisme.

En cas de réussite (l'exorciste réussit son jet d'Âme et les cibles échouent aux leurs), les entités sont affectées. Elles ne peuvent attaquer l'exorciste (ni ses compagnons s'il leur fait rempart de son corps) pendant un round. De plus, les cibles perdent chacune une valeur d'Âme par Niveau de l'Attribut Exorcisme. Bien qu'elles ne puissent attaquer l'exorciste pendant un round, les entités peuvent effectuer d'autres actions, comme provoquer ou menacer l'exorciste, s'enfuir ou même disparaître.

Un Exorcisme peut être répété à chaque round, les succès diminuant encore davantage l'Âme de ses cibles et les échecs restant sans effet (permettant d'ailleurs aux entités d'attaquer le personnage). Si les cibles voient leur Âme tomber à 0 ou moins suite à l'Exorcisme, elles sont soit bannies dans leur dimension d'origine (si elles sont originaires d'ailleurs), réduites en cendres, ou emprisonnées à jamais dans un objet ou un lien mystique (un Objet ou un Lieu de pouvoir étant l'idéal) jusqu'à ce qu'une action spécifique soit accomplie pour rompre le sceau (si le MJ le souhaite).

Si la campagne utilise la règle des Points d'Énergie (voir page 86), l'Exorcisme peut à la place réduire les Points d'Énergie des cibles de 5 par Niveau de l'Attribut,



plutôt que son Âme (à la discrétion du MJ). Si les Points d'Énergie des entités devaient tomber à 0 ou moins, ces dernières sont bannies comme décrit plus tôt.

Force surhumaine

Coût : 4 Points/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Moyenne, en commençant par 1 tonne

Réduction : utilité très spécifique

Restrictions : sous certaines conditions ; pas de dégâts supplémentaires ; la Force surhumaine n'affecte qu'un seul membre

En moyenne, un personnage peut soulever une masse de 30 kg × son Corps, mais certains individus sont bien plus forts que leur Caractéristique Corps pourrait le laisser penser. Cet Attribut représente la puissance musculaire d'une imposante entité inhumaine, un pouvoir surnaturel ou la puissance hydraulique d'un exosquelette. Chaque Niveau de Force surhumaine détermine la masse maximale que le personnage peut soulever. Chaque Niveau lui permet également d'infliger +10 dégâts au corps-à-corps, avec des armes de jets, à mains nues, avec des Attaques spéciales Brutales ou avec ses Armes naturelles (voir page 18). Enfin, chaque Niveau confère un bonus de +4 aux jets de Corps où il s'agit de force pure.

La Force surhumaine d'un personnage est indépendante de son Corps. S'il possède cet Attribut, sa force va bien au-delà du tableau des Caractéristiques ; son Corps représente maintenant sa forme physique, son endurance et son agilité plutôt que sa musculature. Ainsi, un joueur pourrait créer un personnage avec un Corps de 2 mais doté de plusieurs Niveaux de Force surhumaine (maladroit mais puissant).

Guérison

Coût : 4 Points/Niveau

Caractéristique associée : Corps ou Âme

Mods requis : Cibles

Mods optionnels : Aire d'effet, Portée

Progression : Linéaire ; +20 Points de Vie restaurés par Niveau

Réduction : moins de Points de Vie restaurés

Restrictions : cibles spécifiques ; blessures spécifiques ; le personnage subit des dégâts lorsqu'il soigne autrui

Cet Attribut permet au personnage de soigner les blessures de la cible (y compris lui-même ; pour une guérison continue, voir l'Attribut Régénération, page 53). À haut Niveau, Guérison permet aussi au personnage de ramener à la vie une cible cliniquement morte mais dont

le cerveau fonctionne encore (Niveaux 3+), soigner de graves traumatismes comme la perte de plusieurs membres ou organes (Niveaux 5+) ou même ramener à la vie un être tranché en deux (Niveaux 7+). Nul ne saurait toutefois ressusciter une cible déchiquetée, désintégrée ou morte depuis plus de quelques minutes.

Le Niveau de l'Attribut définit le nombre maximal de Points de Vie qu'un ou plusieurs guérisseurs peuvent soigner chaque jour chez une même cible. Cette valeur ne saurait être dépassée, même si plusieurs guérisseurs traitent le même sujet ; le total de Points de Vie ainsi restaurés ne peut dépasser le nombre maximal de Points de Vie qu'est capable de soigner le guérisseur dont le Niveau de Guérison est le plus élevé. Le sujet doit alors bénéficier d'au moins un jour de repos complet avant de pouvoir bénéficier de soins supplémentaires.

Hyperespace

Coût : 1 Point/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Rapide, en commençant à 1 fois la vitesse de la lumière

Réduction : utilité très spécifique

Restrictions : zone de vol limitée ; le personnage peut subir des dégâts pendant le vol ; effets secondaires imprévisibles sur l'espace-temps (à la discrétion du MJ)

Cet Attribut est pensé pour les campagnes se déroulant à travers les étoiles. Un personnage doté d'Hyperespace peut voler dans le vide de l'espace (et non dans l'atmosphère) entre les planètes, les étoiles, les astéroïdes, les systèmes solaires et les galaxies, à des vitesses dépassant celle de la lumière. Le joueur détermine si cet Attribut représente une pliure dans l'espace-temps, la formation d'un trou-de-ver ou une technologie capable de briser les lois de la physique connue. L'Attribut Vol (voir page 63) est requis pour sortir de l'atmosphère et échapper à la gravité d'une planète telle que la Terre. Sans Vol, le personnage ne peut atteindre des vitesses d'Hyperespace qu'en décollant dans l'espace.

Illusion

Coût : 1-4 Points/Niveau

Caractéristique associée : Esprit

Mods requis : Aire d'effet, Durée, Cibles

Mods optionnels : Portée

Progression : Rapide, en commençant par une zone de 10 cm de rayon

Réduction : l'illusion est toujours la même

Restrictions : sous certaines conditions ; résultat imparfait ; usage douloureux

Le personnage peut créer des Illusions psychiques capables de tromper un ou plusieurs sens. Une Illusion apparaît comme la réalité aux observateurs ciblés mais n'existe pas réellement : elle n'a aucune substance physique et les observateurs qui ne sont pas ciblés par le personnage ne sont pas affectés. Les personnages fictifs capables de créer des Illusions sont souvent des sorciers, des démons ou des individus dotés de pouvoirs psioniques. Référez-vous à l'Attribut Projection d'image (voir page 51) pour la capacité de créer des images réelles que n'importe qui peut voir, au lieu d'illusions psychiques ciblant des personnes spécifiques.

Une Illusion peut aussi bien représenter un objet particulier, une personne ou une scène complète (comme une pièce meublée ou une foule). Elle peut également se superposer à une personne, scène ou objet existant pour le faire apparaître différent. Une Illusion abandonnée par son créateur est normalement statique, restant immobile ou se déplaçant avec le support sur lequel elle a été créée, le cas échéant. Pour donner à l'Illusion un semblant d'autonomie (comme une personne ou une foule illusoire capable de se déplacer et de parler) le personnage doit rester concentré et la manipuler activement, en dehors de toute autre action. La période maximale durant laquelle une Illusion peut perdurer est définie par le Mod Durée.

Pour 1 Point/Niveau, le personnage peut créer des Illusions capables de tromper un sens, bien souvent la vue (le sens en question doit être déterminé à la création du personnage). Pour 2 Points/Niveau, l'Illusion peut berner deux sens, bien souvent la vue ou l'ouïe. Pour 3 Points/Niveau, elle peut tromper trois sens, bien souvent la vue, l'ouïe et l'odorat. Enfin pour 4 Points/Niveau, elle peut berner tous les sens. Toutefois, peu importe le réalisme des illusions, elles ne peuvent provoquer des sensations physiques suffisamment intenses pour blesser quelqu'un. Un feu illusoire peut être très chaud, la cible peut avoir l'impression de brûler, mais le feu ne lui infligera en fait aucun dégât. Pour créer des illusions capables de blesser leurs victimes, le personnage devrait acquérir l'Attribut Attaque spéciale (voir page 20) et le lier à l'Attribut Illusion grâce au Défaut Dépendant (voir page 77).

En temps normal, le personnage ne peut maintenir qu'une seule Illusion à la fois. L'aptitude de maintenir plusieurs Illusions simultanément coûte 1 Point de Personnage par Illusion supplémentaire. Ainsi, "Illusion Niveau 3 (vue, 4 Illusions)" coûterait six Points : trois pour le Niveau 3 (un seul sens) et trois autres pour maintenir jusqu'à quatre Illusions simultanément. Un groupe d'objets ou de personnes situé dans l'Aire d'effet, comme une chambre meublée, une nuée d'insectes ou une horde de guerriers, ne compte que comme une seule Illusion. Si le personnage maintient déjà son nombre maximal d'Illusions et qu'il souhaite en créer

une nouvelle, il doit d'abord en dissiper une existante.

Une Illusion présente deux zones notables : le Mod Aire d'effet et la zone déterminée par le Niveau de l'Attribut. Le Mod Aire d'effet reflète la zone maximale à l'intérieur de laquelle l'Illusion peut être créée, tandis que le Niveau de l'Attribut définit la taille effective de l'image illusoire. Ainsi, un Mod Aire d'effet de Rang 6 (10 km) avec un Niveau 3 de l'Attribut (10 mètres) signifie que le personnage peut créer n'importe quelle Illusion de 10 mètres de rayon au maximum (comme un bus) et la déplacer jusqu'à un rayon de 10 km (ce qui peut englober une grande ville).

Si le personnage veut créer une Illusion complexe et convaincante à la fois, le MJ peut exiger un jet d'Esprit. Il peut ajouter des modificateurs en fonction de la connaissance qu'a le personnage de la scène à simuler. Le MJ peut aussi conférer au personnage un bonus de +1 par Niveau dont il dispose en plus du Niveau minimal pour créer l'Illusion. Par exemple, si un personnage doté d'Illusion au Niveau 5 décide de créer une image dans un rayon de 1 mètre (un effet de Niveau 2), il recevrait un bonus de +3 à sa Valeur Objectif (Niveau 5 – Niveau 2 = +3). Si le jet échoue, l'Illusion créée par le personnage présente une faille subtile ; cependant, il n'en est pas conscient jusqu'à ce que quelqu'un la lui fasse remarquer.

C'est au MJ de décider si un observateur parvient à voir à travers une Illusion, en fonction des circonstances. Par exemple, si un personnage crée une Illusion purement visuelle d'un tigre, il pourra aisément tromper tout le monde à une centaine de mètres de distance. Mais s'il s'approche des cibles, le fait qu'il ne produise aucun son devrait les surprendre. Le fait qu'il ne dégage aucune odeur, en revanche, ne devrait apparaître qu'à une cible dotée de Sens aiguisés (odorat). L'Illusion purement auditive d'un tigre rugissant derrière une porte devrait, elle, tromper n'importe qui... du moins jusqu'à ce que quelqu'un ouvre la porte et constate qu'il n'y rien ni personne. Lorsque c'est approprié, le MJ peut exiger un jet de Corps ou d'Esprit pour "percer" une Illusion ; en cas de réussite, la cible n'est plus affectée.

Imitation

Coût : 7 ou 10 Points/Niveau

Caractéristique associée : Esprit

Mods requis : aucun

Mods optionnels : Durée, Portée

Progression : Linéaire ; +1 Attribut par Niveau

Réduction : plus d'un mais moins que le maximum

Restrictions : échange l'Attribut avec la cible ; cibles spécifiques ; limité à certains Attributs/Défauts

Avec un jet de Caractéristique réussi, le personnage peut imiter temporairement tout Attribut, Caractéris-



tique ou Niveau de Compétence d'une cible à Portée. Le Niveau d'Imitation détermine le Niveau d'Attribut ou de Compétence maximal pouvant être imité. Les valeurs de Caractéristiques, quant à elles, peuvent être imitées sans limite dès le Niveau 5 d'Imitation. Le Niveau d'un Attribut/Carac/Compétence imité ne remplace le Niveau correspondant du personnage que s'il lui est supérieur (le cas échéant) ; les Niveaux d'Attribut/Carac/Compétence du personnage ne peuvent diminuer à cause d'Imitation, à moins qu'une Restriction le spécifie. Le personnage obtient les bénéfices de l'Attribut imité aussi longtemps que l'indique le Mod Durée ; le MJ est conseillé de ne pas autoriser des Durées dépassant le Niveau 6 pour Imitation.

Pour 7 Points/Niveau, le personnage ne peut imiter qu'un Attribut/Carac/Compétence à la fois. Pour 10 Points/Niveau, le personnage peut imiter simultanément tous les Attributs/Caracs/Compétences de sa cible aux Niveaux correspondants (voir ci-dessus). Pour créer un personnage capable de voler les Attributs de sa cible pour son propre bénéfice, utilisez conjointement les Attributs Imitation et Annulation (voir page 17), en les liant avec le Défaut Dépendant (voir page 77).

Immunité

Coût : 5 Points/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Descriptive

Réduction : aucune

Restrictions : sous certaines conditions ; limité dans le temps ; utilisation limitée

Grâce à cet Attribut, le personnage est totalement immunisé aux dégâts et effets indésirables issus d'une arme, d'une source énergétique, d'un effet ou d'une situation particulière. Par exemple, un personnage doté d'une Immunité au Niveau 2 à l'argent ne peut être blessé par les armes en argent et ne sentira probablement pas la douleur s'il est frappé avec une bourse de pièces en argent. De la même façon, un personnage avec une Immunité de Niveau 8 au feu/à la chaleur peut traverser la pire des tempêtes de flammes et en ressortir sans une égratignure.

Bien que seulement six Niveaux d'Attributs soient décrits ci-dessous, le MJ peut aisément extrapoler à des niveaux supérieurs ou inférieurs au besoin.

- **Niveau 2** : L'Immunité joue un rôle mineur, ce qui inclut les armes faites d'une substance rare (l'or, l'argent ou l'adamantium), les attaques d'un ennemi spécifique (un frère, une espèce animale ou soi-même) ou des conditions très spécifiques (dans l'eau, une heure par jour, chez soi).

- **Niveau 4** : L'Immunité joue un rôle intermédiaire, ce qui inclut les armes faites d'une substance peu commune (le bois, le bronze ou le fer), les attaques d'un groupe d'ennemis spécifique (les membres de la famille, les démons ou les animaux) ou des conditions assez générales (pendant la nuit ou les week-ends, sur un sol consacré).
- **Niveau 6** : L'Immunité joue un rôle important, ce qui inclut l'électricité, le froid ou un type d'armes spécifique (les dagues, les flèches ou les rapières).
- **Niveau 8** : L'Immunité joue un rôle majeur, ce qui inclut le feu/la chaleur, une large catégorie d'armes (les épées, les gourdins) ou les attaques mentales.
- **Niveau 10** : L'Immunité joue un rôle de premier plan, ce qui inclut les armes balistiques (y compris l'artillerie), les lames ou les attaques à mains nues.
- **Niveau 12** : L'Immunité est fondamentale, ce qui inclut les armes, toutes les énergies, les chocs.

Inamovible

Coût : 1 Point/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +20 mètres de réduction d'Impact par Niveau

Réduction : aucune

Restrictions : sous certaines conditions ; cibles spécifiques ; contre un type d'attaques

Cet Attribut n'est disponible que dans les campagnes utilisant les règles d'Impact (voir page 105). Un personnage doté de cet Attribut encaisse mieux les coups que la moyenne, réduisant ainsi la distance dont il est repoussé lorsqu'il subit des frappes puissantes. Si la distance d'Impact d'une Attaque spéciale ou d'une attaque au corps-à-corps est réduite à 0 ou moins, le personnage a totalement absorbé l'Impact de l'attaque (bien qu'elle lui inflige toujours des dégâts). Pour plus d'informations sur l'Impact, référez-vous à la page 105 (ou page 24 pour l'Aptitude Impact des Attaques spéciales).

Intangible

Coût : 4 Points/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Descriptive

Réduction : efficacité partielle

Restrictions : sous certaines conditions ; limité dans le temps ; seulement dénudé

Chaque Niveau de cet Attribut réduit la densité du personnage au point qu'il arrive à traverser certaines matières (y compris celles dont sont composées des armes). Si une matière spécifique n'est pas listée ci-dessous, le MJ peut se référer à l'entrée qui lui correspond le mieux. La densité de l'eau et donc du corps humain, par exemple, se situe quelque part entre le Niveau 4 (bois) et le Niveau 6 (béton/terre) ; par conséquent, un coup de poing passerait sans dommage à travers le corps d'un personnage doté d'Intangible au Niveau 6. Un personnage disposant d'Intangible au Niveau 12 peut devenir totalement incorporel, ce qui lui permet de traverser virtuellement d'importe quoi, y compris la plupart des sources d'énergie.

Bien que seulement six Niveaux d'Attributs soient décrits ci-dessous, le MJ peut aisément extrapoler à des niveaux supérieurs ou inférieurs au besoin.

TABEAU 3-9 : INTANGIBLE

Niveau de l'Attribut	Peut traverser...
2	papier/vêtements
4	bois
6	béton/terre
8	fer/acier
10	plomb/or
12	énergie

Invisibilité

Coût : 3 Points/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : Aire d'effet, Cibles

Progression : Linéaire ; invisible à +1 sens ou technique sensorielle par Niveau

Réduction : efficacité partielle

Restrictions : limité dans le temps ; seulement invisible aux yeux de certains individus ; seulement dénudé

Cet Attribut permet au personnage de se rendre totalement indétectable vis-à-vis d'un ou plusieurs sens et techniques sensorielles. Le personnage peut disposer d'une furtivité surnaturelle, d'un dispositif de camouflage thermo-optique ou d'un talent magique ou psychique assurant une dissimulation sans faille. Pour mieux représenter une invisibilité partielle, référez-vous à l'Attribut Écran sensoriel (voir page 37).

Pour chaque Niveau d'Invisibilité, le joueur sélectionne un sens ou technique sensorielle pour laquelle il devient "invisible". Ces sens comprennent les capacités humaines en termes de vue, d'ouïe, de goût, de toucher ou d'odorat. Les techniques sensorielles incluent notamment la vision astrale, éthérée, infrarouge, la détection psychique, le radar, la perception des radiations, le sonar, le spiritisme, la vision ultraviolet et la perception

des vibrations. Le MJ peut décider que les deux formes d'Invisibilité les plus courantes (vue et ouïe) coûtent 2 Niveaux d'Attribut chacun au lieu d'un seul.

Bien que le personnage ne puisse être détecté directement par les méthodes contre lesquelles il est dissimulé, des preuves indirectes de sa présence peuvent fournir des indications. Par exemple, un personnage invisible à la vue laisse toujours des empreintes de pas dans un sol meuble. De même, un vase renversé par un personnage invisible à l'ouïe fera du bruit en s'écrasant au sol.

En situation de combat normale contre des humains ou des quasi-humains, un personnage invisible à la vue dispose d'un avantage considérable. En effet, même après qu'il ait révélé sa position (en attaquant avec un pistolet, une épée ou en criant), il peut être attaqué mais ses agresseurs subissent un malus de -4 s'ils sont au corps-à-corps et -8 s'ils sont à distance. Sens aiguisés et Vigilance peuvent réduire ces malus, tout comme les Techniques de combat Combat en aveugle et Tir en aveugle (voir page 59). De plus, ces malus sont divisés par deux si l'agresseur utilise une attaque de Zone ou en Cône contre le personnage.

Maîtrise défensive

Coût : 2 Points/Niveau

Caractéristique associée : aucune (utilise la Défense)

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +1 à la Défense par Niveau

Réduction : aucune

Restrictions : aucune

Maîtrise offensive dénote soit une forme d'instinct du danger, soit une connaissance poussée d'un grand nombre de techniques de combat défensives, couvrant toutes sortes d'affrontements, avec ou sans arme (y compris les Attaques spéciales et armes à distance). Les Compétences Martiales défensives (voir page 74) permettent au personnage de se spécialiser dans des armes ou des styles spécifiques, mais Maîtrise défensive lui permet d'utiliser n'importe quelle arme (ou aucune) et de se défendre efficacement. Référez-vous à la page 100 pour plus d'informations sur la Défense.

Maîtrise offensive

Coût : 3 Points/Niveau

Caractéristique associée : aucune (utilise l'Attaque)

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +1 à l'Attaque par Niveau

Réduction : aucune

Restrictions : aucune



Maîtrise offensive dénote soit un “instinct de tueur” soit une connaissance approfondie en termes de techniques de combat avec ou sans arme (y compris Attaques spéciales et armes à distance). Les Compétences Martiales (voir page 73) permettent au personnage de se spécialiser dans diverses armes ou styles de combat, mais Maîtrise offensive lui permet de s'emparer de n'importe quelle arme (ou pas !) et de se montrer très dangereux avec. Référez-vous à la page 93 pour plus d'informations sur l'Attaque.

Métamorphose

Coût : 5 Points/Niveau

Caractéristique associée : Esprit ou Âme

Mods requis : Durée, Cibles

Mods optionnels : Aire d'effet, Portée

Progression : Linéaire ; ajoute +1 Point de Personnage ou ajoute/retire +3 Points Bonus par Niveau

Réduction : altère moins de Points de Personnage et/ou de Points Bonus

Restrictions : cibles spécifiques ; seuls quelques Attributs/Défauts peuvent être changés ; limité à quelques altérations spécifiques

L'Attribut Métamorphose permet au personnage de transformer autrui en ajoutant des Attributs ou en ajoutant/retirant des Défauts à ses Cibles. La Durée maximale de cette altération est donnée par le Mod éponyme. De plus, cet Attribut requiert au moins 1 Rang du Mod Cibles. Si la cible réussit un jet de Corps ou d'Âme (en choisissant la Caractéristique la plus élevée), la Métamorphose échoue. Le MJ peut décréter que la Métamorphose échoue automatiquement si la nouvelle forme du sujet ne peut survivre dans l'environnement présent. Par conséquent, le personnage pourrait changer sa cible en poisson rouge, mais seulement si elle se trouve déjà dans l'eau. Cette limite ne sert qu'à éviter que ce pouvoir ne serve de machine à tuer ultime. Le MJ peut toutefois lever cette restriction comme il l'entend (par exemple pour un monstre dans une campagne d'horreur surnaturelle). Si le personnage souhaite se transformer lui-même, il lui faut l'Attribut Polymorphe (voir page 47).

Pour chaque Niveau de Métamorphose, le personnage assigne 1 Point de Personnage à l'un des Attributs de la cible (ou un Rang de Mod). Ceci peut soit améliorer le Niveau actuel de l'Attribut de la cible soit lui en faire gagner un nouveau. Alternativement, pour chaque Niveau, le personnage peut ajouter ou soustraire 3 Points Bonus de Défauts à la cible. Pour rendre des Attributs inopérants, voyez l'Attribut Annulation (voir page 17). Des changements d'apparence ne conférant aucune aptitude supplémentaire à la cible, mais ne tenant pas du Défaut Marqué, coûtent un total de 1 Point Bonus (pour tous les changements). Ceci peut comprendre un changement

de sexe, 50% de vieillissement ou de rajeunissement, des changements de couleur (yeux, peau ou cheveux) et des altérations physiques mineures (forme de oreilles, traits du visage ou proportions corporelles).

À moins que le MJ n'en décide autrement, les Points de Personnage obtenus grâce à Métamorphose ne peuvent être utilisés que pour ajouter des Niveaux dans les Attributs suivants : Adaptation, Armes naturelles, Armure, Bras supplémentaires, Creusement, Défense spéciale, Densification, Élasticité, Force surhumaine, Immunité, Intangible, Mouvement spécial, Natation, Particularités, Régénération, Saut, Sens aiguisés, Vitesse et Vol. De plus, seuls les Défauts suivants peuvent être changés : Discrimination, Énorme, Faiblesse, Fragile, Handicap physique, Handicap sensoriel Marqué, Minuscule et Repoussant. Métamorphose ne permet pas de changer des cibles en pierre ou sous toute autre forme qui les immobiliserait. Pour ce faire, utilisez l'Attribut Attaque spéciale avec l'Avantage Incapacitante (voir pages 20 et 24).

Mouvement spécial

Coût : 1 Point/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +1 type de mouvement par Niveau

Réduction : aucune

Restrictions : sous certaines conditions ; l'usage affaiblit le personnage ; seulement sur certaines surfaces

Les aptitudes liées au mouvement peuvent être le résultat d'expériences génétiques, de pouvoirs mystiques ou surnaturels ou d'un entraînement intense. Le personnage peut choisir un type de Mouvement spécial par Niveau de cet Attribut. Des exemples sont donnés ci-dessous ; par ailleurs, MJ et joueurs sont encouragés à développer de nouveaux types de mouvements. D'autres modes de déplacement sont proposées par les Attributs Creusement (voir page 34), Hyperespace (voir page 40), Natation (voir page 45), Saut (voir page 55), Téléportation (voir page 62), Vitesse (voir page 63) et Vol (voir page 63).

ARBORICOLE

Le personnage peut se balancer d'arbre en arbre ou d'immeuble en immeuble (en fonction de son environnement naturel ou urbain), se servant de lianes, cordes, toiles ou simplement de ses bras.

ÉQUILIBRE

Le personnage ne perd jamais l'équilibre, même lorsqu'il court sur une corde ou une barre très fine.

GRÂCE FÉLINE

Le personnage ne subit que la moitié des dégâts (arrondi à l'inférieur) lorsqu'il chute, et il atterrit toujours sur ses pieds.

MARCHE SUR L'EAU

Le personnage peut marcher ou courir sur l'eau comme sur la terre ferme. Ceci compte comme deux Mouvements spéciaux.

PASSAGE SANS TRACE

Le personnage ne laisse aucune empreinte, trace ou même odeur de son passage.

PATTES D'ARAIGNÉE

Le personnage peut marcher sur les murs ou au plafond comme s'il était sur le sol. Ceci compte comme deux Mouvements spéciaux.

PIED LÉGER

Le personnage peut évoluer normalement et à pleine vitesse sur le sable, la neige ou la glace.

PORTE DIMENSIONNELLE

Sur un jet de Caractéristique réussi, le personnage peut voyager instantanément entre son plan d'origine et un autre, comme Asgard, le Paradis ou l'Enfer, une Terre parallèle, le plan astral (en abandonnant son corps), etc. Chaque fois que cette aptitude est choisie, le personnage peut voyager jusqu'à un autre plan. Les personnages capables de voyager à travers de multiples plans devraient plutôt acquérir l'Attribut Pouvoirs dynamiques (Plans). Seul le MJ peut décider si Changement de plan est approprié à sa campagne.

REPTATION

Le personnage peut ramper sur le sol à sa vitesse de marche/course normale. Ceci lui permet de se déplacer rapidement tout en gardant un profil bas.

SENS DE L'ORIENTATION

Lorsque le personnage écoute son instinct, il est toujours orienté dans la "bonne" direction. Toutefois, la "bonne" direction n'est pas toujours celle qu'on pense ou qu'on désire.

VOLTIGEUR

Le personnage peut se déplacer à sa vitesse de marche normale, sans toucher le sol, en sautant de surface verticale (mur) en surface verticale. Par exemple, il peut monter ou descendre une ruelle entre deux immeubles.

Natation

Coût : 2 Points/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Moyenne, en commençant à 5 km/h

Réduction : contrôle limité

Restrictions : sous certaines conditions ; seulement en surface ; limité dans le temps

Un personnage doté de Natation peut flotter et voyager sur ou sous l'eau. Les animaux marins et les humanoïdes amphibiens comme les sirènes possèdent généralement cet Attribut. Le personnage peut nager en surface à grande vitesse et plonger sous l'eau pour de brèves périodes en retenant son souffle, ou indéfiniment s'il possède l'Attribut Adaptation (milieux sous-marins). Pour survivre dans les grandes profondeurs, il lui faudra également l'Attribut Adaptation (pression). De plus, en fonction de la vitesse à laquelle se déplace le personnage, ses ennemis pourront subir un malus pour le toucher (voir Attaquer une cible mouvante, page 98).

Nuée

Coût : 2 Points/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +1 vermine par Niveau pour chaque Point de Vie actuel

Réduction : l'Attribut est toujours utilisé de la même façon

Restrictions : sous certaines conditions ; moins de vermines ; la transformation inflige des dégâts

Un personnage doté de cet Attribut peut se transformer en Nuée de petites créatures : rats, chauve-souris, guêpes, corbeaux et autres vermines (comme de petits robots tueurs). Les vampires et les démons possèdent souvent ce genre de pouvoir.

Le type de Nuée doit être déterminé à la création du personnage. Le personnage peut, à partir de son corps, créer une vermine par Niveau de cette Attribut, multiplié par son nombre de Points de Vie actuel. Ainsi, un personnage ayant 130 Points de Vie et disposant de Nuée au Niveau 4 peut se transformer en une masse grouillante de 520 créatures ($130 \times 4 = 520$).

Lorsqu'il se transforme en Nuée, le personnage ne peut plus utiliser ses Attributs et Compétences. Les actions qu'il peut entreprendre sont limitées à trois possibilités basiques : se déplacer, observer et attaquer. De plus, toutes les vermines composant la Nuée doivent rester à proximité les unes des autres (dans un rayon de cinq mètres par Niveau).

L'Attaque d'une Nuée est égale au Niveau de l'Attribut + 4. Ses dégâts ne sont toutefois pas basés sur l'Attaque. Au lieu de ça, la Nuée inflige 1 point de dégâts toutes les



10 vermines la composant (arrondi à l'entier supérieur ; minimum 1 point de dégâts). Bien souvent, une Armure ou un Champ de force permet à la cible de se protéger intégralement contre les dégâts, puisque ceux-ci absorbent aisément les dégâts de chaque vermine. Contre certaines Nuées, même de simples vêtements peuvent suffire à éviter le moindre dommage. Chaque situation est différente et c'est au MJ de déterminer quelle quantité de dégâts parvient à traverser les défenses de la cible, le cas échéant.

Une Nuée peut être attaquée normalement et chaque créature meurt si elle est touchée (sans possibilité de jet de Défense). Cependant, à moins que l'attaque ne dispose d'un Avantage Attaque de zone ou Cône (voir pages 22 et 23), une seule vermine est tuée par coup porté (à la discrétion du MJ). Par conséquent, il faut 200 attaques pour détruire une Nuée composée de 200 vermines. Les attaques dotées de l'Avantage Cône peuvent affecter plusieurs vermines à la fois, et les Attaques de zone sont tout simplement dévastatrices contre les Nuées.

Un personnage se transformant en Nuée peut choisir de reprendre sa forme normale à son tour d'Initiative. Pour ce faire, toutes les vermines composant la Nuée (à l'exception de ceux tués ou capturés) doivent se rejoindre. Se transformer nécessite une action. Le personnage revient à sa forme normale avec un nombre de Points de Vie égal au nombre de vermines restantes, divisé par le Niveau de l'Attribut Nuée (arrondi à l'entier inférieur). Par exemple, si un personnage avec 130 Points de Vie et Nuée au Niveau 4 se change en 520 créatures et, après la bataille, se recompose à partir de seulement 100 d'entre elles, il se retrouvera avec un total de 25 Points de Vie ($100 : 4 = 25$).

Objet de pouvoir

Coût : 3 ou 4 Points/Niveau

Caractéristique associée : Âme

Mods requis : Aucun

Mods optionnels : Aucun

Progression : Linéaire ; +5 Points de Personnage par Niveau pour la conception de l'objet

Réduction : moins de Points de Personnage conférés

Restrictions : sous certaines conditions ; fonctionnement limité ; les Attributs de l'objet ne sont conférés que de manière partielle

Cet Attribut décrit un objet exotique, habituellement portable, qui améliore directement les capacités du personnage (peut-être en lui conférant des Attributs) ou susceptible de lui servir d'arme ou d'outil puissant. Un Objet de pouvoir représente une technologie avancée ou un artéfact doté de pouvoirs paranormaux ou magiques. La plupart des objets utiles mais ordinaires (tels qu'une

voiture ou un pistolet) sont couverts par l'Attribut Équipement (voir page 38). Les armes extraordinaires pouvant être utilisées par autrui sont souvent conçues à l'aide d'un Objet de pouvoir, en allouant des Points à l'Attribut Attaque spéciale (voir page 20).

Chaque Objet de pouvoir est conçu à l'aide de 5 Point de Personnage par Niveau d'Attribut, lesquels sont utilisés pour acquérir des Attributs. Assigner des Défauts à l'objet lui confère des Points Bonus, qui sont utilisés à leur tour pour acquérir des Attributs supplémentaires. Certains Défauts ne sont toutefois pas adaptés, comme Attachement, Bureaucratie, Cadavre dans le placard Célèbre, Discrimination, Emprunt, Marqué, Némésis, Recherché et Serviteur. Les joueurs choisissant cet Attribut doivent discuter avec le MJ des pouvoirs que possède l'Objet de pouvoir et de comment ils fonctionnent. Le joueur, avec l'accord du MJ, peut également créer des aptitudes spécifiques à l'Objet de pouvoir à l'aide d'un Attribut unique (voir page 29). Un Objet de pouvoir peut être combiné avec ou basé sur un objet courant, un Équipement mineur ou un Équipement majeur (comme une voiture volante ou une épée qui peut téléporter son porteur).

L'objet coûte 4 Points/Niveau s'il est difficile à égarer, si un ennemi aura du mal à le voler ou si le personnage le garde sur lui en permanence (par exemple, des bijoux, des vêtements portés fréquemment ou l'équipement permanent du personnage). L'objet coûte 3 Points/Niveau s'il est facile à égarer, si un ennemi peut le dérober facilement ou si le personnage s'en éloigne souvent (par exemple, une arme de jet, une armure trop lourde pour être utilisée en permanence ou l'équipement que le personnage garde chez lui tant qu'il n'en a pas usage).

De plus, le coût en Points total (et pas le coût par Niveau) de l'Objet de pouvoir est augmenté de 1 s'il ne peut être utilisé que par une catégorie restreinte d'individus (usage restreint). Par exemple : seulement les personnages avec une Caractéristique de Corps surhumaine, seulement les magiciens, seulement les membres d'une certaine tribu ou seulement des dieux. Le coût total en Points est augmenté de 2 si l'objet ne peut être utilisé que par le personnage (usage personnel) ; cette restriction ne peut être reconfigurée par quelqu'un doté de l'Attribut Technologue.

Les objets ne pouvant être perdus ou volés, tels que des implants, ne sont pas des Objets de pouvoir. Dans ce cas, les objets sont considérés comme partie intégrante du personnage et ce dernier doit par conséquent utiliser ses propres Points de Personnage pour acquérir les Attributs souhaités directement. Si le personnage a besoin d'un objet ou groupe d'objets spécifique en tant que focaliseur pour utiliser un ou plusieurs de ses Attributs, Objet de pouvoir ne s'applique pas ; reportez-vous plutôt au Défaut Conditions (voir page 77).

Opulence énergétique

Coût : 2 Points/Niveau

Caractéristique associée : aucune

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +20 Points d'Énergie par Niveau

Réduction : aucune

Restrictions : aucune

Cet Attribut n'est disponible que dans les campagnes utilisant la règle des Points d'Énergie. Cet Attribut augmente les Points d'Énergie du personnage, ce qui lui permet d'accéder à une plus grande réserve de pouvoir en cas de besoin. Référez-vous à la page 86 pour plus d'informations sur les Points d'Énergie et leur utilisation.

Particularités

Coût : 1 Point/Niveau

Caractéristique associée : aucune

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +1 particularité par Niveau

Réduction : aucune

Restrictions : aucune

Le personnage possède un ou plusieurs signes distinctifs lui conférant des avantages mineurs. Les non-humains présentent souvent des Particularités, qui reflètent divers traits biologiques ou technologiques. Parmi ceux-ci, on trouve l'orientation d'instinct, des paupières secondaires, la longévité, une poche, des plumes, une fourrure, la capacité de muer, des glandes phéromonales, des outils de diagnostic, un gyroscope, etc. Les avantages majeurs, comme branchies, ailes, crocs et autres sens acérés, sont couverts par d'autres Attributs.

Une Particularité particulière concerne l'apparence : elle représente la beauté, l'harmonie des traits ou l'allure. Sélectionner apparence plusieurs fois souligne une splendeur incommensurable.

Polymorphe

Coût : 2, 3 ou 9 Points/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +10 Points de Personnage pour l'autre forme par Niveau

Réduction : moins de Points de Personnage conférés

Restrictions : sous certaines conditions ; limité dans le temps ; requiert un équipement spécial

Un personnage Polymorphe peut instantanément adopter une autre forme spécifique déterminée à la sélection de cet Attribut et soumise à l'accord du Maître du Jeu. Une fois sélectionnée, cette forme ne peut être changée. Polymorphe permet au personnage de modifier radicalement sa structure corporelle et d'altérer son apparence dans les moindres détails.

Si le personnage ne possède qu'une seule forme non-humaine de façon permanente, n'utilisez pas cet Attribut. Le personnage doit simplement choisir les Attributs et Défauts appropriés pour représenter au mieux les aptitudes de sa forme. Un personnage doté de plusieurs formes alternatives devra sélectionner cet Attribut plusieurs fois. Les Attributs acquis sous l'autre forme du personnage ne peuvent évidemment pas être Dépendants (voir page 78) de l'Attribut Polymorphe. Différentes formes peuvent disposer de différents Niveaux dans l'Attribut Polymorphe. Pour créer un personnage capable de changer de forme à volonté, sans limite, voyez l'Attribut Pouvoirs dynamiques (voir page 49) avec une spécialité en Polymorphisme.

FORME PARTIELLE (3 POINTS/NIVEAU)

La forme est construite à partir de 10 Points de Personnage par Niveau de Polymorphe, qui permettent d'acquérir Caractéristiques, Attributs et Défauts. Les Caractéristiques du personnage retombent à 0 et doivent être réaugmentées avec les Points de Personnage de la nouvelle forme ; les Valeurs Dérivées doivent également être recalculées. De plus, les Attributs, Compétences et Défauts d'origine du personnage ne sont plus utilisables sous sa nouvelle forme, bien que le MJ puisse décréter que certains Attributs (comme Gadgets, Suivants, Relations, Richesse, etc.) et Défauts (tels que Sensibilité, Talon d'Achille, etc.) font toujours effet. La nouvelle forme peut aussi être sujette à des Défauts pour bénéficier de Points de Personnage supplémentaires. Sauf contre-indication du MJ, les habits normaux fusionnent avec l'autre forme.

FORME COMPLÈTE (9 POINTS/NIVEAU)

La forme est construite à partir de 10 Points de Personnage par Niveau de Polymorphe, qui permettent d'acquérir Attributs et Défauts. Le personnage conserve toutes les Caractéristiques, Niveaux d'Attributs, de Compétences, et les Défauts associés à sa forme normale. Les Attributs et Défauts nouvellement acquis s'ajoutent à ceux de sa forme naturelle. Si les Caractéristiques du personnage sont modifiées par l'Attribut [Carac] supérieure ou le Défaut Faiblesse, les Valeurs Dérivées doivent aussi être recalculées. Sauf contre-indication du MJ, les habits normaux fusionnent avec l'autre forme.



CHANGEMENTS MINEURS (2 POINTS)

Une option de "Niveau 0" de l'Attribut Polymorphe est disponible au coût de 2 Points de Personnage. Ce Niveau permet au personnage d'opérer quelques changements cosmétiques qui ne lui confèrent aucune aptitude par ailleurs. Ceci comprend : une augmentation ou diminution 10% de taille, un changement de genre, une augmentation ou diminution de 50% d'âge, un changement de couleur (des yeux, de peau ou de cheveux) et autres changements physiques mineurs (forme des oreilles, traits du visage, proportions corporelles). Ceci peut se compléter avec l'Attribut Particularités (Apparence) ou le Défaut Repoussant.

EXEMPLES DE NOUVELLES FORMES

Les exemples ci-dessous proposent quelques Attributs appropriés pour chaque forme alternative, mais le MJ est libre de les modifier comme il l'entend. D'autres types de formes alternatives peuvent inclure l'électricité, des radiations, une lumière, une émotion, des données, un rêve, un son et d'autres encore...

Formes animales

De nombreux polymorphes adeptes de la nature peuvent posséder une forme animale partielle. Attributs suggérés : tout Attribut en rapport avec l'animal en question, comme Armes naturelles, Armure, Creusement, Maîtrise offensive, Mouvement spécial, Particularités, Robuste, Sens surdéveloppés, Saut, Vol, etc.

Formes élémentaires/chimiques

Cette option couvre un grand nombre de formes possibles, y compris : acide, base, or, granit, glace, mercure, eau, soufre, drogues synthétiques, etc. Attributs suggérés : Adaptation, Amélioration [Carac], Armure, Attaque spéciale, Défense spéciale, Dégâts massifs, Force surhumaine, Immunité, Intangible, Membres supplémentaires, Mouvement spécial, Natation, Nuée, Régénération, Robuste.

Forme enflammée

Le personnage est composé de feu et peut enflammer les objets par simple contact. Quiconque l'approche de trop près peut également subir des brûlures. Attributs suggérés : Adaptation (chaleur), Armure (optimisée contre la chaleur), Attaque spéciale (aura), Champ de force, Conversion des dégâts (chaleur), Contrôle du climat (chaleur), Vol.

Forme gazeuse

Cette forme a encore moins de substance qu'un liquide. Le personnage ne peut saisir d'objet solide et ne peut exercer plus de force qu'une brise légère. Attributs suggérés : Adaptation, Attaque spéciale, Attaques supplémentaires, Création, Défense spéciale, Intangible (Niveau 2), Invisible, Projection, Rapetissement, Régénération, Sixième sens, Vigilance, Vitesse, Vol.

Forme intangible

Une forme intangible est dénuée de substance physique (comme un fantôme ou une ombre). Le personnage peut traverser les murs, marcher sur l'air comme sur l'eau, et accomplir d'autres prouesses fantomatiques. Attributs suggérés : Adaptation, Défense spéciale, Intangible, Invisible, Vol.

Forme fusionnelle

Le personnage peut fusionner avec un objet inanimé et toujours percevoir son environnement, comme s'il était encore humain. Une fois fusionné, le personnage ne peut être blessé à moins que l'objet soit endommagé. Attributs suggérés : Adaptation, Creusement, Intangible, Téléportation (dans un objet).

Super-forme

Certains personnages possèdent une identité secrète et n'ont pas accès à tous leurs super-pouvoirs tant qu'ils ne se transforment pas en super-héros/vilain. Attributs suggérés : tout Attribut approprié à la super-forme.

Forme bidimensionnelle

Un personnage en 2D possède un poids et une taille, mais aucune épaisseur. Il peut glisser entre les atomes et est totalement invisible quand on le regarde sur la tranche. Un univers entièrement bidimensionnel attend peut-être d'être exploré par le personnage. Attributs suggérés : Adaptation, Défense spéciale, Demi-plan, Immunité, Intangible, Mouvement spécial, Vitesse.

Portail

Coût : 2, 3 ou 4 Points/Niveau

Caractéristique associée : Esprit ou Âme

Mods requis : Durée, Cibles (pour un usage offensif uniquement)

Mods optionnels : Aire d'effet, Portée, Cibles

Progression : Rapide, en commençant par une dimension de 10 cm de rayon

Réduction : l'Attribut s'utilise toujours de la même façon

Restrictions : limité à certains types de plans ; passer le portail inflige des dégâts ; l'usage affaiblit le personnage

Cet Attribut permet au personnage d'ouvrir un trou-de-ver ou un passage (un portail) vers une autre dimension. Portail permet également de représenter un objet dont l'intérieur est plus vaste que l'extérieur.

Le Niveau de cet Attribut détermine la taille maximale de la dimension. L'environnement et le décor sont laissés à la discrétion du joueur (en accord avec le MJ), mais tout matériel coûteux devra être acquis en tant qu'Équipement (voir page 38). La dimension peut même être partiellement inexplorée ou dangereuse, offrant ainsi des opportunités d'aventures pour les personnages.

Le coût de Portail est de 2 Points/Niveau si le portail en question est unique et fixe (comme les toilettes d'une maison), 3 Points/Niveau si le portation est unique mais mobile (comme l'intérieur d'une voiture ou s'il est lié à un objet) ou 4 Points/Niveau si le personnage peut utiliser une catégorie d'objets spécifique comme portail (comme "les miroirs" ou "les bassins d'eau claire"). Le Mod Portée ne peut s'appliquer à la version à 2 Points/Niveau ; de plus, le Mod Aire d'effet ne s'applique qu'à la version à 4 Points/Niveau ou à l'usage offensif de Portail (voir ci-dessous).

Un personnage doté de ce pouvoir à 2 ou 3 Points/Niveau ne peut créer de nouveaux Portails menant hors de sa dimension ; il ne peut la quitter que par celui avec lequel il est entré. Le personnage ne peut généralement disposer que d'un seul Portail ouvert menant vers sa dimension à un instant donné. Mais des passages supplémentaires peuvent être acquis au coût de 1 Point de Personnage supplémentaire chacun. Quant à la version à 4 Points/Niveau, le personnage peut quitter sa dimension par toute sortie appropriée dans l'Aire d'effet du Portail d'arrivée ; il n'est pas obligé de la quitter par son point d'entrée. Par exemple, un personnage disposant d'Aire d'effet 6 peut quitter sa dimension par n'importe quel Portail situé à moins de 10 km de son point d'entrée.

Une fois créé, un Portail reste ouvert tant que son créateur demeure dans la dimension. Celui-ci peut toutefois "laisser la porte ouverte" s'il souhaite que d'autres puissent entrer ou sortir lorsqu'il n'est pas présent.

Un Portail peut également être conçu comme un passage à sens unique, interdisant l'accès vers l'intérieur ou l'extérieur de la dimension jusqu'à ce que le personnage ou la machine l'ayant créé soit détruit, ou qu'une autre condition soit remplie. Cet Attribut peut être sélectionné plusieurs fois pour donner accès à plusieurs dimensions différentes. Dans ce cas, il peut avoir des Niveaux différents pour chaque dimension.

USAGE OFFENSIF DE PORTAIL

Certains personnages peuvent avoir l'étrange capacité d'aspirer leurs ennemis à travers un Portail menant à une autre dimension (avec la version à 3 ou 4 Points/Niveau uniquement). Pour ce faire, assignez les Mods Aire d'effet, Durée, Portée et Cibles. Durée ne s'applique que lorsque le personnage tente ainsi d'emprisonner un ennemi à travers un Portail, et indique combien de temps dure la séquestration. La cible est libérée de la dimension une fois que la Durée expire. Référez-vous à Utiliser ses Attributs contre des ennemis, page 71, pour les règles vous permettant d'affecter une cible non consentante avec Portail.

Les personnages ayant la capacité de voyager à travers les dimensions devraient plutôt acquérir soit l'aptitude Bond dimensionnel de l'Attribut Mouvement spécial (s'il s'agit de quelques dimensions ; voir page 44), soit

l'Attribut Pouvoirs dynamiques avec le thème des Dimensions (s'il s'agit de nombreuses dimensions ; voir ci-dessous), en fonction de sa capacité à voyager à travers les plans.

Pouvoir latent

Coût : variable

Caractéristique associée : variable

Mods requis : variable

Mods optionnels : variable

Progression : spéciale (voir ci-dessous)

Réduction : au choix

Restrictions : au choix

Dans certaines histoires, les personnages sont parfois inconscients de leurs pouvoirs surnaturels jusqu'à ce qu'ils se manifestent, généralement à un moment critique. Pour représenter ceci, le joueur peut investir des Points dans Pouvoir latent à la création de son personnage. Le joueur ne prend pas de Niveaux dans cet Attribut, il y dépense simplement un certain nombre de Points de Personnage. Le MJ ajoute à ces Points un bonus de 50% (arrondi à l'entier supérieur) et s'en sert pour acquérir de nouveaux Attributs pour le personnage. Le MJ ne révèle pas au joueur quels Attributs il a choisis ; ces derniers lui sont révélés (ainsi qu'au personnage) pendant le cours de la partie et de leur manifestation. Le MJ est encouragé à révéler les Attributs du personnage un à un, en accord avec le déroulement de sa campagne. Le MJ ne doit jamais se sentir pressé de révéler au joueur quels sont les Attributs de personnage avant que le bon moment ne soit venu.

Pouvoirs dynamiques

Coût : 10, 15 ou 20 Points/Niveau

Caractéristique associée : variable

Mods requis : Spécial

Mods optionnels : Aire d'effet, Durée, Portée, Cibles

Progression : Descriptive

Réduction : un aspect d'une catégorie

Restrictions : sous certaines conditions ; l'usage affaiblit le personnage ; cibles spécifiques

Les Pouvoirs dynamiques représentent une forme avancée de contrôle sur un élément, un concept, un phénomène naturel ou une sphère d'influence. À bas niveau, le personnage est un initié et ne peut exercer qu'une influence limitée sur le domaine de cet Attribut. À haut niveau, le personnage contrôle totalement le domaine qui est le sien et possède une connaissance intime de toute chose en rapport avec l'Attribut. Cet Attribut est très vaste et ses effets et limites dans le jeu doivent être discutés avec le MJ. Un bon usage de Pouvoirs dynamiques ne doit pas déséquilibrer le jeu, mais plutôt



procurer de nouvelles opportunités pour l'imagination du personnage. Alternativement, le personnage peut utiliser l'Attribut Pouvoirs modulaires (voir ci-contre).

Un domaine mineur ou limité coûte 10 Points/Niveau. Ceci comprend notamment : un des quatre éléments (air, eau, feu ou terre), un concept précis (le désir, la protection, le charme, la fierté), un aspect mineur de la nature (la température, les frottements, les insectes, la lumière de soleil, les nuages, les orbites, les créatures marines) ou une sphère d'influence limitée (les clefs, le silence, les chats, l'écriture, les armes à feu, un petit village, la nutrition).

Un domaine majeur ou étendu coûte 15 Points/Niveau. Ceci comprend notamment : un concept assez général (l'amour, la communication, le voyage, la force), un aspect majeur de la nature (le climat, le magnétisme, la gravité, l'électricité, les animaux) ou une sphère d'influence moyenne (les villes, l'informatique, la santé, la vérité, la fabrication, la fertilité, les armes, la drogue, la métamorphose).

Les domaines les plus vastes ou universels coûtent 20 Points/Niveau. Ceci comprend notamment ; le Temps, la Guerre, la Mort, la Vie, la Terre, les Étoiles, l'Esprit, la Magie, la Force, les Mathématiques, l'Égo, la Loi, le Chaos, la Création, le Paradis, l'Enfer, les Dimensions, les Rêves, etc.

Si le personnage réussit un jet de Caractéristique (définie par le MJ), il peut manipuler des aspects de son domaine d'influence. L'étendue de son contrôle est défini par le Niveau de Pouvoirs dynamiques et les Mods appropriés, le cas échéant. Cet Attribut étant très narratif par nature, peu de règles définissent ce que le personnage peut ou ne peut pas faire à un Niveau donné. Pour les joueurs et Maîtres du Jeu qui souhaitent un encadrement plus strict, suivez les indications suivantes : le personnage peut influencer son domaine avec un contrôle comparable à celui conféré par d'autres Attributs, dont la somme des Niveaux serait à peu près égale à deux fois le Niveau de Pouvoirs dynamiques. Le Niveau d'aucun effet ne peut toutefois dépasser celui de Pouvoirs dynamiques. Les Mods accessibles au personnage utilisant ces effets sont limités par ceux de Pouvoirs dynamiques. En temps normal, Pouvoirs dynamiques ne peut imiter l'Attribut Transfert ; de plus, le MJ peut aussi exclure d'autres Attributs, comme Agents, Compagnon d'armes, Relations, Richesse et Suivants.

Par exemple, un personnage doté de Pouvoirs dynamiques (Climat) au Niveau 4 peut utiliser simultanément des effets équivalents à un total de 8 Niveaux dans d'autres Attributs ; chaque effet individuel est toutefois limité au Niveau 4. Cela signifie que le personnage pourrait utiliser des aptitudes en rapport avec le climat totalisant : 8 Attributs au Niveau 1 ; 2 Attributs au Niveau 2 ; 1 Attribut au Niveau 4 et 2 Attributs au Niveau 2 ; 1

Attribut au Niveau 3, 2 Attributs au Niveau 2 et 1 Attribut au Niveau 1 ; ou toute autre combinaison de Niveaux ne dépassant pas 8, sans qu'aucun Attribut n'excède le Niveau 4. Pareillement, un personnage doté de Pouvoirs dynamiques au Niveau 10 peut initier simultanément des effets équivalents à 20 Niveaux dans d'autres Attributs, tant qu'aucun n'excède 10. Chaque pouvoir doit respecter les Rangs de Mods que le personnage a assigné à Pouvoirs dynamiques.

Enfin, tout effet résultant en une attaque sur autrui (et qui se représente idéalement par l'Attribut Attaque spéciale, page 20) requiert également un jet d'attaque ; normalement, la cible aura droit à un jet de Défense pour l'éviter. Si le domaine sous le contrôle du personnage crée quelque chose aux effets moins directs, la cible peut toujours avoir droit à un jet de la Caractéristique appropriée pour résister à son influence.

Pouvoirs modulaires

Coût : 5, 10, 15 ou 20 Points/Niveau

Caractéristique associée : variable

Mods requis : Spécial (Durée inversée ; voir ci-dessous)

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +5 Points de Flux par Niveau

Réduction : un aspect d'une catégorie

Restrictions : sous certaines conditions ; ne peut qu'améliorer ou diminuer les Attributs existants ; limite de Niveaux échangeables

Pouvoirs modulaires représente une forme de contrôle avancée sur un élément, une idéologie, un phénomène naturel ou une sphère d'influence. Cet Attribut très ouvert doit être discuté en détails avec le MJ pour en déterminer les effets et la portée dans le jeu. Un bon usage de Pouvoirs modulaires ne doit pas déséquilibrer le jeu, mais simplement offrir plus d'opportunités. Pour une alternative à Pouvoirs modulaires, voyez l'Attribut Pouvoirs dynamiques (voir page 49).

Un personnage doté de cet Attribut possède une réserve de Points de Personnage (appelés Points de Flux) pouvant être affectés à plusieurs Attributs à l'envie, dans la limite du thème choisi par le joueur. Ceci permet souvent de représenter des pouvoirs magiques ou psioniques, mais aussi un personnage doté de plusieurs "facettes" aux pouvoirs différents ou n'ayant pas le contrôle de ses Attributs (en lui associant le Défaut Pouvoir défectueux, page 82).

Pouvoirs dynamiques utilise un Mod spécial suivant la Durée inversée, en commençant à 6 mois (Rang 1) pour finir à 1 round (Rang 10). Le MJ peut choisir de limiter le Mod Durée au Rang 8 (1 minute) pour éviter que les combats ne soient interrompus par des personnages changeant leurs Attributs trop fréquemment. Ce Mod représente la fréquence avec laquelle le personnage peut

changer l'allocation de ses Points de Flux d'un groupe d'Attributs à un autre, et non la durée de l'utilisation de Pouvoirs modulaires. Avec un Rang faible, le personnage sera forcé d'utiliser le même groupe d'Attributs pendant une longue période avant de pouvoir investir les Points de Flux ailleurs. Avec un Rang élevé, le personnage pourra changer totalement ses Attributs presque à volonté. Caractéristiques et Défauts ne peuvent être augmentés ou diminués à l'aide de Pouvoirs modulaires (bien que l'Attribut [Carac] améliorée puisse être affecté). L'altération de certains Attributs est soumise à l'accord du MJ.

Les catégories thématiques mineures ou restrictives coutent 10 Points/Niveau. Il peut par exemple s'agir d'un élément aristotélécien (l'air, l'eau, le feu, la terre), un concept spécifique (le désir, la protection, le charme, la fierté), un aspect mineur de la nature (la température, les insectes, la lumière du soleil, les nuages, les orbites, les créatures marines) ou une sphère d'influence limitée (les clefs, le silence, les chants, l'écriture, les pistolets, une petite localité, la nutrition).

Les catégories thématiques majeures ou assez générales coutent 15 Points/Niveau. Il peut par exemple s'agir d'un concept général (l'amour, le voyage, la force), un aspect majeur de la nature (le climat, le magnétisme, la gravité, l'électricité, les animaux) ou une sphère d'influence générale (les villes, l'informatique, la santé, la vérité, la fabrication, la fertilité, les armes, les drogues).

Les catégories thématiques fondamentales ou universelles coutent 20 Points/Niveau. Il s'agit généralement d'un concept fondamental ou d'une sphère d'influence universelle : le Temps, la Guerre, la Mort, la Vie, la Terre, la Pensée, la Magie, la Force, les Mathématiques, l'Ego, la Loi, le Chaos, la Création, le Paradis, l'Enfer, les Dimensions, les Rêves, etc.

Si le personnage réussit un jet de Caractéristique (déterminée par le MJ), il peut affecter des Points de Flux à un ou plusieurs Attributs conférant des pouvoirs en rapport avec la catégorie thématique. Un Point de Flux vaut un Point de Personnage ; il peut être affecté directement au coût de l'Attribut ou à l'augmentation du Rang d'un de ses Mods, le cas échéant. En temps normal, Pouvoirs dynamiques ne permet pas d'imiter les Attributs Pouvoirs dynamiques ou Transfert.

Par exemple, un personnage doté de Pouvoirs dynamiques au Niveau 6 avec le thème des "chats" et un Mod Durée inversée de Rang 5 (12 heures) a investi un total de 65 Points de Personnage dans cet Attribut (6 Niveaux \times 10 Points/Niveau + 5 Points pour le Mod Durée). En échange, il dispose de 30 Points de Flux. Toutes les 12 heures, le personnage peut investir ses 30 Points de Flux dans toute combinaison d'Attributs respectant le thème des chats. Peut-être qu'au matin, le personnage a prévu de faire une ronde en ville. Il choisit alors les Attributs suivants : Armure Niveau 3 (9 Points de Flux) ; Vigi-

lance Niveau 9 (9 Points de Flux) ; Sens aiguisés (odorat, vue, ouïe) Niveau 3 (3 Points de Flux) ; Saut Niveau 5 (5 Points de Flux) ; et Force surhumaine Niveau 1 (4 Points de Flux). Plus tard dans la soirée (13 heures plus tard), le personnage doit traquer et capturer une proie. Il réassigne alors les 30 Points de Flux à d'autres Attributs : Appel/Contrôle des animaux (chats) Niveau 4 avec une Aire d'effet Rang 4 et une Durée Rang 6 (14 Points de Flux) ; Attaques supplémentaires Niveau 1 (8 Points de Flux) ; et Invisibilité (son ; partielle) Niveau 4 (8 Points de Flux).

ÉCHANGE DE POINTS LIMITÉ

Une variante de Pouvoirs modulaires à 5 Points/Niveau seulement limite le personnage à une liste réduite d'Attributs parmi lesquels il peut investir des Points de Personnage. Au Niveau 1, les Points de Personnage peuvent être investis parmi les Niveaux et les Rangs de Mods de deux Attributs au choix, déterminés à la création de personnage. À partir du Niveau 2, chaque Niveau supplémentaire ajoute un Attribut à la liste. Par exemple, un personnage disposant de cette version de Pouvoirs modulaires au Niveau 3 avec Durée au Rang 4 (1 jour) possède 47 Points de Personnage qu'il peut répartir dans quatre Attributs (Armure, Attaque spéciale, Téléportation et Vol). Il peut ainsi distribuer comme il l'entend ces 47 Points parmi les quatre Attributs et leurs Mods toutes les 24 heures.

Projection d'image

Coût : 3 Points/Niveau

Caractéristique associée : Esprit

Mods requis : Aire d'effet

Mods optionnels : Durée, Portée

Progression : Moyenne, en commençant par une zone de 10 cm de rayon

Réduction : la Projection est toujours la même

Restrictions : sous certaines conditions ; résultat imparfait ; usage douloureux

Le personnage peut projeter des images possédant des composantes auditives et/ou visuelles. Cet Attribut peut refléter une technologie holographique, des capacités magiques, une certaine maîtrise de l'environnement ou toute autre méthode de création. La Projection ne peut être touchée car elle n'a aucune substance, ni de goût ou d'odeur d'ailleurs. En fonction de la situation et de la nature des individus ou animaux assistant à la Projection, l'image peut paraître parfaitement réelle. Un examen approfondi révélera bien souvent la nature de la Projection, mais cela ne la fera pas disparaître pour autant, contrairement à une Illusion. Lorsqu'il l'estime approprié, le MJ peut exiger un jet de Corps ou d'Esprit pour "percer" une Projection. Référez-vous à l'Attribut Illusion (voir page 40) pour la capacité de créer une



image mentale ciblant des personnes spécifiques plutôt que des images réelles affectant tout le monde (y compris les senseurs tels que des caméras).

L'image d'une Projection peut être celle d'un objet ou d'une entité spécifique, voire d'une scène complète (comme une pièce meublée ou une foule). Elle peut également se superposer à une personne, une scène ou un objet existant, afin de modifier son apparence. Une Projection sur laquelle le personnage ne se concentre pas reste statique, soit à sa place, soit suivant le mouvement de l'objet sur lequel elle a été créée (le cas échéant), s'il se déplace. Pour donner un semblant d'autonomie à une Projection (comme l'image d'une personne se déplaçant et parlant), le personnage doit se concentrer et manipuler activement la Projection, ce qui lui empêche d'effectuer d'autres actions.

Un personnage ne peut normalement maintenir qu'une Projection à la fois. La capacité de maintenir plusieurs Projections à la fois coûte 1 Point de Personnage supplémentaire par Projection distincte que le personnage peut maintenir simultanément au-delà de la première. Ainsi, "Projection Niveau 5 (six Projections)" coûterait 20 Points de Personnage : 15 Points pour le Niveau 5 et 5 Points supplémentaires pour pouvoir maintenir six Projections à la fois. Un groupe d'objets ou d'entités situés dans l'Aire d'effet, comme une foule d'androïdes ou un bureau tout équipé, compte comme une seule Projection. Si le personnage maintient déjà le nombre maximal de Projections dont il est capable et qu'ils souhaite en créer une nouvelle, il doit d'abord dissiper une Projection existante.

Une Projection présente deux zones notables : le Mod Aire d'effet et la zone déterminée par le Niveau de l'Attribut. Le Mod Aire d'effet reflète la zone maximale à l'intérieur de laquelle la Projection peut être créée, tandis que le Niveau de l'Attribut définit la taille effective de l'image projetée. Ainsi, un Mod Aire d'effet de Rang 7 (100 km) avec un Niveau 7 de l'Attribut (100 mètres) signifie que le personnage peut projeter n'importe quelle image de 100 mètres de rayon au maximum (comme un énorme panneau publicitaire) et la déplacer jusqu'à un rayon de 100 km (à peu près la taille d'un département).

Si le personnage veut créer une Projection complexe et convaincante à la fois, le MJ peut exiger un jet d'Esprit. Il peut ajouter des modificateurs en fonction de la connaissance qu'a le personnage de la scène à simuler. Le MJ peut aussi conférer au personnage un bonus de +1 par Niveau dont il dispose en plus du Niveau minimal pour créer l'Illusion. Par exemple, si un personnage doté de Projection au Niveau 8 décide de créer une image dans un rayon de 50 mètres (un effet de Niveau 6), il recevrait un bonus de +2 à sa Valeur Objectif (Niveau 8 – Niveau 6 = +2). Si le jet échoue, l'image projetée par le personnage présente une faille évidente.

Rapetissement

Coût : 1 Point/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : Aire d'effet, Durée, Portée, Cibles

Progression : Variable ; voir le Tableau ci-dessous

Réduction : aucune

Restrictions : usage douloureux ; seulement dénudé ; double malus aux dégâts

Cet Attribut représente la capacité du personnage à diminuer sa taille et sa masse ; bien que cela puisse être un avantage, cela s'accompagne aussi d'un certain nombre de problèmes potentiels (voir le Tableau ci-dessous). En plus de sa taille et masse réduites, le personnage rapetissé voit sa vitesse au sol et la portée de ses armes diminuer, et inflige moins de dégâts via ses armes et Attaques spéciales physiques (et non énergétiques, avec un minimum de 1 dégât). Bien que le personnage subisse en plus des dégâts supplémentaires lorsqu'il est attaqué par des ennemis plus grands que lui, ces derniers ont plus de mal à l'atteindre avec leurs armes à distance. Le Mod Durée n'a d'intérêt que lorsque cet Attribut affecte autrui ; le personnage peut utiliser Rapetissement sur lui-même pour une durée illimitée.

Au Niveau 10, le personnage rapetisse jusqu'à une dimension moléculaire ; à cette taille, les règles de combat normal ne s'appliquent plus, car le personnage est simplement trop petit. Au-delà de ce Niveau 10, le personnage peut rapetisser jusqu'à l'échelle moléculaire, atomique ou sub-atomatique : une taille nécessitant l'approbation et les conseils du MJ. Si le MJ et les joueurs souhaitent créer des personnages capables de rétrécir pour entrer dans un "microvers", un monde entièrement nouveau, l'Attribut Portail (voir page 48) pourrait se montrer plus approprié.

Un personnage rapetissé de manière permanente devrait sélectionner le Défaut Minuscule (voir page 81) plutôt que Rapetissement avec le Défaut Permanent.

Bien que seulement cinq Niveaux d'Attributs soient décrits ci-dessous, le MJ peut aisément extrapoler à des niveaux supérieurs ou inférieurs au besoin.

TABLEAU 3-10 : RAPETISSEMENT

Niveau de l'Attribut	Taille similaire	Facteur de taille, portée et vitesse	Facteur de masse et de charge	Malus aux dégâts	Bonus aux dégâts ennemis	Malus à la distance des ennemis
2	Chien	1/2	1/10	-5	+5	-2
4	Chat	1/5	1/100	-10	+10	-4
6	Rat	1/20	1/10 000	-15	+15	-6
8	Insecte	1/200	10 ⁻⁷	-20	+20	-8
10	Cellule	1/20 000	10 ⁻¹³	???	???	???

Régénération

Coût : 6 Points/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; régénère +5 Points de Vie par Niveau à chaque round

Réduction : régénère moins de Points de Vie

Restrictions : sous certaines conditions ; blessures spécifiques ; la Régénération n'est pas automatique

Un personnage doté de cet Attribut soigne automatiquement ses propres blessures, qu'il soit éveillé, endormi ou inconscient. Les Points de Vie du personnage ne peuvent excéder leur maximum normal. À haut Niveau, le corps du personnage peut revenir à la vie après une mort clinique mais non totale (Niveaux 3+), régénérer d'importants traumatismes comme la perte de membres ou d'organes (Niveaux 5+) voire être ranimé même s'il a été coupé en deux (Niveau 7+). Toutefois, il ne peut se régénérer s'il a été déchiqueté ou désintégré.

Réincarnation

Coût : 2 ou 4 Points/Niveau

Caractéristique associée : Âme

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Temporelle inversée, en commençant à 6 mois

Réduction : utilité très spécifique

Restrictions : seulement après avoir été tué d'une façon spécifique ; limité dans le temps ; limité à un groupe spécifique

Si le personnage est détruit, une partie de son être lui survit. Il peut s'agir d'une essence spirituelle, numérique ou d'un élément extrait de son corps. Un robot dont la mémoire peut être copiée ou téléchargée, une créature dont le cadavre abrite un œuf à sa mort ou un monstre mort-vivant capable de se ranimer plusieurs minutes, heures ou jours après sa mort sont autant d'exemples de Réincarnations. Si les restes peuvent être récupérés à temps et avec précaution, ils permettront de créer un nouveau corps identique à l'original. Un personnage réincarné revient généralement avec 1 Point de Vie.

La Réincarnation peut toujours être évitée. Cela peut être aussi simple que brûler, déchiqueter ou démembrer le corps, ou aussi mystérieux qu'accomplir un rituel secret. Pour 2 Points/Niveau, la Réincarnation est facilement empêchée ; pour 4 Points/Niveau, la Réincarnation est difficilement stoppée. Le MJ et le joueur doivent décider de concert par quels moyens la Réincarnation peut être empêchée.

Relations

Coût : 1-3 Points/Niveau

Caractéristique associée : Âme

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Descriptive

Réduction : utilité très spécifique

Restrictions : en relation avec une partie de l'organisation seulement ; les contacts du personnage le mettent en danger ; il y a un prix à payer

Les Relations représentent les contacts du personnage au sein d'une certaine forme de hiérarchie, qui lui garantissent autorité et privilèges. Les avantages financiers sont plus généralement couverts par l'Attribut Richesse (voir page 54) tandis que l'accès à du matériel est représenté par l'Attribut Équipement (voir page 38). L'organisation en question peut être une ligue de super-héros, une grande corporation, un cercle du crime organisé, une guilde, une société secrète, une agence gouvernementale ou même une Église. Pour les campagnes où tous les personnages appartiennent à la même organisation, le MJ peut dispenser l'usage de Relations. Par conséquent, cet Attribut est optionnel ; le MJ peut préférer gérer l'appartenance à une organisation par l'interprétation uniquement.

Le coût de Relations dépend de l'importance de l'organisation dans le monde de campagne. Une organisation exerçant un pouvoir modéré coûte 1 Point/Niveau, une possédant un pouvoir conséquent coûte 2 Points/Niveau, et une possédant un immense pouvoir coûte 3 Points/Niveau. Les joueurs n'ont pas besoin de recourir à cet Attribut pour des groupes sans pouvoir significatif. C'est le MJ qui détermine l'influence relative de chaque organisation. Dans une campagne de comédie lycéenne, l'autocratique Conseil des lycéens peut exercer un "pouvoir conséquent", mais dans la plupart des autres aventures, il sera totalement insignifiant. De la même façon, une organisation criminelle telle que la Mafia ou les Yakuza peut posséder un "immense pouvoir" (3 Points/Niveau) dans un univers policier classique, mais un simple "pouvoir modéré" (1 Point/Niveau) pour une campagne de conspirations à grande échelle.

Les organisations classiques devraient être limitées à une certaine sphère d'influence géopolitique, comme un pays. Les organisations mondiales, ou celles s'étendant sur plusieurs sphères d'influence, coûtent 2 Niveaux de plus pour la même position. Les organisations inter-planétaires coûtent 4 Niveaux de plus, tandis que celles s'étendant à travers plusieurs galaxies coûtent 6 Niveaux de plus. Par exemple, le président d'une mégacorporation mondiale doit disposer d'un Niveau 12 pour obtenir le Rang de Direction (2 Niveaux de plus que la normale). De la même façon, un personnage



disposant d'un Rang Supérieur dans une organisation multiverselle doit posséder Relations au Niveau 14 (6 Niveaux de plus). Certaines organisations sont clairement limitées à un seul pays, mais les positions les plus élevées peuvent toutefois disposer d'une influence mondiale. Par exemple, le Président des États-Unis dispose d'un Rang de Direction (Niveau 10). Mais puisque les États-Unis ont une influence dans le monde entier, cette position requiert un Niveau 12 (comme s'il s'agissait d'une organisation mondiale).

Ce type de position au sein d'une organisation tentaculaire n'a cependant d'intérêt que si le personnage obtient effectivement accès aux ressources de toutes ses branches. Par exemple, si un personnage habitant sur Terre est Connecté à une organisation multi-planétaire mais qu'il n'exerce une influence que dans les échelons terrestres de son organisation, celle-ci sera considérée comme globale (2 Niveaux de plus). L'organisation n'est donc pas catégorisée comme multi-planétaire (4 Niveaux de plus) puisque les avantages et ressources normalement associés à une organisation de cette importance ne sont pas accessibles au personnage.

Bien que seulement cinq Niveaux d'Attributs soient décrits ci-dessous, le MJ peut aisément extrapoler à des niveaux supérieurs ou inférieurs au besoin.

- **Niveau 2 : Connecté.** Par exemple, un influent soutient politique, un allié, un consultant ou un employé de valeur.
- **Niveau 4 : Statut respecté.** Par exemple, un "sage" de la Mafia, un jeune cadre d'une corporation, un membre du conseil communal, un membre du conseil médical d'un hôpital ou un soldat de métier.
- **Niveau 6 : Rang intermédiaire.** Par exemple, un "lieutenant" de la Mafia, un chef de département d'une corporation, un jeune député, un sous-officier ou officier de faible rang de l'armée.
- **Niveau 8 : Rang supérieur.** Par exemple, le vice-président d'une corporation, un sénateur ou un officier de haut rang de l'armée.
- **Niveau 10 : Rang de direction.** Par exemple, le parrain d'un syndicat du crime, un gouverneur, le président d'un petit pays ou le chef d'un groupe de super-héros.

Résistance aux pouvoirs

Coût : 1 ou 6 Points/Niveau

Caractéristique associée : Âme

Mods requis : aucun

Mods optionnels : Aire d'effet, Durée, Cibles

Progression : Linéaire ; malus de -1 aux jets pour affecter le personnage avec +1 Attribut par Niveau

Réduction : supérieur à 1 mais inférieur au maximum

Restrictions : sous certaines conditions ; cibles spécifiques ; moins efficace contre un Attribut

Les ennemis du personnage ont du mal à l'Affecter avec certains Attributs car il est résistant à leurs effets. Pour 1 Point/Niveau, le personnage résiste à 1 Attribut par Niveau, qui doivent être déterminés à chaque obtention d'un Niveau. Dans le cas de l'Attribut Attaque spéciale, le personnage n'est résistant qu'à une unique attaque spécifique (ce qui réduit les chances de ses ennemis de l'atteindre). Pour 6 Points/Niveau, le personnage résiste à tous les Attributs, y compris toutes les Attaques spéciales (les ennemis subissent un malus pour toucher le personnage, mais s'il est atteint, l'attaque prend pleinement effet). Le Mod Durée ne s'applique que si le personnage se sert de ce pouvoir pour empêcher un ou plusieurs Attributs d'affecter une Cible consentante ou non, plutôt que lui-même. Une Cible ne peut toutefois résister à ses propres Attributs.

Lorsqu'un ennemi s'en prend au personnage, il doit réussir un jet de Caractéristique avec un malus de -1 pour chaque Niveau de Résistance aux pouvoirs. En cas d'échec, l'Attribut n'affecte pas le personnage (bien qu'un Attribut visant plusieurs Cibles puisse toujours affecter les autres). La Valeur Objectif de base du jet est déterminée par la "Caractéristique associée" à l'Attribut utilisé. Si aucune Caractéristique n'est indiquée, l'Âme est utilisée par défaut. En cas de réussite au jet, le personnage est affecté normalement par l'Attribut.

Richesse

Coût : 3 Points/Niveau

Caractéristique associée : aucune

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Moyenne, en commençant par 500 000 \$

Réduction : utilité très spécifique

Restrictions : difficulté d'accès aux fonds ; moins d'avantages autres que financiers ; sommes limitées pour l'achat d'un seul objet

Le personnage est financièrement plus stable ("liquide") que la moyenne. Ceci lui permet de s'offrir aisément des biens de consommation courante, de verser des pots de vin ou d'engager des gens. Remarquez que les employés profondément loyaux envers le personnage doivent toujours être acquis grâce aux Attributs Agents, Compagnon d'armes et Suivants. Le personnage dispose généralement d'avantages en nature (comme des maisons ou une propriété) à la hauteur de sa Richesse. Toutefois, pour acquérir à des objets illégaux ou difficiles à obtenir sans une licence spéciale, le personnage doit avoir recours aux Attributs Équipement et Relations (voir pages 38 et 53).

Robot géant

Coût : 8 Points/Niveau

Caractéristique associée : aucune

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Descriptive

Réduction : robot géant significativement plus faible

Restrictions : sous certaines conditions ; fonctionnement limité ; toutes les capacités ne sont pas disponibles

Un Robot géant n'est pas limité aux mécaniques anthropomorphes. Il peut aussi s'agir d'un vaisseau spatial, d'un tank, d'un sous-marin, d'une voiture de sport, d'une moto, d'un hélicoptère ou d'un exosquelette. Un Robot géant se pilote généralement depuis une forme de cockpit interne, même si des versions primitives peuvent être commandées à distance ou par télécommande. L'aptitude martiale du Robot géant est déterminée par le talent de son pilote. Par défaut, tous les Robots géants disposent de deux bras.

Les Robots géants apparaissent fréquemment dans les mondes de campagnes modernes ou futuristes, mais ils peuvent aussi être plus anciens, tels des vaisseaux dirigeables ou des merveilles technomagiques comme les golems de rouages. Les "robots" qui ne sont pas pilotés, commandés, occupés ou portés par un personnage, comme un allié artificiel, sont plutôt gérés par les Attributs Agents (voir page 16), Compagnon d'armes (voir page 31) et Suivants (voir page 57).

Les aptitudes de base du Robot géant sont listées dans le tableau de progression par Niveau ci-dessous. Les détails précis quant à la forme, la fonction, le moyen de pilotage et la conception du robot sont laissés à la discrétion du joueur. Avec la permission du MJ, un joueur peut modifier son Robot géant à partir de cette base en lui appliquant des Attributs et Défauts avec ses propres Points de Personnage. Dans ce cas, les Points

de Personnage requis par les Attributs ou conférés par les Défauts sont divisés par deux pour déterminer leur coût effectif. Par exemple, ajouter un Champ de force (4 Points/Niveau) au Robot géant ne coûte que 2 Points/Niveau. De la même façon, ajouter un Défaut conférant 2 Points Bonus au robot ne rapporte que 1 Point Bonus au personnage. Le MJ doit valider toute modification apportée à un Robot géant.

Notez que sur le Tableau 3-11, les dégâts à mains nues reflètent en fait le bonus issu du Niveau correspondant de Force surhumaine (voir page 40).

Robustesse

Coût : 2 Points/Niveau

Caractéristique associée : aucune

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +20 Points de Vie par Niveau

Réduction : aucune

Restrictions : aucune

Cet Attribut augmente les Points de Vie du personnage, le rendant plus résistant en combat. L'Attribut Robustesse, avec la Caractéristique Corps, reflète également la résistance du personnage à la maladie, aux poisons et autres effets délétères. Référez-vous à la page 57 pour plus d'informations sur les Points de Vie. Remarquez que des personnages au Corps ou à l'Âme élevée peuvent se révéler très résistants même sans cet Attribut.

Saut

Coût : 1 Point/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Moyenne, en commençant par 5 fois la distance normale

Réduction : aucune

Restrictions : sous certaines conditions ; uniquement avec élan ; subit des dégâts à l'atterrissage

Un personnage doté de cet Attribut peut sauter sur de grandes distances (et atterrir sans dommage) mais pas réellement voler. Saut ne permet pas au personnage d'excéder sa vitesse de course maximale (ou de nage pour les personnages aquatiques). Par conséquent, à moins que le personnage ne dispose aussi de Niveaux dans l'Attribut Vitesse (voir page 63), les très longs sauts peuvent nécessiter plusieurs rounds, minutes ou même heures avant atterrissage. Par exemple, un personnage avec 10 en Corps peut sprinter à environ 60 mètres/round (voir page 98). S'il saute une distance de 120 mètres, il sera dans les airs pendant deux rounds au lieu d'un seul (120 : 60 = 2). L'avantage de sauter, plutôt que de courir, est

TABLEAU 3-11 : ROBOT GÉANT

Niveau de l'Attribut	Points de Vie	Armure, dégâts à mains nues	Vitesse maximale	Niveau d'Attaque spéciale et Force surhumaine
1	20	10	30 km/h	1
2	40	20	60 km/h	2
3	60	30	125 km/h	3
4	80	40	250 km/h	4
5	100	50	500 km/h	5
6	120	60	1 000 km/h	6
7	140	70	2 000 km/h	7
8	160	80	4 000 km/h	8
9	180	90	8 000 km/h	9
10	200	100	15 000 km/h	10
+1	+20	+10	×2	+1



que le personnage ignore les difficultés liées au terrain et n'est pas aussi fatigué que s'il avait couru sur la même distance. Référez-vous à Sauter (voir page 98) dans le Chapitre 8 : Combat pour davantage de règles sur le saut.

Scan numérique

Coût : 2 Points/Niveau

Caractéristique associée : Esprit

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Rapide, en commençant par une zone de 10 cm de rayon

Réduction : accès sans compréhension

Restrictions : sous certaines conditions ; dans des endroits particuliers ; avec certains types d'ordinateurs ou de données

Sur un jet d'Esprit réussi, un personnage doté de cet Attribut peut accéder à toute information contenue dans un ordinateur de la "technologie silicone" à proximité, la lire et la comprendre. Pour accéder à un ordinateur conçu à l'aide d'Objet de pouvoir, le personnage subit un malus de -2 par Niveau d'Objet de pouvoir à son jet d'Esprit. Le Niveau de cet Attribut détermine la zone maximale à l'intérieur de laquelle les ordinateurs peuvent être scannés. Pour consulter plusieurs ordinateurs en réseau, la zone doit tout de même être assez étendue pour englober chacun de ces ordinateurs. Cet Attribut pouvant être un outil très puissant dans certaines campagnes, le MJ et les joueurs doivent veiller à ne pas en abuser.

Les personnages capables de contrôler et manipuler les données numériques devraient plutôt acquérir un Attribut Pouvoirs dynamiques en rapport avec l'informatique. Alternativement, les personnages capables de contrôler les machines telles que les voitures et l'équipement robotisé devraient sélectionner l'Attribut Télékinésie (voir page 60) avec une Restriction appropriée.

Sens aiguisés

Coût : 1 Point/Niveau

Caractéristique associée : Corps ou Esprit

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +1 sens ou technique par Niveau

Réduction : aucun

Restrictions : sous certaines conditions ; technique affaiblie ; effets secondaires indésirables si repéré

Un personnage aux Sens aiguisés dispose d'un ou plusieurs sens dont l'acuité atteint des niveaux surhumains. Ceci peut représenter l'évolution à la limite du naturel d'un sens spécifique grâce à l'entraînement (comme

le toucher accru d'un aveugle) ou l'amélioration paranormale ou technologique des sens d'un personnage. Par ailleurs, plusieurs Niveaux de Sens aiguisés peuvent refléter les capacités de détection de certains senseurs intégrés à des vaisseaux spatiaux et autres engins militaires. Pour chaque Niveau de l'Attribut Sens aiguisés, le personnage obtient soit un sens amélioré (Type I) soit une technique sensorielle (Type II). Le personnage doit toutefois réussir un jet de Corps pour détecter et localiser une cible spécifique au sein d'une large zone (par exemple, pour écouter une conversation précise malgré le brouhaha ambiant de la ville).

L'Attribut Vigilance (voir page 63) offre une amélioration mineure de tous les sens du personnage.

TYPE I

Un des cinq sens du personnage (l'ouïe, l'odorat, la vue, la goût ou le toucher) est amélioré et voit sa sensibilité décupler. Le personnage peut sélectionner le même sens une seconde fois, ce qui double l'effet et étend encore ses capacités. Un personnage usant de Sens aiguisés dispose d'un bonus de +4 (ou +8 s'il a sélectionné deux fois le même sens) aux jets de Caractéristique pour percevoir des choses dans la limite du détectable par un humain normal.

TYPE II

Le personnage dispose d'une technique sensorielle dépassant les limites des capacités humaines. Ces techniques peuvent représenter : une détection du courant électrique, une infravision, une détection des champs magnétiques, une vision microscopique, un sens radar, une réception radio, une détection sonar, une ouïe ultrasonique, une ultravision, une détection des vibrations, une vision à rayons X, etc. La plupart de ces techniques fonctionne généralement à courte portée et requiert une ligne de vue.

Sixième sens

Coût : 1 Point/Niveau

Caractéristique associée : Âme

Mods requis : Aire d'effet

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +1 Sixième sens par Niveau

Réduction : aucun

Restrictions : sous certaines conditions ; l'utilisation doit être active ; détection vague ou partielle

Certains personnages ont la capacité de détecter des choses invisibles à l'œil nu, ou aux autres sens et techniques sensorielles d'ailleurs, tandis que d'autres ont une perception accrue d'objets ou d'individus spécifiques. Sixième sens représente typiquement une aptitude psychique ou magique, mais peut aussi refléter un entraînement particulier ou une intervention divine.

Le personnage peut ressentir une catégorie de phénomènes spécifique par Niveau. Le joueur doit définir cette catégorie en accord avec le MJ (Sixième sens est en effet un Attribut dont les limites sont essentiellement fixées par le MJ). En guise de guide, considérez que le personnage est automatiquement alerté lorsqu'un phénomène détecté par son Sixième sens se situe dans son Aire d'effet (au minimum 10 cm de rayon pour le Rang 1). Le MJ peut exiger un jet d'Âme pour ce faire, avec des modificateurs dépendants de la puissance du phénomène et de ses potentielles émanations. Le MJ peut également consentir à un bonus (+2 ou davantage) si le personnage touche la source.

Si le personnage se concentre activement sur l'utilisation de son Sixième sens, il peut obtenir des informations plus précises sur un jet d'Âme réussi. Le contenu exact est laissé à la discrétion du MJ. En cas de réussite, le MJ peut fournir au personnage quelques indices supplémentaires quant à la source du phénomène, comme "la magie émane de ce bâtiment" ou "vous sentez que la présence maléfique n'est pas de ce monde... et affamée". En cas d'échec, le personnage n'obtient aucune information supplémentaire à moins que quelque chose ne se produise, comme une amplification du phénomène ou si celui-ci s'approche significativement. Le MJ doit toujours tenter d'utiliser Sixième sens pour introduire des indices rendant l'histoire plus passionnante, mais aussi l'empêcher de ruiner son intrigue.

Parmi les phénomènes auxquels le personnage peut être sensible, on peut citer par exemple les créatures astrales/éthérées, le danger, les Portails, l'électricité, les éléments, les émotions, le mal, les Illusions, les intérêts, la magie, le magnétisme, les zones de nexus du paranormal, des objets particuliers, les lieux de pouvoirs, le psionisme, les esprits, la télépathie, la vérité, la vertu, l'utilisation d'Attributs ou des Défauts spécifiques.

PRÉCOGNITION ET POSTCOGNITION

Alternativement, Sixième sens peut être utilisé pour représenter la Précognition ou la Postcognition : la faculté de subir des visions d'événements passés ou à venir. Cette option est toutefois soumise à l'accord et à la définition du MJ, qui doit fixer ses effets et limites dans le cadre de sa campagne. Pour la Précognition, le Niveau de l'Attribut reflète le temps maximal entre la situation présente et l'événement futur en suivant le Tableau de Progression Temporelle, en commençant à 1 round. Pour la Postcognition, le personnage peut voir dans le passé jusqu'à un temps défini par son Rang (lequel est égal au double du Niveau de l'Attribut) sur le Tableau de Progression Temporelle, en commençant à 1 round (au Niveau 1). Par exemple, un personnage avec Précognition au Niveau 5 peut voir jusqu'à 1 heure dans le futur. S'il avait Postcognition au Niveau 5, il pourrait voir jusqu'à 1 mois dans le passé.

Suivants

Coût : 1 ou 2 Points/Niveau

Caractéristique associée : Âme

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Lente, en commençant par 1 suivant

Réduction : moins de suivants disponibles

Restrictions : limité à un certain type de suivants ; les suivants consomment les ressources du personnage ; les suivants ont des Caractéristiques/Attributs/Défauts/Compétences encore plus limités

L'Attribut Suivants représente l'étendue des loyaux alliés du personnage. Qu'ils soient de véritables serviteurs, des groopies ou des fanatiques, ils obéissent aux ordres du personnage avec plaisir et diligence et attendent très peu en retour. Ils tentent toujours de lui plaire, à leurs propres dépends.

Pour 1 Point/Niveau, les Suivants ne sont pas des combattants ; ils peuvent faire front face à un ennemi ou se battre en situation de légitime défense, mais ils n'attaquent jamais. Pour 2 Points/Niveau, les Suivants peuvent prendre les armes à la demande de leur maître. Pour des alliés loyaux, aux talents spécifiques et redoutables au combat, référez-vous aux Attributs Agents et Compagnon d'armes (voir pages 16 et 31). Les mercenaires éventuellement engagés par les personnages au cours de l'histoire ne sont pas des Suivants, car ils ont leur propre vie et attendent une compensation.

Chaque Suivant est un PNJ. En théorie, tous les Suivants du personnage ont les mêmes Statistiques et Attributs, mais leurs Compétences peuvent varier d'un individu à l'autre. Un personnage peut posséder quelques Suivants aux Caractéristiques ou Attributs sortant de la norme, mais chacun compte alors comme deux Suivants. Chaque Suivant est conçu à partir de 20 Points de Personnage (plus d'éventuels Défauts) et 10 Points de Compétence. À l'évidence, les Suivants ont des aptitudes très spécifiques et de nombreux Défauts (parmi lesquels on trouve bien souvent Faiblesse, Fragile, Inaptitude offensive, Inaptitude défensive, Marqué, Recherché et Serviteur) pour leur permettre des Caractéristiques et Attributs décents. Les Suivants à 1 Point/Niveau ne devraient posséder aucun des Attributs Maîtrise offensive, Dégâts massifs ou Attaque spéciale, ni la moindre Compétence martiale.

Technique de combat

Coût : 1 Point/Niveau

Caractéristique associée : aucune (utilise l'Attaque ou la Défense)

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun



Progression : Linéaire ; +1 technique par Niveau

Réduction : aucune

Restrictions : sous certaines conditions ; cibles spécifiques ; avec certaines catégories d'armes

L'Attribut Technique de combat permet au personnage d'accomplir des prouesses impressionnantes avec une grande variété d'armes de corps-à-corps ou à distance, voire des Attaques spéciales. Pour une liste des malus associés à l'utilisation de certaines manœuvres de combat, voir page 99. Chaque Niveau confère au personnage une Technique de combat ; et le MJ peut décider si une manœuvre spécifique peut être choisie plus d'une fois. Le MJ et les joueurs sont encouragés à développer leurs propres Techniques de combat.

ARMURERIE MOBILE

Le personnage a facilement accès à toute arme dont il peut avoir besoin, y compris des armes illégales ou des accessoires difficiles à se procurer pour le grand public. Les armes et accessoires en question doivent toujours être acquis à l'aide de l'Attribut Équipement (voir page 38), mais le personnage peut, de façon surprenante, y avoir accès n'importe quand, n'importe où, au lieu de devoir se rendre là où il les stocke normalement. Les personnages dotés d'Armurerie mobile peuvent aussi modifier leurs armes sur le terrain, comme installer une visée laser ou un téléobjectif, en un seul round.

ATTAQUE AÉRIENNE

Le personnage peut effectuer des attaques en bout de saut avec son arme de corps-à-corps, infligeant des dégâts accrus grâce à son inertie. Lorsque le personnage possède une meilleure Initiative que sa cible, il peut tenter une attaque aérienne. En cas de réussite (s'il touche et que la cible rate sa défense) le personnage obtient un bonus de +5 aux dégâts, auxquels il peut aussi ajouter son Niveau dans la Compétence Acrobaties, le cas échéant. En revanche, s'il rate ou si son ennemi réussit sa défense, le personnage perd l'équilibre et subit un malus de -2 à tous ses jets de défense jusqu'au prochain tour.

COMBAT À DEUX ARMES

Le personnage peut se battre efficacement avec deux armes de corps-à-corps ou à distance contre la même ou différentes cibles, tant que les deux armes sont prévues pour être utilisées à une main. Lorsqu'il utilise deux armes, le personnage peut attaquer deux fois, en se basant sur les règles normales du Combat à deux armes (voir page 94), mais le malus associé est diminué de 2 (minimum 0). Alternativement, le personnage peut attaquer avec une arme et se défendre avec l'autre, subissant ainsi un malus de -2 à ses jets d'attaque mais recevant en contrepartie un bonus de +2 à ses jets de défense contre les attaques de corps-à-corps ou à mains nues. Ce bonus perdure jusqu'au prochain tour de jeu du personnage.

COMBAT EN AVEUGLE

Le personnage ne souffre d'aucun malus lorsqu'il attaque ou se défend avec une arme de corps-à-corps ou à mains nues dans des conditions de faible visibilité, dans les ténèbres ou contre un ennemi invisible.

COMBATTANT MOBILE

Cette aptitude permet au personnage de se servir sans difficulté de ses Compétences Martiales tout en se déplaçant à grande vitesse (en courant à toutes jambes, en volant très vite, en roulant à tombeau ouvert, etc.) ou en effectuant des acrobaties complexes. Ceci réduit grandement les malus subis normalement par un personnage qui attaque en mouvement. Chaque malus est réduit de 2 (minimum 0). Un personnage doté de cette aptitude peut aussi attaquer tout en se servant de la Compétence Acrobaties, ainsi que viser en mouvement.

DERNIÈRE BALLE

Le personnage aura toujours au moins un projectile restant pour son arme à distance, même après un long combat. Il peut s'agir de la dernière balle d'un pistolet, de la dernière flèche du carquois, de l'unité de plasma du blaster ou d'une pierre pour fronde. Il est toujours nécessaire de recharger son arme dans un jeu où des règles de munitions réalistes sont utilisées, même avec cette option, mais celle-ci permet au personnage de ne pas se retrouver à court à un moment critique. Les armes et attaques conçues avec le Désavantage Munitions limitées (voir page 28) ne sont pas affectées par Une seule balle.

DÉVIATION

Si le personnage réussit un jet de Défense en Parade, il peut dévier l'arme ou le projectile sans risque d'endommager l'objet ayant servi à parer. Le MJ peut décréter que certains types d'attaques ne peuvent être déviés. Lorsque le personnage tente de dévier une Attaque spéciale (voir page 20), le jet de Défense en Parade subit un malus de -2 par Niveau de l'Attaque spéciale.

DISSIMULATION

Le personnage est particulièrement doué pour cacher des armes sur lui. Tant qu'il est en mesure de dissimuler ses armes (même s'il ne s'agit que de longs cheveux ou d'une robe), celles-ci ne pourront être repérées autrement que par une fouille au corps, accompagnée d'un malus de -8 à la Valeur Objectif. Une arme obtenue par Attaque spéciale et dotée de l'Avantage Discrète (voir page 23) est encore plus difficile à repérer : elle impose un malus de -12 à la Valeur Objectif.

ENCYCLOPÉDIE MARTIALE

Le personnage a le don de se rappeler les caractéristiques vitales et les détails importants de quasiment toutes les armes disponibles sur le marché. Ceci comprend (mais ne se limite pas à) leur robustesse et leurs

caractéristiques fondamentales (matériaux de composition, fabricant, capacité, calibre, année de commercialisation, accessoires éventuels, etc.). Les personnages ne possédant pas cette aptitude ne pourront connaître ce genre d'informations qu'à propos des armes qu'ils possèdent et utilisent régulièrement, et encore devront-ils réussir un test d'Esprit/Sciences militaires (Matériel) pour se rappeler de détails importants. Par ailleurs, Encyclopédie martiale inclut un certain savoir concernant l'acquisition et la revente d'armes, ce qui confère au personnage un bonus de +4 à tous ses jets de Compétence de Sens de la rue ou Management effectués pour localiser ou acheter des armes, légales ou non.

IMPACT PUISSANT

Cette technique n'est disponible que dans les campagnes utilisant les règles d'Impact (voir page 105). Le personnage est passé maître dans l'art de maximiser la distance dont il repousse ses ennemis après un coup réussi. Il ajoute son Attaque, en mètres, à la distance d'Impact infligée à la cible sur un coup réussi.

JAUGER L'ADVERSAIRE

Le personnage peut estimer à peu près l'Attaque et les Niveaux de Compétences Martiales de son adversaire à partir de son attitude et de sa posture, sans même le voir combattre. De plus, le personnage peut estimer avec précision les PV restants de la cible. Dans le deux cas, le MJ peut choisir de fournir des indications descriptives, comme "ton ennemi sait sans doute mieux se servir de son épée que toi, mais quelques coup de ton rayon oculaire et tu pourras l'abattre", plutôt que "l'Attaque de ton ennemi est de 12, avec une Compétence Attaque au corps-à-corps (Épée) de 2, et il lui reste 60 PV".

PARADE DE PROJECTILES

En temps normal, un personnage ne peut utiliser la défense en Parade (voir page 100) contre une attaque à distance. Grâce à cette technique, c'est possible.

PRÉCISION

Le personnage subit un malus moins important pour réussir une attaque précise, comme viser une Armure partielle, un point faible ou un point vital, ou pour tirer à longue distance. Précision est également utile lorsque le personnage tente une manœuvre subtile, comme graver ses initiales sur le corps d'un ennemi ou faire ricocher une flèche sur un mur pour atteindre un recoin, ou enfin lorsqu'il se sert des techniques Déviation ou Riposte (détaillées plus loin). Chaque malus est réduit de 2 (minimum 0). Par exemple, frapper un point vital (malus de -8) s'accompagnerait d'un malus de -6, tandis que tirer sur une cible située deux fois plus loin que sa portée effective (malus de -4) impliquerait un malus de -2.

RIPOSTE

Si le personnage possède la Technique de combat Déviation (voir ci-dessus) et réussit à la fois sa défense en Déviation et un jet d'attaque (ce qui lui coûte une action de combat), il peut renvoyer une attaque de corps-à-corps ou à distance normale sur une cible à portée (y compris l'attaquant) sans endommager l'objet ayant servi à parer. Cette Riposte est considérée comme une attaque normale contre la cible, et utilise toutes les règles des attaques simples (voir page 93). Le MJ peut décréter que certaines attaques ne peuvent être ripostées.

SENS DE L'INITIATIVE

Le personnage réagit rapidement et surprend souvent ses adversaires au combat. A chaque fois que cette technique est sélectionnée, il obtient un bonus de +5 à tous ses tests d'Initiative.

TIR EN AVEUGLE

Le personnage souffre d'un malus réduit de moitié lorsqu'il attaque avec une arme à distance dans des conditions de faible visibilité, dans les ténèbres ou contre un ennemi invisible. Cette technique peut être choisie deux fois pour annuler totalement le malus. Le personnage doit toutefois être capable de détecter la présence de la cible grâce à l'un de ses sens (odorat, ouïe, sixième sens, etc.).

Technologue

Coût : 2 Points/Niveau

Caractéristique associée : Esprit

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Lente, en commençant à 2 fois la vitesse de fabrication normale

Réduction : utilité très spécifique

Restrictions : sous certaines conditions ; machines très spécifiques ; requiert des composantes matérielles et/ou un équipement spécial

Le personnage a un talent inné pour créer, modifier et comprendre les machines les plus complexes. Contrairement à un individu bien entraîné dans une compétence technique particulière, un Technologue est naturellement doué et peut parcourir un manuel technique en 30 secondes pour comprendre comment réparer toute machine en moins d'une heure. La plupart des Technologues ont aussi des Niveaux élevés dans les Compétences Électronique et Mécanique.

Un personnage doté de cet Attribut peut également construire de nouveaux Équipements ou en modifier d'existants à une vitesse hallucinante, à condition de posséder les pièces et installations nécessaires. En termes



de jeu, cela lui permet de modifier de l'Équipement existant ou des Objets de pouvoir technologiques en changeant leurs Attributs et Défauts, tant que le total de Points reste inchangé. Un Technologue peut également construire de l'Équipement ou des Objets de pouvoir, mais leur création requiert toujours que le personnage investisse le nombre de Points de Personnage approprié.

Alternativement, le MJ peut renommer cet Attribut "Thaumartisan", un Technologue de la magie, ce qui permet au personnage de modifier les Objets de pouvoir magiques en changeant leurs Attributs et Défauts.

Télékinésie

Coût : 2 ou 4 Points/Niveau

Caractéristique associée : Esprit

Mods requis : aucun

Mods optionnels : Aire d'effet, Portée

Progression : Rapide, en commençant par 1 kg

Réduction : contrôle limité

Restrictions : sous certaines conditions ; limité dans le temps ; limitation de matière encore plus spécifique

Le personnage peut se concentrer sur un objet et le déplacer sans le toucher physiquement. Télékinésie peut représenter un effet psionique, un pouvoir magique ou une sorte de rayon tracteur. Télékinésie peut aussi servir à simuler le pouvoir qu'ont certains personnages de contrôler par magie un élément particulier (Eau, Terre, etc.).

Un personnage usant de Télékinésie peut s'élever dans les airs, soulever un autre personnage, un objet ou un groupe d'objets proches. Il peut les déplacer à une vitesse de 10 mètres/round ou les manipuler avec autant d'adresse qu'avec sa propre main. Plus le Niveau de l'Attribut est élevé, meilleur sera le contrôle du personnage. Il peut également faire léviter un objet et le projeter sur un ennemi, comme une arme de jet à courte portée. Lorsque le personnage lance ainsi un objet pour infliger des dégâts, sa masse maximale est égale au dixième de ce qu'il peut soulever par Télékinésie. Par exemple, un personnage avec Télékinésie au Niveau 4 peut soulever une tonne, mais ne peut lancer que des objets pesant jusqu'à 100 kg. Cet effet est considéré comme une attaque normale et peut donc être annulé par une défense réussie. Les dégâts infligés dépendent de la masse de l'objet projeté : 5 à 15 points pour un objet pesant jusqu'à 1 kg, 15 à 30 points jusqu'à 10 kg, 45 points jusqu'à 100 kg, 60 points jusqu'à 1 tonne, etc. L'objet lancé subit lui aussi ces dégâts. Si le personnage utilise Télékinésie pour écraser ou étouffer directement la cible, il inflige 5 points de dégâts par Niveau de l'Attribut.

Un personnage usant de Télékinésie pour saisir un ennemi et le projeter utilise la même méthode, mais il lui faut réussir un jet d'attaque pour "agripper" sa cible.

Projeter son ennemi avec précision de sorte à ce qu'il percute une autre cible requiert un second jet d'attaque réussi. Si le personnage tente de désarmer un adversaire à l'aide de Télékinésie, la cible a droit à un jet de Corps pour conserver son arme, avec un malus de -1 par Niveau de Télékinésie. Si le personnage souhaite voler plus vite qu'à 10 mètres/round, il devrait acquérir l'Attribut Vol (voir page 63) plutôt que Télékinésie.

La Télékinésie classique (capable de contrôler la matière mais pas l'énergie) coûte 4 Points/Niveau. Pour un coût de 2 Points/Niveau, le personnage peut disposer d'une Télékinésie plus limitée. Ceci le limite à contrôler par télékinésie une matière spécifique, dont quelques exemples sont donnés ci-dessous.

AIR

Le personnage peut déplacer l'air et les autres gaz. Un mètre cube d'air pèse environ 1,3 kg. L'air nécessaire pour remplir une pièce carrée de 3 mètres de côté pèse environ 35 kg.

BOIS

L'Attribut du personnage ne fonctionne que sur le bois (vert ou mort). Cette aptitude a bien souvent une origine mystique et se retrouve chez les druides et les esprits. Un mètre cube de bois pèse à peine moins d'une tonne.

EAU

Le personnage peut contrôler et déplacer l'eau. Un mètre cube d'eau (1 000 litres) pèse environ une tonne. Un gallon d'eau (environ 4 litres) pèse environ 4 kg.

FEU

Le personnage ne peut contrôler que les flammes et feux existants, à moins qu'il puisse également les déclencher mentalement (au choix du MJ). Le feu n'ayant pas de masse, le Niveau de l'Attribut indique la taille des flammes pouvant être contrôlées et manipulées : au Niveau 1, le personnage peut contrôler une petite flamme (comme une chandelle ou un briquet), tandis qu'au Niveau 10, il peut contrôler un incendie ravageant plusieurs pâtés de maisons.

MÉTAL

La Télékinésie du personnage ne fonctionne que sur les métaux. Il peut s'agir d'une limitation mystique ou du fait que le pouvoir du personnage se base sur le magnétisme. Un mètre cube d'acier pèse environ 8 tonnes.

TERRE

Le personnage ne peut déplacer que la terre, la roche, le sable, etc. Il peut affecter les minerais bruts, mais pas les métaux transformés. Un mètre cube de terre pèse environ 2 tonnes ; la même quantité de béton pèse environ 2,5 tonnes, tandis qu'un mètre cube de granit pèse environ 2,7 tonnes.

Télépathie

Coût : 1-3 Points/Niveau

Caractéristique associée : Esprit

Mods requis : Cibles

Mods optionnels : Aire d'effet, Portée

Progression : Descriptive

Réduction : l'Attribut est toujours utilisé de la même façon

Restrictions : sous certaines conditions ; limité dans le temps ; l'usage affaiblit le personnage

Télépathie est l'Attribut psionique par excellence. Certaines versions de Télépathie peuvent aussi représenter d'autres aptitudes magiques ; les démons corrompus, par exemple, sont souvent doués de Télépathie.

Télépathie coûte 1 Point/Niveau si son utilité est très réduite (comme "seulement avec les canidés" ou "seulement sur des amis proches"). Il coûte 2 Points/Niveau si son utilité est quelque peu limitée (comme "seulement sur les humains" ou "seulement avec les animaux"). Enfin, il coûte 3 Points/Niveau si son usage est universel.

Cet Attribut permet au personnage de lire les pensées et de communiquer par la pensée voire, à haut Niveau, de pénétrer l'esprit d'autrui, de sonder sa mémoire et d'altérer ses souvenirs. Télépathie ne fonctionne que si le sujet est proche du personnage, à moins de posséder les Mods Aire d'effet ou Portée au Rang 2 ou plus. Cibler un individu spécifique au milieu d'une foule peut être difficile ; le MJ peut exiger un jet d'Esprit, bonifié par tout Niveau que le personnage aurait dans les Attributs Sens aiguisés ou Vigilance (voir pages 56 et 63).

Une cible ne remarque pas qu'un télépathe lit ses pensées, à moins qu'elle ne dispose elle-même d'un Bouclier mental ou de Télépathie à un Niveau supérieur ou égal. Le cas échéant, elle peut choisir de bloquer le télépathe. Le seul moyen pour ce dernier de poursuivre est alors le combat mental. Une cible est toujours consciente lorsqu'elle subit un combat mental (bien que les non-télépathes puissent ne rien y comprendre). Référez-vous aux règles de Combat mental (voir page 105) du Chapitre 8 : Combat pour plus de détails.

Une fois le contact établi, un télépathe de Niveau 6 ou plus peut temporairement acquérir le savoir spécifique de la cible associé à une de ses Compétences. Celle-ci n'est pas apprise de façon permanente. Par exemple, un télépathe peut lire l'esprit d'un chirurgien pour apprendre à effectuer une opération délicate sur un allié, mais il n'obtient pas pour autant la Compétence Médecine. Il oubliera ce savoir chirurgical rapidement.

Contrairement à la plupart des Attributs, Télépathie ne confère des pouvoirs qu'aux Niveaux 2, 4, 6, 8 et 10. Si nécessaire, le MJ peut interpoler ses avantages aux niveaux intermédiaires et supérieurs. Lorsque le person-

nage doit effectuer un jet d'Esprit pour utiliser Télépathie, il reçoit un bonus égal à la moitié du Niveau de l'Attribut (par exemple, un télépathe de Niveau 8 fait ses tests d'Esprit avec un bonus de +4 à sa Valeur Objectif).

- **Niveau 2 :** En se concentrant, le personnage peut lire les pensées évidentes d'un sujet. Une pensée évidente est quelque chose auquel le sujet pense intensément ou une émotion forte. Le personnage peut aussi communiquer un simple sentiment, comme "peur" ou "amour" à autrui.
- **Niveau 4 :** En se concentrant, le personnage peut lire les pensées de surface (actuelles) d'un sujet. Deux télépathes peuvent ainsi communiquer à la vitesse d'un dialogue en lisant leurs pensées. Le personnage peut aussi communiquer un mot, une image ou un concept simple (comme "fleur" ou le visage de quelqu'un) à un non-télépathe sur qui il se concentre. Ceci requiert un round complet de concentration, ce qui rend la communication de télépathe à non-télépathe assez lente.
- **Niveau 6 :** Le personnage peut lire les pensées de surfaces et les impressions sensorielles d'un sujet (par exemple, voir à travers ses yeux, ressentir ce qu'il ressent, etc.). Le personnage peut ignorer certains sens s'il le souhaite. Il peut communiquer dans les deux sens avec un non-télépathe à vitesse de dialogue. Si le Mod Cibles est de Niveau 2 ou plus, le personnage peut transmettre l'émission mentale d'un sujet aux autres cibles à portée.
- **Niveau 8 :** Le personnage possède les mêmes aptitudes qu'un télépathe de Niveau 6. Il peut de plus envahir l'esprit d'une personne. Ceci compte comme une attaque et, si le sujet n'est pas consentant, le personnage doit entamer un Combat mental avec lui (voir page 105). Si le sujet est consentant ou perd le Combat mental, le télépathe peut sonder ses pensées à la recherche d'informations. De plus, le personnage lit automatiquement les pensées de tous ceux qui se trouvent à Portée.
- **Niveau 10 :** Le personnage possède les mêmes aptitudes qu'un télépathe de Niveau 8. Il partage automatiquement les sensations de tous ceux qui se trouvent à Portée, à moins qu'il interrompe délibérément cette aptitude, sans avoir besoin de se concentrer. De plus, une invasion mentale réussie lui permet de retrouver des informations dont le sujet peut ne plus se souvenir, d'effacer sa mémoire ou de lui implanter de faux souvenirs.

Téléportation

Coût : 5 Points/Niveau

Caractéristique associée : Esprit

Mods requis : aucun



Mods optionnels : Aire d'effet, Cibles, Portée

Progression : Rapide, en commençant par 10 m

Réduction : l'Attribut est toujours utilisé de la même façon

Restrictions : sous certaines conditions ; téléportation imprécise ; ne téléporte pas l'équipement

La Téléportation permet au personnage de se déplacer instantanément d'un endroit à l'autre sans avoir à traverser l'espace séparant les deux points. C'est un pouvoir courant parmi les mages, les psioniques et les individus surhumains.

Le personnage ne peut se téléporter que s'il a déjà visité sa destination ou s'il peut la voir ou la "sentir" d'une manière ou d'une autre (par exemple grâce aux Attributs Sens aiguisés ou Sixième sens). Le MJ peut permettre au personnage de se téléporter en un lieu inconnu (comme "100 mètres plus haut" ou "de l'autre côté de la porte"), pour un coût supplémentaire de 1 ou 2 Points. Se téléporter accidentellement dans un objet solide peut être mortel ou simplement causer l'échec du pouvoir, au choix du MJ. Le personnage peut téléporter avec lui tout ce qu'il est normalement en mesure de transporter.

Lorsque le joueur choisit Téléportation pour la première fois, le MJ peut lui demander s'il souhaite que sa dynamique (vitesse et direction) soit conservée pendant le transport. Alternativement, le personnage pourrait adapter sa dynamique à chaque usage de Téléportation. Dans la plupart des campagnes, les effets dynamiques sont tout simplement ignorés.

Transfert

Coût : 5 ou 10 Points/Niveau

Caractéristique associée : Âme

Mods requis : Durée

Mods optionnels : Portée

Progression : Linéaire ; transfert de +1 Attribut par Niveau

Réduction : plus d'un mais moins que le maximum

Restrictions : le personnage perd ses Attributs transférés ; cibles spécifiques ; transfert d'Attributs spécifiques

Sur un jet d'Âme réussi, le personnage peut conférer temporairement l'usage d'un de ses Attributs à une seule cible consentante à Portée. En temps normal, Pouvoirs dynamiques et Pouvoirs modulaires ne peuvent être transférés. Le Niveau de Transfert détermine le Niveau d'Attribut maximal pouvant être conféré. Le Niveau de l'Attribut transféré remplace celui de la cible, le cas échéant, ce qui peut conduire à une augmentation ou une diminution. La cible peut alors bénéficier des Attributs transférés pendant le Mod Durée. Le MJ peut aussi autoriser le transfert de Caractéristiques et/ou de Compétences lorsque Transfert atteint le Niveau

5 ou supérieur. Pour transférer des Attributs à plusieurs cibles, Transfert doit être sélectionné plusieurs fois.

Pour 5 Points/Niveau, le personnage ne peut transférer qu'un Attribut à la fois. Lorsqu'il tente d'en conférer un nouveau, le précédent Attribut transféré cesse de faire effet. Pour 10 Points/Niveau, le personnage peut transférer simultanément autant d'Attributs qu'il le souhaite à sa cible. Cette dernière contrôle par ailleurs totalement les Attributs qui lui ont été transférés.

Transmutation

Coût : 3-5 Points/Niveau

Caractéristique associée : Esprit ou Âme

Mods requis : Durée

Mods optionnels : Portée

Progression : Moyenne, en commençant par 1 kg

Réduction : utilité très spécifique

Restrictions : sous certaines conditions ; la création présente un défaut visible ; contrôle limité de l'objet créé

Cet Attribut permet à un personnage de transmuter un objet inanimé (ou un groupe d'objets) en un autre. Transmutation coûte 5 Points/Niveau si le personnage peut transmuter n'importe quel objet en n'importe quoi (dans la limite définie par son Niveau). Il coûte 4 Points/Niveau si le personnage peut transmuter (depuis ou vers) une catégorie générale d'objets, comme "le métal", "les armes", "les vêtements" ou "la nourriture". Il coûte également 4 Points/Niveau si l'objet d'origine et l'objet transmuté doivent conserver une masse similaire, sans restriction de catégorie. Enfin, il coûte 3 Points/Niveau si la transmutation est limitée à une catégorie spécifique et de masse similaire, comme "des vêtements normaux en armure", "du plomb en or" ou "de la nourriture avariée en nourriture saine". Le MJ peut refuser toute catégorie lui semblant trop vaste ou imprécise.

Rares sont les personnages dotés de Transmutation qui possèdent aussi l'Attribut Création (voir page 34). En effet, comme Transmutation permet au personnage de transformer l'air, la terre et les bâtiments en n'importe quoi d'autre, cet Attribut rend Création obsolète. Ce n'est que dans des circonstances très rares qu'un personnage se trouvera dans une situation où rien de ce qui l'entoure ne pourra être transmuté.

Le personnage ne peut utiliser Transmutation pour créer des objets dont il n'a pas connaissance. Il peut transmuter une arme en un livre, un tableau ou une cassette vidéo, mais il doit déjà être familier du contenu. De la même façon, un personnage ne connaissant rien à l'électronique ne peut transmuter une télévision en ordinateur. Le MJ peut exiger un jet d'Esprit (ou de la Compétence appropriée) si le personnage tente une Transmutation complexe. En cas d'échec, l'objet ne fonctionne pas correctement ; ceci est notamment

applicable pour la création d'objets à la technologie complexe. À moins que le MJ n'en décide autrement, Transmutation ne permet de créer que des objets pouvant faire figure d'Équipement ; il ne peut créer d'Objet de pouvoir. Lorsque le personnage tente de Transmuter un Objet de pouvoir, il subit un malus à son jet d'Esprit ou d'Âme égal à -2 par Niveau de l'Objet de pouvoir.

L'objet demeure transmuté pour la Durée de l'Attribut.

Vigilance

Coût : 1 Point/Niveau

Caractéristique associée : Corps ou Esprit

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Linéaire ; +2 à la Valeur Objectif par Niveau

Réduction : aucune

Restrictions : sous certaines conditions ; avec un sens particulier ; dans des situations spécifiques

Le personnage possède une conscience innée de tout ce qui l'entoure. Il est très alerte et obtient un bonus à la Valeur Objectif lorsqu'il tente de remarquer des choses cachées, comme des objets dissimulés, des embuscades ou toute autre situation liée à la perception sensorielle. Le bonus de Vigilance se cumule avec celui de Sens aiguisés (voir page 56).

Vitesse

Coût : 6 Points/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Moyenne, en commençant à 100 km/h

Réduction : utilité très spécifique

Restrictions : sous certaines conditions ; limité dans le temps ; jet requis pour maintenir le contrôle

En moyenne, un personnage peut sprinter à une vitesse de 6 mètres par round (4,3 km/h) × son Corps. Un personnage doté de Vitesse peut courir bien plus vite tout en percevant le monde à un rythme accéléré. Au Niveau 5, le personnage se déplace même assez vite pour courir sur toute surface liquide.

Dans la plupart des jeux, un personnage se déplaçant rapidement peut toujours interagir avec le monde. Cela signifie que le personnage ne va pas percuter les immeubles sur son chemin, car il les perçoit suffisamment tôt et est en mesure d'effectuer des virages serrés au besoin. Ces êtres "accélérés" peuvent aussi lire et écrire à des vitesses formidables, et effectuer des activités normales très rapidement. En plus d'obtenir un bonus de +2 à l'Initiative par Niveau, le personnage est plus difficile

à toucher en raison de l'incroyable vitesse à laquelle il se déplace. Pour plus d'information l'influence de Vitesse en combat, référez-vous à la page 98.

Vitesse est un Attribut modulaire qui ne confère pas les avantages souvent associés aux individus vifs. C'est pourquoi de nombreux personnages dotés de Vitesse ont également un ou plusieurs Niveaux dans les Attributs suivants : Technique de combat (Sens de l'initiative), Attaques supplémentaires, Défenses supplémentaires, Vigilance, Intangible, Dégâts massifs (attaques liées à Vitesse), Régénération, Mouvement spécial et Attaque spéciale (liée à Vitesse grâce au Défaut Dépendant).

Vol

Coût : 2, 3 ou 4 Points/Niveau

Caractéristique associée : Corps

Mods requis : aucun

Mods optionnels : aucun

Progression : Moyenne, en commençant à 10 km/h

Réduction : contrôle limité

Restrictions : sous certaines conditions ; limité dans le temps ; jet requis pour maintenir le contrôle

Un personnage doté de Vol peut voler dans l'atmosphère ou l'espace, peu importe la méthode : ailes, pouvoirs paranormaux, rotors, fusées, anti-gravité, lévitation psychique, magie, etc. En fonction de la vitesse à laquelle se déplace le personnage, ses ennemis peuvent subir un malus pour le toucher (voir Attaquer une cible mouvante, page 98). Un personnage se déplaçant vraiment très vite peut aussi subir un malus à l'attaque.

Vol coûte 4 Points/Niveau si le personnage peut voler à différentes vitesses, rester stationnaire, décoller et atterrir verticalement, et s'arrêter en plein vol. Cette forme de l'Attribut est la plus commune.

Vol coûte 3 Points/Niveau si le personnage ne peut rester stationnaire mais vole comme un avion. Ainsi, il lui faut une surface plane pour décoller et atterrir, et il doit maintenir une vitesse minimale en vol (au moins 1/10 de sa vitesse maximale) pour ne pas décrocher.

Vol coûte 2 Points/Niveau si le personnage est soit un glisseur/hovercraft, soit un planeur.

AÉROGLISSEUR

Le personnage ne peut que flotter à un mètre ou deux au-dessus du sol ou de l'eau. Il peut glisser sur un coussin d'air, les ondes magnétiques ou une toile magique.

PLANEUR

Le personnage ne peut s'envoler que depuis une hauteur (comme un arbre ou un toit) ou un véhicule lancé à grande vitesse. De plus, il ne peut accélérer qu'en plongeant et gagner de l'altitude qu'en se servant des ascendants thermiques.



ÉTAPE 5 : CHOISISSEZ VOS COMPÉTENCES

Les Compétences d'un personnage représentent son expérience et son savoir-faire dans un domaine particulier. Elles sont acquises à l'aide de Points de Compétence et non de Points de Personnage.

Les Points de Compétence de départ de chaque personnage est déterminé par le Niveau de Puissance de la partie (voir Tableau 4-1 : Points de Compétence de départ). Cette valeur est augmentée de 10 Points pour chaque Niveau de l'Attribut Compétent (voir page 32). Un personnage possédant le Défaut Incompétent (voir page 80) dispose de 10 à 60 Points de Compétence de moins. Les personnages non-joueurs créés par le MJ peuvent avoir n'importe quel nombre de Points de Compétence. Les personnages mineurs auront généralement entre 5 et 15 Points de Compétence, tandis que les ennemis récurrents en auront souvent plus de 100. Le Niveau de Puissance indique également le Niveau de Compétence maximal que le personnage peut atteindre en temps normal (à la discrétion du MJ).

TABLEAU 4-1 : POINTS DE COMPÉTENCE DE DÉPART

NP	Nombre de Points	Rang maximal
Sous-humain	10	2
Humain	20	3
Héroïque	30	4
Surhumain	40	5
Inhumain	50	6
Quasi-divin	60	10

Chaque Compétence s'échelonne sur 10 Niveaux. Augmenter la valeur d'une Compétence d'un Niveau requiert 1 à 12 Points de Compétence, en fonction de son utilité relative. Plus le Niveau de Compétence du personnage est élevé, plus il est qualifié. Les personnages ayant des valeurs de Caractéristiques (ou d'Attaque ou de Défense) élevées peuvent se montrer doués avec une Compétence sans pourtant y posséder le moindre Niveau ; ce sont en quelque sorte des "surdoués".

Compétences et Spécialités

Les Compétences, qu'elles soient générales ou marciales, possèdent toutes des Spécialités associées, qui couvrent les différentes manières dont la Compétence peut être employée. Par exemple, Armes à feu est divisé en Armes automatiques, Fusils et Pistolets. Lorsqu'un personnage acquiert son premier rang dans une Compétence, il peut choisir gratuitement l'une des Spécialités proposées (ou en créer une nouvelle, avec l'accord du MJ). Votre personnage sera significativement meilleur dans sa Spécialisation que dans les autres aspects de la

TABLEAU 4-2 : DESCRIPTION DES RANGS DE COMPÉTENCES

Rang 1	Amateur. Le personnage possède quelques bases de la Compétence.
Rang 2	Apprenti. Le personnage possède de solides notions dans la Compétence.
Rang 3	Adepté. Le personnage possède une certaine expérience dans la Compétence.
Rang 4	Connaisseur. Le personnage possède une grande expérience dans la Compétence.
Rang 5	Professionnel. Le personnage a une grande compréhension de la Compétence.
Rang 6	Spécialiste. Le personnage a une parfaite compréhension de la Compétence.
Rang 7	Expert. Le personnage possède une expertise avancée de la Compétence.
Rang 8	Sommité. Le personnage a une connaissance unique de la Compétence.
Rang 9	Maître. Le personnage a une maîtrise sans pareil de la Compétence.
Rang 10	Parangon. Le personnage possède un savoir quasi-divin de la Compétence.

Compétence. Une Spécialisation est généralement notée entre parenthèses après la Compétence, par exemple "Armes à feu (Pistolets) Niveau 3".

Au lieu d'améliorer ses Compétences, il est possible de sélectionner une nouvelle Spécialisation. Chaque Spécialisation supplémentaire coûte toujours 1 Point de Compétence, quel que soit le coût de la Compétence. Cependant, il est parfois plus avantageux de prendre un Niveau de plus dans une Compétence que de sélectionner de nombreuses Spécialisations.

Utiliser ses Compétences

La description de chaque Compétence indique ses effets en jeu et la Caractéristique généralement associée à son usage, lorsqu'un jet est requis. Les règles liées à l'utilisation des Compétences pendant la partie sont décrites dans Tests de Compétences (voir page 91), mais vous n'avez pas besoin de vous en inquiéter pendant la création de personnage. Choisissez simplement les Compétences qui correspondent au mieux à votre concept.

Il est inutile d'affecter une Compétence spécifique à votre personnage s'il n'est que vaguement familier de ce domaine. Même un Niveau 1 reflète un certain entraînement et une bonne connaissance de la Compétence. Si le personnage n'a que des connaissances très limitées d'un certain domaine, il ne devrait pas en posséder la Compétence. Par exemple, n'importe qui peut donner un coup de poing ou tirer un coup de feu sans avoir le moindre entraînement. Un personnage capable de conduire prudemment en voiture ne possède pas nécessairement la Compétence Conduite (voiture). De la même façon, quelqu'un ayant fait une année de faculté

TABLEAU 4-3 : COÛT DES COMPÉTENCES

Compétence	Campagnes en tout genre	Action et aventures modernes	Aventures animales modernes	Conspira- tions modernes	Policier moderne	Cartoons modernes	Occulte/ horreur moderne	Pulp moderne	Télé réalité moderne	Comédie romantique moderne
Acrobaties	5	5	6	2	2	5	3	5	2	2
Artisanat	1	1	1	2	1	1	4	2	3	2
Arts de la scène	1	1	1	2	1	3	2	1	3	3
Arts visuels	2	2	1	2	2	1	4	1	2	2
Biologie	3	3	2	4	4	1	4	2	2	2
Bureaucratie	2	1	1	4	4	1	2	1	2	4
Cambriolage	3	4	1	4	3	3	4	4	2	1
Conduite	3	5	1	3	4	2	3	5	3	3
Contrefaçon	2	3	1	4	3	1	3	3	1	1
Culture étrangère	2	2	1	3	3	2	3	3	3	3
Culture générale	2	1	1	3	1	1	3	3	2	3
Déguisement	3	3	3	4	3	2	4	3	2	2
Démolitions	3	5	2	3	3	4	3	5	2	1
Discretion	3	4	3	4	4	3	4	3	2	2
Dressage	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2
Droit	2	3	1	3	4	1	3	2	2	2
Écriture	1	1	1	2	1	1	3	1	2	3
Électronique	3	3	1	4	3	1	3	1	3	3
Équitation	2	2	1	2	2	3	2	3	2	2
Escalade	2	3	3	2	2	3	2	3	2	1
Étiquette	2	2	1	3	2	2	3	2	5	3
Filature	4	5	1	4	5	1	4	4	3	3
Génie militaire	3	2	1	3	3	1	2	2	2	1
Haltérophilie	5	3	2	2	2	3	2	4	1	2
Informatique	4	3	1	5	4	1	5	1	3	3
Interrogatoire	3	5	1	4	5	1	4	4	3	3
Intimidation	3	5	2	4	5	3	4	4	3	2
Investigation	3	3	1	4	6	1	3	2	2	1
Jeu	1	1	1	1	2	2	1	2	5	2
Langues	2	2	2	3	2	1	3	2	2	3
Mécanique	2	4	1	3	2	1	3	3	3	2
Médecine	3	3	1	4	4	1	4	2	2	2
Natation	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2
Navigation	2	4	1	1	2	2	1	4	3	2
Occulte	2	1	1	2	1	1	6	3	1	1
Orientation	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3
Pilotage	2	4	1	3	2	1	2	3	1	1
Pistage	3	3	5	2	2	1	2	3	3	2
Poisons	2	5	2	4	5	1	5	4	2	1
Pouvoir	6	3	5	3	2	6	6	4	—	1
Prestidigitation	3	4	2	3	3	3	3	3	4	2
Respiration	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1
Savoir local	3	4	2	4	4	3	4	3	3	3
Sciences humaines	3	2	1	3	3	1	3	1	3	4
Sciences physiques	3	2	1	5	4	1	5	2	1	2
Séduction	2	3	2	3	2	3	2	3	4	6
Sens de la rue	2	4	1	4	4	2	3	3	3	2
Sports	1	2	2	1	1	3	1	2	3	2
Survie	3	3	5	2	2	1	2	3	3	2
Travaux domestiques	2	1	1	1	1	1	1	1	4	4
Compétences martiales										
Archerie	2	2	1	2	2	4	2	2	1	1
Armes à feu	6	8	1	5	6	2	5	8	1	1
Armes de jet	4	6	1	3	6	4	4	6	2	1
Armes lourdes	4	5	1	1	4	1	1	4	1	1
Attaque spéciale à distance	6	6	—	4	—	4	2	—	—	—
Combat à mains nues	6	8	3	5	8	3	5	8	2	2
Combat au corps à corps	5	8	1	4	6	5	6	8	2	1
Défense à distance	6	8	2	6	8	8	6	8	1	1
Défense à mains nues	6	8	3	5	8	3	5	8	2	2
Défense au corps à corps	5	8	1	4	6	5	6	8	2	1



TABLEAU 4-3 : COÛT DES COMPÉTENCES

Compétence	Coémdie dramatique moderne	Super- héros modernes	Fantastique urbain moderne	Historique des guerres du XX ^e	Historique de l'ère des pirates	Historique de Chine/ du Japon	Historique d'Égypte antique	Historique gréco- romain	Historique du moyen âge	Historique du far west
Acrobaties	2	6	3	4	4	4	1	1	1	3
Artisanat	2	2	4	2	2	3	4	3	2	2
Arts de la scène	4	2	3	1	2	2	2	2	2	2
Arts visuels	2	2	3	1	1	3	3	3	2	1
Biologie	3	4	3	4	1	1	1	1	1	2
Bureaucratie	4	1	2	2	2	1	1	1	2	1
Cambriolage	3	3	3	2	3	1	1	1	2	3
Conduite	3	2	2	4	—	—	—	—	—	—
Contrefaçon	3	4	2	3	3	2	2	2	1	3
Culture étrangère	3	2	3	3	2	2	2	3	2	1
Culture générale	3	2	3	1	2	3	3	4	2	1
Déguisement	2	3	3	4	2	2	2	2	2	3
Démolitions	2	5	3	4	2	1	1	1	1	2
Discretion	3	3	5	3	3	2	2	4	2	3
Dressage	2	1	3	1	1	3	3	2	3	4
Droit	4	3	3	3	2	2	2	2	1	2
Écriture	3	1	2	2	1	2	3	3	2	1
Électronique	2	4	3	5	—	—	—	—	—	—
Équitation	2	1	2	2	2	1	3	3	4	4
Escalade	1	2	2	3	2	1	1	1	2	3
Étiquette	3	1	2	2	3	3	2	2	3	2
Filature	3	3	4	5	2	1	1	1	1	2
Génie militaire	2	4	2	8	3	2	2	2	2	1
Haltérophilie	1	6	2	3	3	2	1	1	1	2
Informatique	2	4	3	5	—	—	—	—	—	—
Interrogatoire	4	4	4	5	3	2	2	2	2	4
Intimidation	4	3	4	5	3	2	2	2	2	4
Investigation	3	4	3	5	—	—	—	—	—	1
Jeu	2	1	2	1	2	2	2	3	1	5
Langues	2	1	3	2	3	2	2	2	2	1
Mécanique	2	4	2	4	4	2	2	2	1	1
Médecine	3	3	4	4	3	2	2	2	2	3
Natation	2	1	2	3	3	1	1	2	2	1
Navigation	2	1	2	2	6	2	1	2	2	1
Occulte	1	2	6	1	1	2	2	2	2	1
Orientation	3	2	3	6	5	4	3	2	3	4
Pilotage	1	2	1	3	—	—	—	—	—	—
Pistage	2	2	2	5	3	2	2	2	3	4
Poisons	2	4	5	3	2	2	2	2	2	3
Pouvoir	1	8	6	1	1	2	2	2	1	2
Prestidigitation	2	3	4	3	2	1	1	1	2	3
Respiration	1	1	2	3	2	2	1	1	1	2
Savoir local	3	3	5	3	3	1	1	2	2	3
Sciences humaines	4	2	3	2	1	2	2	3	2	1
Sciences physiques	1	5	4	4	1	1	1	2	1	1
Séduction	5	3	4	2	3	2	2	2	2	2
Sens de la rue	3	2	4	3	2	1	2	2	2	2
Sports	2	1	1	2	1	2	2	4	1	1
Survie	2	1	2	5	3	2	2	3	3	4
Travaux domestiques	4	1	1	1	2	2	2	2	2	1
Compétences martiales										
Archerie	1	7	2	2	1	4	1	4	4	3
Armes à feu	2	8	5	10	3	—	—	—	—	6
Armes de jet	2	8	5	8	2	5	5	5	4	2
Armes lourdes	1	9	1	6	2	—	—	—	—	1
Attaque spéciale à distance	—	10	6	—	—	—	—	—	—	—
Combat à mains nues	2	8	6	8	4	4	5	4	4	5
Combat au corps à corps	2	7	6	8	6	6	4	5	6	4
Défense à distance	2	12	6	10	6	6	6	6	5	6
Défense à mains nues	2	8	6	8	4	4	5	4	4	5
Défense au corps à corps	2	7	6	8	6	6	4	5	6	4

TABLEAU 4-3 : COÛT DES COMPÉTENCES

Compétence	Historique de l'âge de pierre	Historique de l'ère victorienne	Médiéval fantastique classique	Médiéval fantastique sombre	Cyberpunk et biopunk	Science fiction dure	Robots géants futuristes	Post- apocalypse	Science fiction légère	Space opera
Acrobaties	2	3	4	3	4	3	1	3	3	4
Artisanat	1	3	2	3	2	1	2	2	1	1
Arts de la scène	1	3	2	2	1	1	1	1	1	2
Arts visuels	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1
Biologie	1	2	1	1	4	6	3	2	2	2
Bureaucratie	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1
Cambriolage	1	2	3	3	3	1	2	2	2	2
Conduite	—	—	—	—	4	2	6	1	2	3
Contrefaçon	1	2	1	2	3	4	2	1	2	3
Culture étrangère	1	2	2	3	3	4	2	1	3	3
Culture générale	2	2	2	2	2	3	1	1	2	1
Déguisement	1	2	3	2	2	2	1	2	2	4
Démolitions	1	1	2	2	4	3	4	3	3	3
Discretion	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3
Dressage	3	3	3	2	1	1	1	2	1	2
Droit	1	3	1	2	2	3	1	1	2	1
Écriture	—	3	2	1	2	3	1	1	2	1
Électronique	—	—	—	—	6	4	4	1	3	2
Équitation	2	4	4	3	1	1	1	2	1	2
Escalade	2	2	2	2	2	1	1	2	2	3
Étiquette	1	5	2	2	3	4	3	2	3	3
Filature	1	2	2	1	4	2	3	3	2	3
Génie militaire	1	2	1	3	3	4	4	2	3	2
Haltérophilie	3	2	3	2	3	2	1	3	2	3
Informatique	—	—	—	—	6	6	4	1	3	2
Interrogatoire	1	2	3	2	4	3	2	3	3	3
Intimidation	2	2	3	2	4	3	3	3	2	3
Investigation	—	2	—	2	3	3	2	1	2	2
Jeu	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2
Langues	1	2	2	2	2	3	1	1	3	2
Mécanique	1	1	2	2	3	3	5	3	3	3
Médecine	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3
Natation	2	2	3	3	1	1	1	2	1	1
Navigation	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2
Occulte	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1
Orientation	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3
Pilotage	—	—	1	—	2	3	6	1	3	4
Pistage	4	1	3	3	2	2	2	3	2	3
Poisons	1	2	4	3	2	3	1	2	2	2
Pouvoir	—	1	4	2	2	2	2	2	3	4
Prestidigitation	1	1	2	2	2	1	1	2	1	3
Respiration	1	4	2	2	1	2	2	1	1	1
Savoir local	1	3	3	3	4	3	4	2	3	3
Sciences humaines	1	3	1	1	2	4	1	2	2	2
Sciences physiques	1	2	1	1	4	6	3	2	2	2
Séduction	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3
Sens de la rue	1	1	1	2	4	2	3	3	2	3
Sports	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2
Survie	4	1	3	3	2	3	2	3	2	3
Travaux domestiques	3	2	1	1	1	1	1	2	1	1
Compétences martiales										
Archerie	—	2	6	6	1	1	1	2	1	2
Armes à feu	—	2	—	—	8	6	4	3	4	8
Armes de jet	2	2	3	3	3	4	2	3	4	3
Armes lourdes	—	—	—	—	6	5	5	4	5	8
Attaque spéciale à distance	—	—	4	3	3	4	5	4	5	5
Combat à mains nues	2	5	5	4	5	4	3	5	4	6
Combat au corps à corps	2	5	6	5	6	4	5	6	4	7
Défense à distance	1	4	7	6	8	8	10	6	8	8
Défense à mains nues	2	5	5	4	5	4	3	5	4	6
Défense au corps à corps	2	5	6	5	6	4	5	6	4	7



de physique n'a pas nécessairement Sciences physiques (physique). Cependant, un personnage peut posséder de hauts Niveaux de Compétence même sans entraînement, simplement parce qu'il a fait usage d'une Compétence de façon quotidienne depuis longtemps (comme un robuste fermier avec la Compétence Haltérophilie). Rares sont les personnages qui devraient posséder une Compétence à son Niveau maximal autorisé. Un personnage avec un Niveau de Compétence de X/2 sera bien souvent considéré comme le meilleur dans son domaine.

Coût des Compétences

Dans Tri-Stat dX, le coût d'une Compétence est basé sur son utilité et non sur la difficulté de son apprentissage. Le Tableau 4-3 : Coût des Compétences offre une liste de coûts pour une trentaine de genres, de mondes et de thèmes de jeu. Par exemple, dans un univers de superhéros typique, les Compétences d'action, de science et de combat sont plutôt coûteuses, tandis que les Compétences politiques, diplomatiques et économiques sont bien plus abordables. L'inverse est vrai dans un genre de série télévisée. Les Compétences sont divisées en Compétences générales et Compétences martiales.

Utilisez le Tableau 4-4 : Description des coûts de Compétences comme guide pour déterminer combien chaque Compétence devrait coûter dans votre univers.

RÉALLOQUER LES POINTS DE COMPÉTENCES

Dans certaines campagnes, les personnages peuvent voyager dans une autre époque ou une dimension parallèle. Si ce voyage rend une Compétence coûteuse désormais obsolète, le MJ peut autoriser le joueur à réallouer ses Points de Compétence entre les aventures pour refléter ce qu'il a appris dans ce nouveau monde.

Par exemple, si un inspecteur du XXI^e siècle voyage dans le temps jusqu'en Chine ancienne, ses Compétences Conduite et Savoir local ne lui seront d'aucune utilité. Après quelques aventures et expériences, le MJ peut permettre au personnage d'échanger ces Compétences pour des Niveaux en Culture étrangère (Chine) et Langues. Si le personnage devait revenir un jour à son époque, il sera à nouveau autorisé à échanger ses Compétences après une période d'adaptation.

AJUSTER LES COÛTS DE COMPÉTENCES

Bien que certains genres s'associent aisément à un style de campagne donné, comme le classique univers cyberpunk, d'autres peuvent exiger quelques ajustements des coûts de Compétences. Par exemple, si le MJ lance une campagne cyberpunk "Loi martiale" (en utilisant les coûts de Compétences du Cyberpunk/Biopunk) où les joueurs incarnent des forces de l'ordre, les coûts des Compétences Loi et Investigation pourraient pas-

ser à 5 Points/Niveau chacune. De plus, si la campagne est exclusivement urbaine, les Compétences Pistage et Survie pourraient ne valoir que 1 Point/Niveau chacune.

Le Maître du Jeu doit également ajuster le coût des Compétences lorsqu'il mélange divers thèmes de campagne. Il est recommandé d'utiliser la valeur la plus importante parmi tous ces thèmes pour les Compétences majeures. Cette méthode produira plus de Compétences au coût élevé, aussi le MJ devrait-il utiliser le plus faible coût de quelques Compétences moins utiles pour compenser. Par exemple, lorsque le MJ mène une campagne d'Action Occulte, la compétence Occulte devrait valoir 6 Points/Niveau (le coût du genre Occulte) pour refléter son importance. À l'inverse, si l'Artisanat est peu susceptible de servir, il peut être pris à 1 Point/Niveau (le coût du genre Action/Aventure).

TABLEAU 4-4 : DESCRIPTION DES COÛTS DE COMPÉTENCES

6+ Points/Niveau	Ceci correspond à des Compétences fondamentales pour le genre et vitales dans tous les aspects de la campagne.
5 Points/Niveau	Ceci correspond aux Compétences servant souvent à chaque session ou conférant un grand avantage aux personnages.
4 Points/Niveau	Ceci correspond aux Compétences utiles pour l'aventure ou conférant un avantage certain aux personnages.
3 Points/Niveau	Ceci correspond aux Compétences spécialisées servant peu, mais potentiellement importantes pour la campagne.
2 Points/Niveau	Ceci correspond aux Compétences utiles, mais dont le personnage aura peu l'occasion de se servir.
1 Point/Niveau	Ceci correspond aux Compétences aidant à mieux définir le personnage mais généralement peu importantes en jeu.

Compétences générales

ACROBATIES

Caractéristique : Corps

Spécialisations : Équilibre, Flexibilité, Sauts, Cascades

La capacité à réaliser des prouesses d'agilité avec un minimum de risques. Comprend les sauts, les pirouettes, les contorsions et les réflexes.

ARCHITECTURE

Caractéristique : Esprit

Spécialisations : Aquatique, Ponts, Fortifications, Petits bâtiments, Immeubles

La connaissance de techniques de construction, de dessin d'architecture, etc. Une utilisation réussie de cette Compétence permet aussi de repérer les points faibles dans une construction ou d'aider à localiser d'anciens plans structuraux.

Groupe de Compétences (règle optionnelle)

Certains joueurs préfèrent utiliser un système de Compétences moins rigide, avec lequel ils peuvent définir les talents du personnage dans un certain domaine sans avoir à choisir chaque compétence spécifique. Si vous êtes de ceux là, vous pouvez utiliser les Groupes de Compétences proposés ci-dessous... ou créer vos propres Groupes.

Un Groupe de Compétences représente un certain spectre d'expertise conférant des bonus au jet de dés, comme une Compétence normale (voir page 64). En revanche, les Groupes de Compétence ne confèrent aucun bonus au combat. Au contraire d'une Compétence spécifique, un Groupe couvre tous les aspects dérivant de son appellation, définis en accord avec le MJ et les joueurs. Par exemple, le Groupe de Compétences Scientifique indique un niveau d'expertise élevé en : biologie, sciences physiques, médecine, sciences de la terre, sciences dures, etc. Un personnage peut parfaitement posséder plusieurs Niveaux dans des Groupes différents.

Les Groupes de Compétences sont acquis avec des Points de Personnage au lieu de Points de Compétence. Si vous utilisez les Groupes de Compétences dans votre campagne, vous devriez supprimer les Points de Compétence ; en effet, nous ne conseillons pas de mélanger les deux concepts. Comme les Compétences normales, les Groupes ont un Niveau allant de 1 à 10, avec un maximum égal à la moitié de X. En revanche, les Groupes ne disposent d'aucune Spécialisation.

Une brève description de Groupes vous est présentée ci-contre.

Aventurier : Compétences s'appliquant aux explorations à haut risques d'environnements sauvages ou urbains.

Citoyen : Compétences ne dérivant pas d'une éducation formelle et ayant une application dans la vie quotidienne.

Commercial : Compétences couvrant de nombreuses applications commerciales, y compris la gestion, les ventes, le droit et les trucs du métier.

Criminel : Compétences reflétant une certaine familiarité avec le milieu du crime, la survie et la culture en milieu urbain.

Détective : Compétences en rapport avec les techniques de police, d'investigation, de renseignements et de subterfuge.

Diplomate : Compétences courantes chez les grands voyageurs et les politiciens.

Militaire : Compétences liées à l'organisation des troupes, à l'espionnage et aux ressources de combat.

Philosophe : Compétences en rapport avec les arts et divers domaines de sciences humaines.

Scientifique : Compétences possédées par des universitaires en sciences fondamentales, telles que la biologie, la physique, la médecine et les sciences de la terre.

Technicien : Compétences liées aux gadgets et leur fonctionnement, y compris des notions de mécanique, d'électronique et d'informatique.

TABEAU 4-3 : COÛT DES GROUPES DE COMPÉTENCES

Groupe de Compétences	Aventurier	Citoyen	Commercial	Criminel	Détective	Diplomate	Militaire	Philosophe	Scientifique	Technicien
Multi-genre										
Toute campagne	6	2	3	5	5	4	4	2	4	3
Contemporain										
Action et aventures	6	1	1	4	4	1	4	1	2	3
Aventures animales	4	2	1	3	3	1	2	1	1	1
Conspiration	4	2	2	3	4	3	2	2	3	3
Policier	4	2	2	3	5	2	3	1	3	2
Cartoons	6	1	1	2	3	1	1	1	1	1
Occulte/Horreur	4	2	2	4	4	3	2	3	3	3
Pulp	6	1	1	3	5	3	2	1	2	2
Télé-réalité	3	6	3	2	2	2	1	2	2	4
Comédie romantique	2	6	1	3	3	2	1	1	2	2
Comédie dramatique	2	6	4	3	4	2	1	3	2	2
Super-héros	6	2	3	4	6	3	5	2	5	4
Fantastique urbain	5	3	2	5	3	3	2	3	2	2
Historique										
Guerres du XX ^e siècle	4	3	1	4	2	2	6	1	3	1
Ère des pirates	4	3	2	3	2	3	5	1	3	2
Chine/Japon ancien	3	2	2	1	2	3	4	2	1	1
Égypte antique	3	2	2	1	2	2	3	2	1	1
Grèce/Rome antique	3	2	2	1	2	2	3	4	1	1
Moyen-âge	3	4	2	2	2	3	4	2	2	1
Far West	6	3	2	4	3	2	4	1	2	2
Âge de pierre	4	4	1	1	1	1	1	3	1	1
Ère victorienne	3	4	2	2	3	3	2	3	3	2
Médiéval fantastique										
Medfan classique	6	2	2	3	3	3	3	2	2	2
Medfan sombre	5	2	3	3	3	4	4	3	3	2
Futuriste										
Cyberpunk/biopunk	6	2	3	4	4	3	3	2	4	5
Science fiction dure	3	2	3	2	4	5	5	4	5	5
Robots géants	5	2	1	3	3	2	5	1	4	5
Post-apocalypse	5	5	2	3	3	3	3	2	3	3
Science fiction légère	4	2	3	3	4	4	4	3	3	4
Space opera	6	3	2	4	4	2	4	1	2	3

ARTISANAT

Caractéristique : moyenne du Corps et de l'Âme

Spécialisations : Charpente, Travail du cuir, Plomberie, Couture, Ébénisterie

Cette Compétence représente la capacité du personnage à travailler une variété de matériaux pour réparer ou créer des objets utiles ou esthétiques, dénués de mécanique ou d'électronique.

ARTS DE LA SCÈNE

Caractéristique : moyenne du Corps, de l'Esprit et de l'Âme

Spécialisations : Comédie, Danse, Drame, Musique, Discours, Chant, Embrouillage

L'art de se produire avec succès devant un public et de provoquer une réponse émotionnelle.

ARTS VISUELS

Caractéristique : Corps, Esprit ou Âme (souvent une moyenne)

Spécialisations : Animation, Dessin, Arrangement floral, Peinture, Photographie, Sculpture, Cinéma

La capacité de produire une œuvre d'art ou commerciale dans un domaine artistique particulier.

BIOLOGIE

Caractéristique : Esprit

Spécialisations : Bactériologie, Botanique, Écologie, Génétique, Physiologie, Zoologie.

Ce champ recouvre toutes les sciences de la vie.

BUREAUCRATIE

Caractéristique : Esprit

Spécialisations : Comptabilité, Finance, Direction, Fraude, Gouvernement, Marketing, PME

La capacité d'organiser, diriger et comprendre tout ou partie d'une organisation (comme une entreprise, un gouvernement ou une association). Cette Compétence sert également à recruter de nouveaux employés.

CAMBRIOLAGE

Caractéristique : Corps ou Esprit

Spécialisations : Effraction, Allumage, Coffres

La capacité de crocheter les serrures, de scier du verre, de voler une voiture, etc. Cette capacité ne couvre pas le désarmement de systèmes de sécurité électroniques, lequel est géré par la Compétence Électronique (Sécurité).

CONDUITE

Caractéristique : Corps ou Esprit

Spécialisations : Poids lourds (tracteurs, remorqueurs), Voitures, Motos, Vans (camionnettes, camions porteurs), Tanks

La capacité de piloter un engin à roues motorisé. Des jets de Compétence ne sont requis qu'en situation difficile, comme pour accomplir une cascade, éviter un accident, etc.

CONTREFAÇON

Caractéristique : Esprit

Spécialisations : Documentes électroniques, Imitation d'écriture, Papiers

La capacité de contrefaire des documents et des papiers. Cette Compétence peut être utilisée en conjonction avec Informatique.

CULTURE ÉTRANGÈRE

Caractéristique : Esprit

Spécialisations : une culture spécifique

Reflète la connaissance de l'histoire, la religion, les codes moraux et le mode de vie d'un ou plusieurs pays ou cultures étrangères : une culture au Niveau 1, deux au Niveau 2, trois ou quatre au Niveau 3, cinq à huit au Niveau 4, et plus de neuf au Niveau 5. Naturellement, il n'est pas nécessaire de connaître le maximum de cultures possible. Ainsi, plusieurs Spécialisations peuvent être assignées à Culture étrangère.

CULTURE GÉNÉRALE

Caractéristique : Esprit

Spécialisations : Archéologie, Arts, Estimation, Histoire, Littérature, Légendes urbaines

La connaissance de divers aspects de la culture humaine (ou d'une autre espèce).

DÉGUISEMENT

Caractéristique : Corps, Esprit ou Âme

Spécialisations : Costumes, Maquillage, Prothèses

La capacité de modifier son apparence pour tromper autrui.

DÉMOLITIONS

Caractéristique : Corps ou Esprit

Spécialisations : Structures artificielles, Bombes, Structures naturelles, Coffres, Aquatique

La capacité à installer des charges explosives sans danger ou sans infliger de dommages collatéraux. Sert également à désactiver des explosifs installés par autrui.

DISCRÉTION

Caractéristique : Corps (parfois Esprit)

Spécialisations : Camouflage, Dissimulation, Furtivité

La capacité de déguiser des choses pour qu'elles passent inaperçues. Ceci inclut la capacité de dissimuler de petits objets sur soi ou celle de se déplacer en silence.

DRESSAGE

Caractéristique : Âme

Spécialisations : un animal spécifique comme les chiens, les dauphins, les chevaux, etc.

La capacité à dresser et entraîner des animaux à l'intellect supérieur à celui d'insectes primaires. Un animal possède généralement un Esprit de 1 ou 2.

DROIT

Caractéristique : Esprit

Spécialisations : Civil, Criminel, Coutumes, Famille, International, Politique

La connaissance des procédures légales. Les MJ peuvent considérer que quiconque ayant un Niveau de 3 ou plus possède une licence pour exercer au barreau. En plus des avocats, de nombreux officiers de police, politiciens et super-héros possèdent la Compétence Droit au Niveau 1 ou 2. Toutes les Spécialisations, à l'exception d'International, sont spécifiques à un pays ou région uniquement (par exemple, "Droit criminel américain").

ÉCRITURE

Caractéristique : moyenne de l'Esprit et de l'Âme

Spécialisations : Académique, Fiction, Journalisme, Poésie, Technique

La capacité de communiquer des idées ou des émotions à travers un travail écrit.

ÉLECTRONIQUE

Caractéristique : Esprit

Spécialisations : Communications, Informatique, Petite électronique, Robotique, Sécurité, Senseurs

La capacité d'entretenir, réparer, fabriquer et modifier (et à haut Niveau de concevoir) du matériel électronique.

ÉQUITATION

Caractéristique : Corps, Esprit ou Âme

Spécialisations : Par espèce (Chameaux, Chevaux, Tigres, etc.)

Il s'agit de la connaissance de l'élevage d'un animal de monte, savoir seller, monter et descendre de selle. Cela permet aussi d'inciter l'animal à accomplir des manœuvres difficiles ou dangereuses en toute sécurité et sans renâcler, et de savoir ajuster sa vitesse pour entreprendre de longs trajets.

ESCALADE

Caractéristique : Corps

Spécialisations : Surfaces naturelles, Cordes, Murs, Végétation

La capacité à grimper des surfaces verticales avec ou sans équipement spécialisé.

ÉTIQUETTE

Caractéristique : Esprit

Spécialisations : Classe ouvrière, Classe moyenne, Classe aisée

La connaissance du savoir-vivre, de la politesse et du politiquement correct en situation sociale.

FILATURE

Caractéristique : Esprit

Spécialisations : Écoles, Entreprises, Quartiers résidentiels, Milieux pauvres

L'art de suivre une proie incognito à travers une zone urbaine, ou de retrouver la trace de quelqu'un dans un environnement donné en posant les bonnes questions.

GÉNIE MILITAIRE

Caractéristique : Esprit

Spécialisations : Matériel, Espionnage, Logistique, Stratégie, Tactique, Travail d'équipe

Entraînement de niveau militaire aux opérations tactiques, à la gestion du personnel ou au commandement. L'expérience de diverses unités de police tactique comme le SWAT confère aussi cette Compétence (notamment parce qu'elles recrutent d'anciens militaires).

HALTÉROPHILIE

Caractéristique : Corps

Spécialisations : Humains, Objets encombrants, Objets mouvants, Petits objets (à une main), Poids

La capacité de réaliser des exploits de force pure en évitant de se blesser. Permet de tirer ou pousser des objets lourds, de stopper des objets en plein mouvement, et de soulever de lourdes masses.

INFORMATIQUE

Caractéristique : Esprit

Spécialisations : Intelligence Artificielle, Bases de données, Intrusion/Sécurité, Réseaux, Programmation

Les connaissances pratiques en matière d'informatique. Les composants informatiques (hardware) sont gérés par la Compétence Électronique.

INTERROGATOIRE

Caractéristique : Esprit ou Âme

Spécialisations : Drogues, Psychologique, Physique

La capacité à convaincre autrui de fournir des informations contre leur volonté. Peut également servir à garder le silence au cours d'un Interrogatoire.

INTIMIDATION

Caractéristique : Corps, Esprit ou Âme

Spécialisations : Milieu d'affaires, Milieu politique, Rue



La capacité à projeter une image convaincante de “dur”. Un jet réussi signifie que le ou les témoins de la scène sont convaincus de vos menaces. Leur réaction finale dépend toutefois de leur propre détermination face à la menace que vous représentez : ils peuvent répondre avec respect, peur, colère ou cynisme.

INVESTIGATION

Caractéristique : Esprit

Spécialisations : Analyse, Balistique, Criminologie

Il s'agit de toutes les sciences derrière le travail de détective. L'analyse couvre la collecte d'indices (et comprend les techniques d'identification de cheveux, fibres, empreintes digitales et ADN), la balistique est l'étude des dégradations infligées par des projectiles, tandis que la criminologie se concentre sur l'étude du comportement et de la psyché criminels.

JEU

Caractéristique : Esprit ou Âme (voire Corps)

Spécialisations : Jeux de plateau, Jeux vidéos, Jeux de cartes et de hasard, Simulations militaires, Jeux de rôle

La capacité à bien jouer à divers jeux et simulations.

LANGUES

Caractéristique : Esprit

Spécialisations : une langue au choix, Braille, Code, Lire sur les lèvres, Langage des signes

Reflète une aptitude pour les langues et leur usage historique. De plus, le personnage sera en mesure de parler et d'écrire une langue étrangère au Niveau 1, deux au Niveau 2, trois ou quatre au Niveau 3, cinq à huit au Niveau 4, et plus de neuf au Niveau 5. Ainsi, plusieurs Spécialisations peuvent être assignées à Langues : la première est la langue natale du personnage (offerte gratuitement), les autres étant des langues étrangères.

MÉCANIQUE

Caractéristique : Esprit (parfois Corps)

Spécialisations : Aéronautique, Armurerie, Automobile, Armement, Sécurité, Micro-mécanique, Pièges

La capacité d'entretenir, réparer et fabriquer du matériel mécanique et électromécanique. Ceci comprend également un savoir-faire en matière d'outils, de soudage, etc. Armurerie s'applique aux armes lourdes embarquées tandis qu'Armement couvre l'armement personnel. Pour les armes archaïques, utilisez Artisanat.

MÉDECINE

Caractéristique : Esprit (parfois Corps)

Spécialisations : Acupuncture, Dentisterie, Diagnostique, Premiers secours, Homéopathie, Pathologie, Pharmacie, Chirurgie, Vétérinaire

La capacité à soigner le corps. Le MJ peut considérer que quiconque possède un Niveau de 3 ou plus dispose d'une licence de praticien. Un généraliste typique se spécialise en Diagnostique tandis que la plupart des officiers de police et auxiliaires paramédicaux se spécialisent en Premiers secours.

NATATION

Caractéristique : Corps

Spécialisations : Compétition, Plongée en profondeur, Plongée libre, Scaphandres, Tubas

Le personnage sait nager ou plonger. Dans une campagne contemporaine, le MJ peut considérer que tout personnage sait nager même sans cette Compétence. Un nageur peut généralement se déplacer à une vitesse égale à son Corps en km/h sur de courtes distances.

NAVIGATION

Caractéristique : moyenne du Corps et de l'Esprit

Spécialisations : Hovercrafts, Vaisseaux, Bateaux, Sous-marins

La capacité à piloter un engin marin.

OCCULTE

Caractéristique : Esprit

Spécialisations : Astrologie, Invocation, Numérologie, Rituels, Spiritisme, Tarots, Vaudou, Sorcellerie

La connaissance des arcanes et des arts mystiques et leurs applications dans l'Histoire et la société moderne.

ORIENTATION

Caractéristique : Esprit

Spécialisations : Airs, Routes, Mers, Espace, Ville, Nature

La capacité à lire des cartes ou utiliser de l'équipement d'orientation spécialisé. La Compétence Orientation sert au personnage à déterminer le chemin le plus rapide/sûr jusqu'à destination.

PILOTAGE

Caractéristique : moyenne du Corps et de l'Esprit

Spécialisations : Avions lourds (souvent multi-moteurs), Hélicoptères, Avions de combat, Avions légers (souvent mono-moteurs), Planeurs, Navettes spatiales

La capacité de piloter des engins aériens ou spatiaux. Les jets de Compétence ne sont normalement exigés que pour effectuer une manœuvre inhabituelle, comme éviter un danger ou piloter un engin auquel on n'est pas habitué, etc.

PISTAGE

Caractéristique : Esprit (parfois Âme)

Spécialisations : Aquatique, Arctique, Déserts, Forêts, Jungles, Montagnes, Plaines

La capacité de pister ou traquer quelqu'un ou quelque chose dans un environnement rural ou sauvage.

POISONS

Caractéristique : Esprit

Spécialisations : Naturel, Synthétique, Xéno

La capacité de reconnaître, créer, appliquer et neutraliser une variété de poisons et autres toxines.

POUVOIR

Caractéristique : Corps, Esprit ou Âme

Spécialisations : Un Attribut spécifique à la fois

Contrairement aux autres Compétences, Pouvoir n'offre un bonus à la Valeur Objectif qu'aux jets de Caractéristique (et non d'Attaque ou de Défense) relatifs à un Attribut spécifique, qui fait office de Spécialisation. Pour obtenir un bonus à plusieurs Attributs, cette Compétence doit être assignée plusieurs fois, à 8 Points/Niveau. Cette Compétence est utile aux personnages ne possédant pas une valeur élevée d'une Caractéristique pourtant associée à l'un de ses Attributs (comme l'Esprit pour Domination ou Télépathie). Lorsque le personnage doit effectuer un jet de Caractéristique en rapport avec l'Attribut, la Compétence Pouvoir ajoute un bonus à la Valeur Objectif, comme si le jet de Caractéristique était un jet de Compétence.

PRESTIDIGITATION

Caractéristique : Corps

Spécialisations : Cartes, Crochetage, Vol à la tire, Tours de passe-passe

Un personnage doté de cette compétence (aussi appelée Escamotage) possède une dextérité manuelle hors norme. Ceci inclut la capacité de réaliser des tours de "magie", de subtiliser de petits objets, de tricher aux cartes, de glisser un objet dans la poche d'autrui, etc.

RESPIRATION

Caractéristique : Corps ou Âme

Spécialisations : Respiration cyclique, Apnée, Ralentissement du rythme cardiaque

La capacité à contrôler ses fonctions respiratoires pour maximiser l'efficacité des poumons ou pour "faire le mort".

SAVOIR LOCAL

Caractéristique : Esprit

Spécialisations : un lieu spécifique (ville, forêt, mer, désert, montagne dans la région)

La connaissance de la géographie et des gens dans une région (à définir) et d'un lieu en particulier. Plus la région est petite, plus le savoir du personnage est vaste et détaillé. Cette Compétence peut être choisie plusieurs fois pour indiquer la connaissance de plusieurs régions.

SCIENCES HUMAINES

Caractéristique : Esprit

Spécialisations : Anthropologie, Géographie, Politique, Psychologie, Humanitaire, Sociologie, Théologie

La compréhension du comportement humain et des sociétés humaines.

SCIENCES PHYSIQUES

Caractéristique : Esprit

Spécialisations : Astronomie, Biochimie, Chimie, Ingénierie, Géologie, Mathématiques, Physique

Formation scientifique au fonctionnement de l'univers, y compris les connaissances théoriques nécessaires.

SÉDUCTION

Caractéristique : Corps ou Âme

Spécialisations : Femelle, Mâle, Autre

Un personnage doté de cette Compétence sait utiliser son *sex appeal*. Un jet de Compétence réussi convaincra la cible que le personnage est réellement attiré par elle. La cible pourra répondre positivement ou non en fonction de ses propres sentiments et préférences sexuelles.

SENS DE LA RUE

Caractéristique : Esprit ou Âme

Spécialisations : Gangs, Individus influents, Territoires (chacun dans une région)

La connaissance des activités de la rue dans une région ou une ville donnée. Cette Compétence est indispensable à la survie des gens du milieu.

SPORTS

Caractéristique : Corps (parfois Esprit ou Âme)

Spécialisations : Baseball, Basketball, Cricket, Football, Hockey, Volleyball, etc.

La capacité de jouer à des sports individuels ou en équipe avec des règles dédiées.

SURVIE

Caractéristique : Esprit (parfois Corps)

Spécialisations : Aquatique, Arctique, Déserts, Forêts, Jungles, Montagnes, Plaines

La capacité de trouver de la nourriture et un abri en extérieur, d'éviter les dangers naturels et d'identifier la faune et la flore.

TRAVAUX DOMESTIQUES

Caractéristique : Esprit ou Âme

Spécialisations : Nettoyage, Cuisine, Décoration, Gestion

La capacité à organiser et entretenir efficacement une propriété.



Compétences martiales

ARCHERIE

Caractéristique : aucune (utilise l'Attaque)

Spécialisations : Arbalètes, Arcs

La capacité de tirer avec précision à l'aide d'une arbalète ou d'un arc. Ceci est une Compétence d'Attaque.

ARMES À FEU

Caractéristique : aucune (utilise l'Attaque)

Spécialisations : Fusils, Pistolets, Tir automatique

La capacité de tirer avec précision à l'aide d'armes de poing ou d'épaule et de les entretenir. Tir automatique s'applique au tir en rafale ou en salve à l'aide d'une mitrailleuse, d'un fusil d'assaut ou d'une mitrailleuse lourde. Pistolet s'applique au tir au coup par coup avec une arme de poing. Fusil couvre le tir au coup par coup avec une arme d'épaule, y compris les fusils à répétition et fusils de chasse. Ceci est une Compétence d'Attaque.

ARMES DE JET

Caractéristique : aucune (utilise l'Attaque)

Spécialisations : Lames, Cartes, Grenades, Rochers, Boucliers

La capacité de lancer avec précision des armes ou objets sur une cible. Ceci est une Compétence d'Attaque.

ARMES LOURDES

Caractéristique : aucune (utilise l'Attaque)

Spécialisations : Artillerie (armes de tir indirect telles que les mortiers), Armes embarquées (mitrailleuses lourdes, canons et autres armes de véhicules à tir direct), Lanceurs (lance-roquettes, lance-missiles, etc.)

La capacité de tirer avec précision à l'aide d'armes embarquées, épaulées ou montées sur un trépied, telles qu'un canon ou une mitrailleuse lourde, et d'effectuer leur maintenance. Ceci est une Compétence d'Attaque.

ATTAQUE SPÉCIALE À DISTANCE

Caractéristique : aucune (utilise l'Attaque)

Spécialisations : une Attaque spéciale spécifique

Cette Compétence sert pour les attaques créées à partir de l'Attribut Attaque spéciale (voir page 20) et qui émanent directement du corps du personnage, plutôt que sous forme d'objet ou d'arme. Par exemple, un rayon oculaire, des boules de feu tirées à bout de bras ou une onde sonique produite par la gorge sont de bons candidats, mais un pistolet laser ou un boomerang mortel, non. Ceci est une Compétence d'Attaque.

COMBAT À MAINS NUES

Caractéristique : aucune (utilise l'Attaque)

Spécialisations : Coups, Prises, Projections, Lutte

La capacité d'attaquer sans arme. Ceci est une Compétence d'Attaque.

COMBAT AU CORPS-À-CORPS

Caractéristique : aucune (utilise l'Attaque)

Spécialisations : Haches, Bâtons/Gourdins, Couteaux, Armes improvisées (chaises, lampes, échelles, etc.), Armes d'hast (épieux, naginata, etc.), Boucliers, Épées, Fouets/Chaînes

La capacité d'attaquer efficacement avec une arme de corps-à-corps. Ceci est une Compétence d'Attaque.

DÉFENSE À DISTANCE

Caractéristique : aucune (utilise la Défense)

Spécialisations : Personnelle, Aéronef, Véhicule terrestre, Véhicule marin, Engin spatial

La capacité d'éviter les attaques à distance, mais pas d'esquiver les balles à proprement parler. Il s'agit d'un mélange de vigilance, de positionnement tactique et de savoir quand rester en mouvement ou se mettre à couvert. Ceci est une Compétence de Défense.

DÉFENSE À MAINS NUES

Caractéristique : aucune (utilise la Défense)

Spécialisations : Coups, Prises, Projections, Lutte

La capacité de bloquer les attaques de corps-à-corps avec ou sans arme à mains nues. Ceci est une Compétence de Défense.

DÉFENSE AU CORPS-À-CORPS

Caractéristique : aucune (utilise la Défense)

Spécialisations : Haches, Bâtons/Gourdins, Couteaux, Armes improvisées (chaises, lampes, échelles, etc.), Armes d'hast (épieux, naginata, etc.), Boucliers, Épées, Fouets/Chaînes

La capacité de se défendre au mieux avec une arme de corps-à-corps. Ceci est une Compétence de Défense.

ÉTAPE 6 : CHOISISSEZ VOS DÉFAUTS

Les Défauts sont des désavantages petits et grands que doit surmonter votre personnage. Ils offrent par ailleurs d'excellentes opportunités d'interprétation, parfois non sans humour. Ils n'handicapent votre personnage que de façon limitée et n'ont pas vocation à le priver de ses atouts. Les Défauts qui indiquent "Lié à un Attribut" dans leur description sont des limitations directes d'un Attribut spécifique de votre personnage, plutôt que des tares plus générales (et les PB obtenus grâce à un Défaut lié ne peuvent excéder le coût de son Attribut).

En contrepartie d'un Défaut, vous obtenez jusqu'à trois Points Bonus (PB), voire plus, pour acquérir Ca-

ractéristiques et Attributs. Le nombre de Points que vous recevez est directement lié aux malheurs que cause ce Défaut à votre personnage ; les Défauts qui n'impliquent pas de réel handicap (comme une vulnérabilité à un métal de Neptune) ne confèrent aucun Point Bonus. Après avoir choisi Défauts de votre personnage, revenez aux étapes précédentes pour dépenser ses Points Bonus.

Il est recommandé de n'assigner pas plus de huit Défauts à votre personnage (cette limite ne s'applique pas aux Défauts liés à un Attribut). Dans la plupart des cas, deux à cinq Défauts est plus approprié.

Mon personnage téméraire, fainéant, obstiné et honorable...

Non, vous n'obtiendrez pas de Point Bonus si vous créez un personnage téméraire, honorable, sadique ou timide. Les traits de personnalité indésirables sont laissés entièrement à l'interprétation, et ne confèrent aucun Point d'aucune sorte. Si votre personnage est un couard, jouez-le tel quel, c'est aussi simple que ça.

Les Défauts représentent des handicaps sur lesquels votre personnage n'a peu ou pas de contrôle (volontaire). Un bon exemple est Phobie : un personnage avec une peur irrationnelle n'a d'autre choix que d'être terrifié en présence de son déclencheur. Une Phobie n'est donc pas un trait de personnalité.

Défauts et identités secrètes

Si votre personnage possède une identité secrète due au Défaut Cadavre dans le placard, certains Défauts peuvent ne pas affecter une de ses identités. Par exemple, un héros masqué peut être recherché pour meurtre par la police (le Défaut Recherché) mais son identité réelle peut être celle d'un politicien respecté. Dans ce cas, le personnage reçoit un nombre réduit de Points Bonus.

Si le Défaut s'applique à l'identité réelle ou secrète du personnage (mais pas les deux), les Points Bonus conférés diminuent de 1. Si le Défaut s'applique aux deux identités, même à des Niveaux de PB différents, le personnage reçoit des Points Bonus à hauteur du plus haut Niveau. Si le personnage n'a qu'une seule identité, le Défaut confère des Points Bonus normalement.

Les Défauts associés à Polymorphe (voir page 47) confèrent généralement des Points Bonus pour la création de la forme elle-même. Toutefois, le MJ peut décider que certains de ces Défauts fonctionnent comme pour le Défaut Cadavre dans le placard, plutôt que de les appliquer directement à Polymorphe (en particulier pour des Niveaux de PB faibles).

Attachement

Un personnage doté de ce défaut est amoureux ou profondément attaché à une personne pour qui il serait prêt à tout, même mourir. L'objet de cet attachement doit de-

TABLEAU 5-1 : DÉFAUTS

Nom	Progression	Page
Attachement	1-3 PB	75
Bureaucratie	1-3 PB	76
Cadavre dans le placard	1-3 PB	76
Cauchemars	1-3 PB	76
Célèbre	1-3 PB	77
Chargement	1-10 PB	77
Concentration	1-3 PB	77
Conditions	1-3 PB	77
Défaut unique	1-3 PB	77
Dépendant	2, 4 ou 6 PB	78
Déplacement limité	1-3 PB	78
Discrimination	1-3 PB	78
Distract	1-3 PB	78
Emprunt	1-3 PB	78
Énergivore	1-10 PB	79
Énorme	1-10 PB	79
Faiblesse	1-10 PB	79
Fragile	1-3 PB	80
Handicap physique	1-3 PB	80
Handicap sensoriel	1-3 PB	80
Inaptitude défensive	3, 6 ou 9 PB	80
Inaptitude offensive	2, 4 ou 6 PB	80
Incompétent	1-3 PB	80
Marqué	1-3 PB	80
Maudit	1-3 PB	80
Minuscule	2, 4 ou 6 PB	81
Némésis	1-3 PB	81
Ostensible	1-3 PB	81
Partiel	1-3 PB	81
Permanent	1-3 PB	82
Phobie	1-3 PB	82
Point faible	1-3 PB	82
Polymorphisme involontaire	1-3 PB	82
Pouvoir défectueux	1-3 PB	82
Puissance maximale	1-3 PB	83
Rage aveugle	1-3 PB	83
Recherché	1-3 PB	83
Réduction	Spécial	83
Repoussant	1-3 PB	84
Restriction	1-3 PB	84
Retour de flamme	1-3 PB	84
Sensibilité	1-3 PB	84
Serviteur	1-3 PB	85
Talon d'Achille	1-3 PB	85
Transformation persistante	1-3 PB	85
Usage limité, durée	1-3 PB	85
Usage limité, instantané	1-3 PB	85
Vulnérabilité	1-3 PB	85

venir un personnage récurrent de la campagne. L'Attachement du personnage envers cette personne doit être suffisant pour qu'il soit prêt à endurer l'enfer pour s'assurer de sa sécurité et son bonheur. Une conquête d'un soir ou un cousin de passage pour deux semaines n'est qu'une complication mineure, pas un vrai Attachement. Comme meilleurs exemples, on peut citer un époux ou une épouse, un petit ami ou une petite amie, des alliés, des proches (parents et grand-parents, frères et sœurs, voire cousins très proches) ou encore un partenaire de travail (comme le coéquipier d'un policier). Un personnage peut parfaitement avoir un Attachement pour un autre personnage, à condition de l'interpréter en conséquence. Dans un tel cas, l'Attachement ne rapporte que 1 PB mais est traité par le MJ comme un Défaut à 3 PB en termes de fréquence d'apparition dans le jeu.

Ce Défaut n'est pas approprié pour la plupart des Agents, Compagnons d'armes et Suivants.

- 1 PB** L'objet de l'Attachement se retrouve rarement en danger et apparaît peu fréquemment.
- 2 PB** L'objet de l'Attachement se retrouve parfois en danger et apparaît fréquemment.
- 3 PB** L'objet de l'Attachement se retrouve souvent en danger et apparaît constamment.

Bureaucratie

Le personnage doit composer en permanence avec une véritable /h dès qu'il veut accomplir la moindre tâche. Ce Défaut est souvent associé aux personnages appartenant au maintien de l'ordre et autres organisations gouvernementales à l'administration tentaculaire. Toutefois, même une entreprise criminelle peut exiger du personnage qu'il obtienne l'autorisation de ses supérieurs avant d'accomplir un job à risque.

Une Bureaucratie couvre également toutes les procédures auxquelles le personnage doit se plier après les faits pour son organisation. Par exemple, un policier peut devoir remplir un rapport dès qu'il se sert ou de son arme ou accomplir de nombreuses démarches pour obtenir un mandat. Un criminel peut avoir l'obligation de reverser une partie de ses gains à son organisation sous peine de sévères sanctions.

Ce Défaut n'est pas approprié pour la plupart des Agents, Compagnons d'armes et Suivants.

- 1 PB** La Bureaucratie affecte le personnage avant ou après toute action majeure (mais pas les deux) et/ou est plutôt accommodante.
- 2 PB** La Bureaucratie affecte le personnage avant et après toute action majeure et/ou est généralement assez contraignante.
- 3 PB** La Bureaucratie affecte le personnage avant, après et pendant toute action majeure et/ou est très souvent ingérable.

Cadavre dans le placard

Le personnage cache un terrible secret. Révéler ce secret pourrait lui causer du tort, par le biais d'une humiliation publique, la perte de son travail, une arrestation, des blessures ou même la mort. Le nombre de PB conférés par ce Défaut dépend de la gravité des conséquences si le secret venait à être révélé. Le secret doit être suffisamment important pour que le personnage fasse tout pour éviter que quelqu'un d'autre ne l'apprenne. Si le secret est un jour révélé, le personnage devra en subir les conséquences et le MJ devra le remplacer avec le ou les Défauts appropriés, pour une valeur en PB au moins égale à celle de Cadavre dans le placard.

Par exemple, la plupart des criminels ont un Cadavre dans le placard à 1 PB : ils ont commis des crimes passibles de prison ou pire encore, mais il peut ne pas y avoir de preuve. Si leur secret est révélé, Cadavre dans le placard sera généralement remplacé par Recherché, à Niveau supérieur ou égal. Le Cadavre dans le placard à 3 PB est généralement réservé aux personnages risquant la mort si jamais leur secret est découvert, comme un alien mangeur de chair vivant parmi les humains ou un agent double ayant infiltré un réseau terroriste.

Si le personnage a une identité secrète, le Défaut Cadavre dans le placard s'applique à merveille. Le nombre de Points Bonus dépend là encore des conséquences si le secret venait à être révélé, et donc de l'identité réelle et des actions du personnage. Par exemple, si l'identité d'un agent secret est révélée, ses ennemis pourront s'en prendre aisément à sa famille. Sa position hiérarchique, sa popularité, ses ennemis, son style de vie et d'autres paramètres encore entrent en ligne de compte afin de déterminer si le Défaut vaut 1, 2 ou 3 PB. Dans le doute, considérez que la plupart des personnages avec une identité secrète ont un Cadavre dans le placard à 2 PB.

- 1 PB** Le Cadavre dans le placard est bien caché et/ou les conséquences de sa découverte seront mineures et/ou la réputation du personnage sera relativement épargnée.
- 2 PB** Le Cadavre dans le placard est assez mal caché et/ou les conséquences de sa découverte seront sérieuses et/ou la réputation du personnage ne sera pas épargnée.
- 3 PB** Le Cadavre dans le placard est très mal caché et/ou les conséquences de sa découverte seront dramatiques et/ou la réputation du personnage sera anéantie.

Cauchemars

Lorsqu'un personnage est hanté par des Cauchemars, il ou elle ne parvient pas à dormir normalement et s'en trouve affaibli le lendemain. Les mauvais rêves peuvent être le souvenir d'une expérience traumatisante, ou au

contraire être une vision prophétique d'évènements dramatiques. Le Cauchemar ne se déclenche pas toutes les nuits, mais il hante régulièrement le personnage. Par ailleurs, les rêves ne se répètent pas forcément de façon identique, mais ils doivent présenter un lien. Les détails du sujet et des origines des Cauchemars sont la responsabilité du MJ et du joueur.

- 1 PB** Les Cauchemars se déclenchent peu fréquemment et affectent peu l'efficacité du personnage.
- 2 PB** Les Cauchemars se déclenchent fréquemment et affectent modérément l'efficacité du personnage.
- 3 PB** Les Cauchemars se déclenchent constamment et affectent sévèrement l'efficacité du personnage.

Célèbre

Le personnage est une célébrité connue du plus grand nombre, ce qui l'empêche d'agir discrètement et complique sa vie privée. Journalistes et photographes peuvent harceler le personnage et diffuser ses moindres faits et gestes à la télévision, dans les journaux et sur internet. Même si la célébrité a ses avantages (meilleure place au restaurant, traitement privilégié, etc.), elle peut être un désavantage certain pour qui cherche à préserver une identité secrète.

- 1 PB** Le personnage a une réputation régionale.
- 2 PB** Le personnage a une réputation nationale.
- 3 PB** Le personnage a une réputation internationale.

Chargement

Lié à un Attribut. Un Attribut doté de Chargement ne peut pas être utilisé aussi souvent que le souhaite le personnage, car il nécessite un temps de charge. Une fois le chargement commencé, seul le personnage peut empêcher l'Attribut de s'activer à son terme. Ce Défaut peut représenter une manipulation nécessitant un certain temps, l'accumulation d'énergies pour effectuer une tâche précise, un objet qui a besoin de se "mettre en charge" ou un Attribut qui ne fonctionne que lorsque le personnage est dans un état mental particulier (calme, enragé ou toute autre émotion).

Le Défaut Chargement peut conférer jusqu'à 10 PB en suivant le Tableau de Progression Temporelle, à partir de 10 Initiative (1 PB) et jusqu'à 1 mois (10 PB). Ce Défaut peut encore conférer 1 ou 2 Points Bonus supplémentaires au personnage. Si le chargement peut être interrompu temporairement, mais repris par la suite, le personnage obtient 1 PB supplémentaire. Par exemple, si le personnage interrompt le Chargement de son Attribut pour passer un coup de fil, il peut le reprendre une fois l'appel terminé. Mais si le Chargement doit reprendre à zéro en cas d'interruption, le personnage obtient 2 PB supplémentaires. Par exemple, si un rituel doit être récité complètement pour lancer un sort, la moindre interrup-

tion obligera le personnage à reprendre depuis le début. Le Défaut Concentration (voir ci-dessous) est souvent associé à ces deux utilisations de Chargement.

Concentration

Lié à un Attribut (ou au Défaut Chargement, voir ci-dessus). Le personnage doit se concentrer pour utiliser un Attribut fonctionnant pendant un certain temps ; ce Défaut ne s'applique pas aux Attributs à effet instantané. Si la Concentration du personnage est interrompue, volontairement ou non, l'Attribut cesse de fonctionner.

- 1 PB** L'Attribut requiert une concentration mineure. Le personnage peut toujours effectuer d'autres actions non-offensives, mais ne peut combattre ou utiliser d'autres Attributs nécessitant une Concentration.
- 2 PB** L'Attribut requiert une concentration intense. Le personnage peut se déplacer en marchant ou discuter pendant qu'il l'utilise, mais ne peut effectuer d'action complexe ou utiliser un quelconque autre Attribut.
- 3 PB** L'Attribut requiert une concentration totale. Le personnage ne peut rien faire d'autre lorsqu'il utilise l'Attribut ; il doit demeurer immobile et lui consacrer toute son attention.

Conditions

Ce Défaut force à le personnage à remplir une Condition particulière avant de pouvoir effectuer une certaine action. Cette Condition peut inclure un objet spécifique, un évènement, une autre action, une contrainte liée à son environnement ou même un état d'esprit. Les activités quotidiennes, comme manger ou dormir, ne sont pas considérées comme des Conditions, à moins qu'elles ne doivent être accomplies de façon particulière ou plus fréquemment que la normale. Ce Défaut couvre un large de champ de possibilités, aussi les détails doivent-ils être discutés avec le MJ.

- 1 PB** La Condition est facile à remplir et/ou rarement nécessaire.
- 2 PB** La Condition est difficile à remplir et/ou souvent nécessaire.
- 3 PB** La Condition est extrêmement difficile à remplir et/ou constamment nécessaire.

Défaut unique

Ce Défaut couvre toute forme de faiblesse, handicap ou restriction dont pourrait souffrir votre personnage et qui ne serait pas détaillé dans les règles. Les possibilités et limites de ce Défaut doivent être déterminées en accord avec le MJ.

- 1 PB** Le Défaut intervient peu souvent et/ou a un léger effet sur le personnage.

2 PB Le Défaut intervient fréquemment et/ou a un effet modéré sur le personnage.

3 PB Le Défaut intervient constamment et/ou a un effet grave sur le personnage

EXEMPLE DE DÉFAUT UNIQUE : INSTRUCTIONS PERMANENTES

Un personnage avec ce Défaut ne peut attaquer n'importe qui, car sa liberté de penser et d'agir est limitée (par exemple, à cause d'instructions permanentes incrustées dans son cerveau). Cette restriction ne peut être surmontée que dans des circonstances exceptionnelles et s'accompagne de graves conséquences, comme une culpabilité dévorante ou une punition sévère par ses supérieurs. Ce Défaut ne saurait servir pour, par exemple, empêcher un héros "d'attaquer un innocent."

1 PB Les instructions concernent peu de monde ou le personnage a peu d'objections.

2 PB Les instructions concernent beaucoup de monde ou le personnage a quelques objections.

3 PB Les instructions concernent un vaste groupe de gens ou le personnage a de très fortes objections.

Dépendant

Lié à un Attribut. Le personnage ne peut pas utiliser l'Attribut choisi sans activer au préalable un ou plusieurs autres Attributs. Si le personnage échoue à son jet de Caractéristique pour activer l'Attribut requis, il ne peut pas non plus utiliser l'autre. Voici quelques exemples : un personnage qui ne peut voler qu'en activant son Champ de force (Vol Dépendant de Champ de force), un personnage qui peut courir plus vite en étirant ses jambes et augmentant sa taille (Rapidité Dépendant d'Agrandissement et Élasticité), etc. Le joueur doit justifier ce Défaut au MJ pour éviter toute combinaison douteuse.

1 PB L'Attribut ne fonctionne qu'après avoir activé 1 autre Attribut.

2 PB L'Attribut ne fonctionne qu'après avoir activé 2 autres Attributs.

3 PB L'Attribut ne fonctionne qu'après avoir activé 3 autres Attributs.

Déplacement limité

Ce Défaut empêche le personnage de quitter une zone bien définie. Ceci permet de représenter un mort-vivant condamné à hanter un lieu maudit, un androïde programmé pour suivre un parcours spécifique ou un super-héros travaillant pour le gouvernement qui n'est autorisé à agir que dans une région donnée.

1 PB La limite concerne une large zone (100 km de rayon) comme un pays ou une mégalopole.

2 PB La limite concerne une petite zone (1 km de rayon) comme une ville ou un complexe géant.

3 PB La limite concerne une très petite zone (100 m de rayon) comme un petit village ou un bâtiment.

Discrimination

Le personnage subit une Discrimination liée à un aspect de sa nature ou de sa personnalité : son âge, son origine sociale, sa race, son sexe, son éducation, son ethnie, ses gènes, ses préférences sexuelles, ses intérêts, sa religion, une particularité physique, etc. Joueurs et MJ sont fortement encouragés à discuter des conséquences de cette Discrimination avant de le début de la partie.

1 PB Le personnage subit une Discrimination légère.

2 PB Le personnage subit une forte Discrimination.

3 PB Le personnage subit une Discrimination extrême.

Distrait

Certains personnages sont aisément Distracts par des événements, des objets, des gens ou des idées, que l'on qualifiera ici de déclencheurs. Comme exemples de déclencheurs, on peut citer des représentants (séduisants) du sexe opposé, la nourriture, les célébrités, un passe-temps, les ragots, les belles voitures, la musique, des goûts vestimentaires, les livres ou parchemins anciens et les objets magiques. Un personnage avec ce Défaut est complètement absorbé par son déclencheur jusqu'à ce qu'il ne soit plus en mesure de l'affecter. De nombreux personnages portent un intérêt à certains déclencheurs ci-dessus mais ne possèdent pas ce Défaut, car leur distraction est compensée par leur bon sens.

1 PB Le personnage est Distrait par un déclencheur qu'il rencontre rarement.

2 PB Le personnage est Distrait par un déclencheur qu'il rencontre fréquemment.

3 PB Le personnage est Distrait par un déclencheur qu'il rencontre constamment.

Emprunt

Lié à un Attribut spécifique. Ce Défaut ne peut être acquis que par un personnage possédant l'Attribut Équipement ou Objet de pouvoir. Les objets obtenus grâce à cet Attribut appartiennent en fait à une autre personne ou organisation. Ils sont conférés au personnage, mais le propriétaire impose des conditions "légères", "strictes" ou "draconiennes" concernant leur usage.

Des conditions "légères" indiquent que le personnage peut utiliser les objets pour ses besoins personnels (comme voyager), mais qu'il court le risque de se les voir retirer, par exemple s'il désobéit à un ordre ou se fait renvoyer. Le personnage peut aussi se voir affecter des objets différents en certaines occasions. Par exemple, un officier de police peut Emprunter une voiture banalisée.

Des conditions "strictes" indiquent que le personnage ne peut utiliser les objets que pour les activités détermi-

nées par leur propriétaire. C'est le cas de la plupart des équipements militaires et de police. Si le personnage est surpris à se servir de ces objets pour ses besoins personnels, il risque un blâme.

Des conditions "draconiennes" indiquent que seul un ordre direct permet au personnage d'utiliser ces objets. Une machine à voyager dans le temps appartenant au gouvernement obéit sans doute à ces conditions. Utiliser l'objet de toute autre façon peut conduire à une incarcération, à un châtiment corporel ou même à la mort.

1 PB Des conditions légères sont imposées quant à la propriété et l'utilisation de l'objet.

2 PB Des conditions strictes sont imposées quant à la propriété et l'utilisation de l'objet.

3 PB Des conditions draconiennes sont imposées quant à la propriété et l'utilisation de l'objet.

Énergivore

Lié à un Attribut. Ce Défaut n'existe que dans les campagnes utilisant les Points d'Énergie. Cet Attribut tire sa puissance de l'énergie du personnage. Ses Points d'Énergie sont réduits juste après l'utilisation de l'Attribut (pour les Attributs à effet instantané, comme Attaque spéciale ou Téléportation) ou pendant toute la durée de son utilisation (pour les Attributs à effet prolongé, comme Invisibilité ou Vol).

Énergivore peut conférer jusqu'à 10 PB. Pour les effets instantanés, chaque utilisation réduit les Points d'Énergie du personnage de : 1 (1 PB), 2 (2 PB), 5 (3 PB), 10 (4 PB), 15 (5 PB), 20 (6 PB), 30 (7 PB), 50 (8 PB), 80 (9 PB) ou 100 (10 PB). Pour les effets prolongés, ses Points d'Énergie diminuent au rythme de : 10/jour (1 PB), 1/heure (2 PB), 5/heure (3 PB), 10/heure (4 PB), 1/minute (5 PB), 5/minute (6 PB), 10/minute (7 PB), 5/round (8 PB), 10/round (9 PB) ou 5/seconde (10 PB).

Énorme

Ce Défaut indique que le personnage est significativement plus grand qu'un humain normal. Un personnage Énorme aura du mal à passer certaines portes, à se déplacer dans des espaces confinés ou à pénétrer dans de nombreux véhicules. Un personnage Énorme se remarque aisément. Plus le personnage est grand, plus ce Défaut rapporte de PB. En général, un humain Énorme ne profitera que de 1 PB. Les valeurs supérieures sont réservées aux robots, aliens, monstres géants, etc.

Énorme peut conférer jusqu'à 10 PB en suivant le Tableau de Progression Lente, en commençant avec une taille de 2,5 à 4 mètres (hauteur × 2, Niveau 1) jusqu'à une taille de 2000 mètres (hauteur × 1000, Niveau 10). La masse du personnage augmente proportionnellement au cube de sa taille, en commençant à 0,8 tonnes (Niveau 1) jusqu'à 1 milliard de tonnes (Niveau 10). Par exemple, un éléphant est Énorme de Niveau 2.

Faiblesse

Normalement, le niveau de chaque Caractéristique représente une aptitude égale du personnage dans tous les aspects couverts par celle-ci : le Corps couvre les aspects physiques, l'Esprit couvre les aspects mentaux, et l'Âme couvre les aspects sociaux et mystiques. Toutefois, certains personnages peuvent être moins aptes dans certains aspects d'une Caractéristique que leur niveau ne semble l'indiquer. C'est là l'intérêt de ce Défaut.

Par exemple, un bagarreur massif peut être fort, endurant, rapide, habile de ses mains et en bonne santé... mais très maladroit. Ainsi, il aurait un Corps de 8 ou 10, mais aussi une Faiblesse (Agilité) à 2 PB. De la même façon, un savant, intelligent, perspicace et futé, mais doté d'une mémoire catastrophique peut avoir un Esprit de 9, mais une Faiblesse (Mémoire) à 1 PB.

Chaque Caractéristique couvre une multitude d'aspects, qu'on qualifiera de Majeurs (lorsqu'ils sont fréquemment utiles en jeu) ou Mineurs (lorsqu'ils le sont moins souvent). Si un Aspect Majeur est choisi, chaque Niveau de Faiblesse confère 1 PB et implique un malus de -3 à tous les jets de Caractéristique ou de Compétence associés. Si un Aspect Mineur est choisi, le malus passe à -6. Faiblesse peut typiquement rapporter jusqu'à 6 PB pour un Aspect Majeur et 3 PB pour un Aspect Mineur. Les Valeurs Dérivées ne sont jamais recalculées.

Chaque Caractéristique possède trois Aspects Majeurs et trois Aspects Mineurs. Les joueurs peuvent créer de nouveaux aspects avec l'accord du MJ.

CORPS

Agilité, Force, Endurance (Majeurs) ; Dextérité manuelle, Système immunitaire, Vitesse (Mineurs)

ESPRIT

Astuce, Intelligence, Perception (Majeurs) ; Intuition, Jugement, Mémoire (Mineurs)

ÂME

Chance, Charisme, Volonté (Majeurs) ; Empathie, Présence, Sang froid (Mineurs)

TOUS LES ASPECTS D'UNE CARACTÉRISTIQUE

En certaines occasions, un personnage peut présenter une Faiblesse dans tous les aspects d'une Caractéristique. C'est notamment le cas des créatures métamorphosées par l'Attribut Polymorphe (voir page 47). Par exemple, un scientifique avec un Esprit de 11 qui se transforme en une brute épaisse pourrait réduire son Esprit à 3 grâce à ce Défaut. Avec cette option, chaque Niveau de Faiblesse confère 2 PB et implique un malus de -2 à tous les jets liés à une Caractéristique spécifique. Dans ce cas, on recalcule toutes les Valeurs Dérivées.



Fragile

Le personnage est moins robuste que son Corps et son Âme le laisseraient supposer. Ce Défaut est adapté aux personnages qui tapent fort mais encaissent mal.

- 1 PB** Les Points de Vie du personnage diminuent de 10.
- 2 PB** Les Points de Vie du personnage diminuent de 20.
- 3 PB** Les Points de Vie du personnage diminuent de 30.

Handicap physique

Le personnage souffre d'un handicap physique qui affecte sa vie quotidienne. Ce handicap peut être un ou plusieurs membres amputés (ou inutilisables), un mutisme, une maladie chronique, une blessure lancinante, des migraines chroniques, un androïde ayant besoin d'un entretien régulier, etc. Les joueurs et le MJ doivent discuter des soucis et palliatifs liés au handicap.

- 1 PB** Le handicap cause de petits soucis au personnage.
- 2 PB** Le handicap cause de réels ennuis au personnage.
- 3 PB** Le handicap cause de graves problèmes au personnage.

Handicap sensoriel

Le personnage a perdu tout ou partie de l'usage d'un de ses sens (vue, ouïe, odorat, goût ou toucher). Un sens diminué peut correspondre à un personnage myope ou dur d'oreille. Lorsque le personnage tente de percevoir quelque chose, le MJ décide si le handicap s'applique et inflige, le cas échéant, un malus de -4 à son jet. Un sens entièrement perdu peut correspondre à un personnage aveugle ou sourd. Chaque diminution ou perte prend en compte l'état du personnage *après* avoir bénéficié de toute l'aide disponible dans la campagne, comme des lunettes ou un appareil auditif. Par exemple, si un personnage presque sourd bénéficie d'un appareil auditif mais est toujours dur d'oreille, il a un Handicap sensoriel (dur d'oreille, 1 PB). Dans un univers où les appareils auditifs sont indisponibles ou incapables de l'aider, il aurait plutôt un Handicap sensoriel (sourd, 2 PB).

- 1 PB** Le personnage a un sens primaire (vue ou ouïe) diminué ou a perdu l'usage d'un sens secondaire.
- 2 PB** Le personnage a perdu l'usage d'un sens primaire (vue ou ouïe), a deux sens primaires diminués ou a perdu l'usage de plusieurs sens secondaires.
- 3 PB** Le personnage a perdu l'usage d'un sens primaire (vue ou ouïe) et de plusieurs sens secondaires.

Inaptitude défensive

Ce Défaut reflète l'incapacité du personnage à se défendre correctement au combat, ce qui peut le placer en situation précaire. Un personnage souffrant d'Inaptitude défensive subit un malus à sa Défense, sans que cette valeur puisse être inférieure à 1. Voir page 100 pour plus d'informations sur la Défense.

Inaptitude défensive confère 2, 4 ou 6 Points Bonus.

- 2 PB** La Défense du personnage diminue de 1.
- 4 PB** La Défense du personnage diminue de 2.
- 6 PB** La Défense du personnage diminue de 3.

Inaptitude offensive

Ce Défaut reflète l'incapacité du personnage à attaquer avec conviction ou efficacité. Un personnage souffrant d'Inaptitude offensive subit un malus à son Attaque, sans que cette valeur puisse être inférieure à 1. Voir page 93 pour plus d'informations sur l'Attaque.

Inaptitude offensive confère 3, 6 ou 9 Points Bonus.

- 3 PB** L'Attaque du personnage diminue de 1.
- 6 PB** L'Attaque du personnage diminue de 2.
- 9 PB** L'Attaque du personnage diminue de 3.

Incompétent

Un personnage Incompétent démarre la partie avec moins de Points de Compétence que la normale : -10 par PB conféré par ce Défaut (pour un maximum égal au total de Points de Compétence du personnage). Ce Défaut ne peut être combiné à l'Attribut Compétent.

Marqué

Un personnage est Marqué si son physique présente une singularité qu'il a du mal à cacher. Il peut s'agir d'un symbole familial, d'une marque de naissance reconnaissable, d'une vilaine cicatrice ou d'un tatouage unique. Si la singularité n'est pas si particulière, comme des tâches de rousseur ou un tatouage courant, ce Défaut ne s'applique pas. Les personnages non-humains (robots, démons, aliens, etc.) dans un univers essentiellement peuplé d'humains (ou vice versa) sont aussi Marqués.

- 1 PB** La Marque peut être aisément dissimulée car elle est petite ou discrète.
- 2 PB** La Marque peut être dissimulée, mais difficilement car elle est large ou voyante.
- 3 PB** La Marque ne peut généralement pas être dissimulée car elle couvre tout le corps du personnage.

Maudit

Un personnage Maudit peut avoir offensé une puissante entité ou avoir un lointain ancêtre qui a commis cette regrettable erreur. La malédiction peut prendre n'importe quelle forme, mais ne doit en aucun cas avantager le personnage (il est Maudit, après tout). Les origines, la nature et les limites de la malédiction doivent être discutées avec le MJ.

- 1 PB** Le personnage subit un léger désavantage.
- 2 PB** Le personnage subit un certain désavantage.
- 3 PB** Le personnage subit un très sérieux désavantage.

Minuscule

Le personnage est beaucoup plus petit qu'un humain. Bien qu'un personnage Minuscule soit physiquement plus faible qu'un humain normal, il est capable de pénétrer dans des lieux qui leur sont inaccessibles, voire de se glisser dans une poche. La progression par Niveau est similaire à celle de l'Attribut Rapetissement (voir page 52), mais Minuscule est un Défaut : le personnage n'a pas la possibilité de rapetisser à différents Niveaux quand il le désire, puisqu'un Défaut est permanent.

Minuscule confère 2, 4 ou 6 Points Bonus.

2 PB Le personnage est aussi grand qu'un chat ou un petit chien. Sa vitesse à pieds et la portée de ses armes sont réduites à 20% de la normale et il ne peut soulever qu'un centième (1%) de la capacité normale (par rapport à un humain normal, cela revient à peu près à 1 kg). Tout dégât infligé en mêlée par le personnage est diminué de 10, tandis que les attaques subies par des ennemis à taille humaine infligent 10 dégâts supplémentaires. Toutefois, les ennemis attaquant à distance subissent un malus de -4 à l'Attaque. Enfin, le personnage subit un malus de -6 aux jets de Corps impliquant de tirer, porter ou agripper des objets plus grands qu'un chat.

4 PB Le personnage est aussi grand qu'une souris. Sa vitesse à pieds et la portée de ses armes sont réduites à 5% de la normale et il ne peut soulever qu'un dix millièmes (0,01%) de la capacité normale (par rapport à un humain normal, cela revient à peu près à 10 g). Tout dégât infligé en mêlée par le personnage est diminué de 15, tandis que les attaques subies par des ennemis à taille humaine infligent 15 dégâts supplémentaires. Toutefois, les ennemis attaquant à distance subissent un malus de -6 à l'Attaque. Enfin, le personnage subit un malus de -12 aux jets de Corps impliquant de tirer, porter ou agripper des objets plus grands qu'un chat (ou -6 s'ils sont plus grands qu'une souris).

6 PB Le personnage est aussi grand qu'une fourmi. Sa vitesse à pieds et la portée de ses armes sont réduites à 0,5% de la normale et il ne peut soulever qu'un dix millionnièmes de la capacité normale (par rapport à un humain normal, cela revient à peu près à 10 mg). Tout dégât infligé en mêlée par le personnage est diminué de 20, tandis que les attaques subies par des ennemis à taille humaine infligent 20 dégâts supplémentaires. Toutefois, les ennemis attaquant à distance subissent un malus de -8 à l'Attaque. Enfin, le personnage subit un malus de -18 aux jets de Corps impliquant de tirer, porter ou agripper des objets plus grands qu'un chat (ou -12 s'ils sont plus grands qu'une souris, -6 s'ils sont plus grands qu'une fourmi).

Némésis

Quelqu'un dans la vie du personnage interfère régulièrement avec ses objectifs. La Némésis peut prendre toutes sortes de formes. Il peut s'agir d'un rival au travail, désireux de s'attirer les faveurs du patron. Mais la Némésis peut être plus personnelle, comme un criminel qui serait poursuivi par un agent intraitable ayant juré de le mettre personnellement derrière les barreaux. La Némésis peut même être un rival en amour, épris de la même personne que le personnage.

La Némésis doit compliquer fréquemment la vie du personnage (et ne peut être aisément contournée), mais cela ne signifie pas qu'elle doit être un ennemi mortel. Il peut s'agir de quelqu'un à qui le personnage tient, mais dont il ne peut se débarrasser, comme un parent trop envahissant qui vit à la maison. Si pour une quelconque raison la Némésis est vaincue ou disparaît, le MJ doit en créer une nouvelle, à moins que le joueur n'utilise ses Points d'eXpérience (voir page 108) pour éliminer ce Défaut de manière permanente.

1 PB La Némésis est surtout ennuyante et/ou interfère peu souvent.

2 PB La Némésis tente activement de nuire au personnage et/ou interfère fréquemment.

3 PB La Némésis s'en prend directement au personnage dès que possible et/ou interfère constamment.

Ostensible

Lié à un Attribut. Lorsque le personnage utilise un Attribut spécifique, il peut être repéré voire identifié par des individus dotés de techniques de détection adéquates. Par exemple, l'Attribut peut émettre un bruit sourd ou un puissant flash, faire vibrer le sol ou émettre des ondes de choc psychiques. Les techniques de détection peuvent être : astrales, éthérées, la vue, l'ouïe, l'odorat, par infra-rouges, mentales, par radar, par radiations, par sonar, spirituelles, par ultra-violets, vibratoires, etc. L'Attribut Attaque spéciale (voir page 20) est une exception à ce Défaut : le personnage doit acquérir un Avantage d'Attaque spécifique pour la rendre indétectable.

1 PB Jusqu'à 2 méthodes peuvent être utilisées pour détecter une utilisation de l'Attribut.

2 PB De 3 à 5 méthodes peuvent être utilisées pour détecter une utilisation de l'Attribut.

3 PB Au moins 6 méthodes peuvent être utilisées pour détecter une utilisation de l'Attribut.

Partiel

Lié à un Attribut. Seule une partie du corps du personnage est affectée par un Attribut spécifique, généralement : Absorption des dégâts, Adaptation, Armure, Conversion des dégâts, Force surhumaine, Intangible, Invisibilité ou Polymorphe. Par exemple, un personnage



peut ne profiter de son Armure que contre les attaques frappant son torse, posséder la capacité de rendre son bras gauche Invisible ou avoir des jambes bioniques dotées d'une Force surhumaine.

- 1 PB** L'Attribut affecte une importante partie du corps (le torse, les jambes, les bras, etc.).
- 2 PB** L'Attribut affecte une petite partie du corps (une jambe, un bras, le ventre, la poitrine, la tête, etc.).
- 3 PB** L'Attribut affecte une toute petite partie du corps (un pied, une main, le visage, le genou, etc.).

Permanent

Lié à un Attribut. L'Attribut en question fonctionne en permanence et le personnage ne peut le désactiver. Ce Défaut n'en est un que pour les Attributs susceptibles de gêner le personnage, comme : Annulation, Champ de force, Intangible ou Invisibilité. Le joueur et le MJ doivent discuter des problèmes et limites associés à un Attribut constamment actif.

- 1 PB** L'Attribut gêne peu le personnage.
- 2 PB** L'Attribut gêne modérément le personnage.
- 3 PB** L'Attribut gêne fortement le personnage.

Phobie

Une phobie est une peur (souvent irrationnelle) d'un évènement, d'un objet ou d'une personne, susceptible de limiter les agissements du personnage. Ce dernier peut être prêt à tout pour éviter d'être confronté avec un déclencheur de sa phobie. Notez toutefois qu'une phobie qui paralyse le personnage de terreur n'apporte rien d'amusant ou de constructif à la partie.

- 1 PB** Le personnage a une phobie légère ou assez peu fréquente.
- 2 PB** Le personnage a une phobie importante ou relativement fréquente.
- 3 PB** Le personnage a une phobie grave ou constante.

Point faible

Le corps du personnage présente un Point faible inhabituel (en plus des points faibles normaux chez les humains, comme le cœur et la tête). Si le Point faible est touché en combat suite à un Tir de précision (voir page 97), le résultat est un coup critique automatique (voir page 103). Si l'attaquant obtient un coup critique naturel (un 2 naturel), le personnage est immédiatement réduit à 0 PV et sombre dans l'inconscience. Toutefois l'attaquant, ou même le personnage, peut ignorer l'existence du Point faible, jusqu'à ce que sa présence soit découverte par un examen attentif ou par accident.

- 1 PB** Le Point faible est minuscule (malus de -6 à l'Attaque avec Tir de précision).

- 2 PB** Le Point faible est petit (malus de -4 à l'Attaque avec Tir de précision).

- 3 PB** Le Point faible est assez large (malus de -2 à l'Attaque avec Tir de précision).

Polymorphisme involontaire

Lié à un Attribut spécifique. Ce Défaut ne peut être acquis que par un personnage possédant l'Attribut Polymorphe. Le personnage peut accidentellement se métamorphoser d'humain vers sa forme alternative (ou vice versa) ou ce changement peut être induit par un déclencheur extérieur (un ennemi, un allié, une force naturelle, etc.). Ce Défaut peut représenter un personnage qui : change d'identité lorsqu'il entend un mot ou son particulier, retourne à sa forme naturelle lorsqu'il est à court d'un élément chimique (comme le sel ou le sucre), se transforme lorsqu'on appuie sur un bouton lié à son Équipement ou à un Objet de pouvoir, se transforme en situation de stress, etc.

- 1 PB** Le Polymorphisme involontaire se déclenche assez difficilement.
- 2 PB** Le Polymorphisme involontaire se déclenche sans trop de difficulté.
- 3 PB** Le Polymorphisme involontaire se déclenche très aisément.

Pouvoir défectueux

Lié à un Attribut. Un des Attributs du personnage "s'enraye" fréquemment. Avant d'utiliser cet Attribut, le personnage doit réussir un jet de Caractéristique avec un malus. Si l'Attribut n'a pas de "caractéristique associée", utilisez par défaut l'Âme du personnage. Si le jet échoue, le personnage peut tenter de réutiliser l'Attribut dès le prochain round (au combat) ou après une courte durée (hors combat).

À la discrétion du MJ et du joueur, Pouvoir défectueux peut aussi servir à représenter un Attribut qui ne fonctionne pas toujours comme il devrait. Par exemple, un personnage avec Agrandissement pourrait ne pas toujours atteindre la taille souhaitée, ou un Champ de force pourrait ne pas apparaître au bon endroit. Avec cet alternative, le jet de Caractéristique détermine si l'Attribut fonctionne normalement ; en cas d'échec, il fonctionne d'une manière inattendue.

- 1 PB** Le personnage subit un malus de -2 à son jet de Caractéristique. Hors combat, il peut réessayer d'utiliser l'Attribut après 1 à 10 minutes.
- 2 PB** Le personnage subit un malus de -4 à son jet de Caractéristique. Hors combat, il peut réessayer d'utiliser l'Attribut après 10 à 30 minutes.
- 3 PB** Le personnage subit un malus de -6 à son jet de Caractéristique. Hors combat, il peut réessayer d'utiliser l'Attribut après 30 minutes à 2 heures.

Puissance maximale

Lié à un Attribut. Le personnage ne peut utiliser un certain Attribut qu'à pleine puissance. Ceci permet de représenter un prodige qui ne contrôle pas sa force, un objet dont les paramètres de fonctionnement sont fixes ou un personnage qui a tant pris l'habitude d'utiliser ses pouvoirs à fond qu'il ne sait plus s'en servir autrement, etc.

Ce Défaut n'est approprié que pour les Attributs suivants : Agrandissement, Appel/Contrôle d'animaux, Attaque spéciale (ne s'applique qu'aux dégâts), Contrôle des plantes, Création, Densification, Elasticité, Hyperspace, Illusion, Intangible, Natation, Pouvoirs dynamiques, Projection, Rapetissement, Rapidité, Saut, Téléportation, Transmutation et Vol.

Ce Défaut possède 10 Niveaux et confère 1 PB par Niveau. La restriction d'utilisation de l'Attribut est indiquée ci-dessous, où N est le nombre de Points Bonus conféré et (N+1) équivaut à un Niveau de plus que le Niveau de Puissance maximale.

N PB Le personnage ne peut utiliser l'Attribut aux Niveaux N et inférieurs. Il doit l'utiliser aux Niveaux N+1 ou supérieurs.

Rage aveugle

Dans certaines circonstances définies par le joueur (et approuvées par le MJ), le personnage entre dans un état de fureur incontrôlable. Tant qu'il est enragé, le personnage attaquera indistinctement la personne la plus proche de lui, amie ou ennemie. Une fois sa cible vaincue ou en fuite, le personnage s'attaque à la prochaine "menace" la plus proche. Quelques exemples de circonstances susceptibles de provoquer une Rage aveugle incluent : subir une certaine quantité de dégâts, la vue du sang, un son ou une odeur spécifique, être encerclé au combat, voir un ami en danger mortel, faire face à un ennemi juré, etc.

Le personnage ne peut revenir dans son état normal que dans d'autres circonstances spécifiques. Ce retour peut être automatique ou nécessiter un jet d'Âme. Voici quelques exemples de circonstances appropriées : aucun ennemi à proximité, une technique calmante spéciale pratiquée par un allié, la solitude, l'injection d'un produit particulier, être assommé, etc.

1 PB Initier une Rage aveugle est difficile ; revenir dans son état normal est aisé.

2 PB Initier une Rage aveugle et revenir dans son état normal sont tous deux modérément difficiles.

3 PB Initier une Rage aveugle est aisé ; revenir dans son état normal est difficile.

Recherché

Le personnage est recherché par la loi, un puissant criminel ou une organisation influente qui a placé une récompense sur sa tête. Être Recherché est différent d'avoir une Némésis : il n'y a pas qu'une personne qui a juré de mettre la main sur le personnage. Le personnage devra dissimuler sa véritable identité ou se déplacer en permanence pour éviter que des étrangers appellent la police ou le prennent en chasse (selon les circonstances).

1 PB La récompense offerte pour la capture du personnage est négligeable. Par exemple, il peut être Recherché mais sans qu'une prime ne soit proposée, ou alors d'un très faible montant.

2 PB La récompense offerte pour la capture du personnage est substantielle.

3 PB La récompense offerte pour la capture du personnage est exceptionnelle.

Réduction

Lié à un Attribut. Un des Attributs du personnage est fortement limité, ce qui réduit son coût en Points par Niveau. Ce Défaut permet d'introduire virtuellement n'importe quelle limitation, aussi le joueur et le MJ doivent discuter des conséquences en jeu et du nouveau coût en Points par Niveau.

La description de chaque Attribut propose un exemple de Réduction. Il ne s'agit que d'une suggestion et pas de la seule Réduction possible. Une liste de Réductions est proposée dans le Tableau 5-2 : Exemples de Réductions.

Contrairement aux autres Défauts, Réduction ne confère pas de Points Bonus au personnage mais change directement le coût de l'Attribut. La réduction du coût en Points dépend directement du coût original de l'Attribut. Par exemple, une Réduction qui limite de moitié l'efficacité d'un Attribut à 4 Points/Niveau peut valoir 2 Points/Niveau, mais la même Réduction appliquée à un Attribut à 10 Points/Niveau vaudra plutôt 5 Points/Niveau. Ce Défaut n'est généralement pas adapté aux Attributs à 1 Point/Niveau.

TABLEAU 5-2 : EXEMPLES DE RÉDUCTIONS

Moins de Points conférés
Moins souvent que la normale
Contrôle limité
Plus d'un mais moins que le maximum
Un aspect
Efficacité partielle
L'Attribut ne fonctionne que d'une façon
Utilité très spécifique



Repoussant

Un personnage Repoussant aura du mal à se fondre dans la foule à cause de son apparence. Le terme “repoussant” n’est pas synonyme de hideux, mais peut aussi faire référence à une mauvaise odeur, à une façon de parler ou à une habitude malsaine qui met constamment les autres mal à l’aise.

Ce Défaut est souvent choisi en tandem avec Marqué (voir page 80). Une créature monstrueuse est généralement à la fois Marquée et Repoussante. À l’inverse, un ange resplendissant sera sans doute Marqué (en raison de ses ailes) mais certainement pas Repoussant.

- 1 PB** Le personnage est légèrement Repoussant. Il subit un malus de -2 à ses jets de Séduction.
- 2 PB** Le personnage est franchement Repoussant. Il subit un malus de -4 à ses jets de Séduction.
- 3 PB** Le personnage est horriblement Repoussant. Il subit un malus de -6 à ses jets de Séduction.

Restriction

Lié à un Attribut. Un ou plusieurs désavantages limitent l’utilité d’un des Attributs du personnage. Ce Défaut permet d’introduire virtuellement n’importe quelle limitation, aussi le joueur et le MJ doivent discuter des conséquences de la Restriction choisie.

La description de chaque Attribut propose une liste de trois Restrictions qui lui sont les plus couramment associées. Il ne s’agit que de suggestions et pas des seules Restrictions possibles. Une liste de Restrictions est proposée dans le Tableau 5-3 : Exemples de Restrictions.

Le MJ peut améliorer la progression en Points Bonus conférés au personnage par ce Défaut (comme 2 PB, 4 PB, 6 PB ou 3 PB, 6 PB, 9 PB) si le coût en Points par Niveau de l’Attribut affecté est élevé (voir Attaques supplémentaires, Pouvoirs dynamiques et Pouvoirs modulaires, par exemple). Appliquer des contraintes plus sévères à un Attribut, au point de modifier son coût en Points par Niveau, peut se faire grâce au Défaut Réduction (voir page 83).

- 1 PB** La Restriction est mineure.
- 2 PB** La Restriction est importante.
- 3 PB** La Restriction est considérable.

Retour de flamme

Lié à un Attribut. Le personnage subit un effet secondaire indésirable à chaque fois qu’il rate un jet pour utiliser l’Attribut associé. Si le personnage échoue à son jet, il est frappé par l’énergie ou l’essence qui aurait servi à alimenter l’Attribut. Un Retour de flamme peut prendre la forme de dégâts physiques, d’une perte de mémoire, d’une diminution de Caractéristiques, d’une désorientation passagère ou tout autre effet délétère. Le joueur et

TABEAU 5-3 : EXEMPLES DE RESTRICTIONS

Pas sur soi-même
Jet requis pour maintenir le contrôle
Durée limitée chaque jour
Facile à contrer
Résultat imparfait
Dans des endroits particuliers
Diminue l’Initiative
Fonctionnement limité
Perte d’un effet spécifique
Seulement dénudé
Requiert des composantes matérielles
Requiert une maintenance régulière
Requiert un équipement spécial
Requiert des tests de Caractéristique
Limite le mouvement
Cibles spécifiques
Limité dans le temps
Sous certaines conditions
Usage douloureux
L’usage affaiblit le personnage

le MJ doivent déterminer ensemble les effets du Retour de flamme en jeu.

- 1 PB** Le Retour de flamme se produit si le personnage échoue à son jet de 6 ou plus.
- 2 PB** Le Retour de flamme se produit si le personnage échoue à son jet de 3 ou plus.
- 3 PB** Le Retour de flamme se produit si le personnage échoue à son jet de 1 ou plus.

Sensibilité

Un personnage avec une Sensibilité est vulnérable à une substance normalement sans danger, comme l’eau, le soleil, ou un élément, matériau ou objet. La Sensibilité doit être liée d’une certaine façon à l’histoire ou aux Attributs du personnage.

Le personnage subit des dégâts dès que sa peau entre en contact avec la source de sa Sensibilité. Si la Sensibilité ne requiert aucun contact direct (comme le soleil, voir son reflet dans un miroir, entendre le son des cloches d’une église ou simplement être à proximité de la source), les dégâts diminuent de moitié. Alternativement, si la Sensibilité n’affecte le personnage que lorsqu’il l’ingère, les dégâts sont doublés. Enfin, les dégâts indiqués supposent que la source de la Sensibilité est commune, comme l’eau, le soleil, l’acier ou le bois. Si elle est plus rare, comme un symbole sacré, un mantra bouddhiste ou un élément rare, les dégâts sont aussi doublés. Si elle est encore plus rare, comme un artefact unique, les dégâts peuvent être triplés ou quadruplés.

- 1 PB** La source de la Sensibilité cause des dégâts mineurs (20 points/round d'exposition).
- 2 PB** La source de la Sensibilité cause des dégâts importants (40 points/round d'exposition).
- 3 PB** La source de la Sensibilité cause des dégâts très graves (60 points/round d'exposition).

Serviteur

La liberté est une notion toute relative pour un personnage au service d'une corporation, d'un gouvernement, d'un gang ou d'un autre individu ou organisation. Le contrôle du personnage peut être assuré par le chantage, un lavage de cerveau, un contrat légal, une technologie avancée ou simplement une propagande élaborée. Si le Serviteur devait agir en conflit avec les intérêts de ceux dont il dépend, les conséquences seraient des plus graves.

- 1 PB** L'organisation a une autorité partielle sur le personnage ; il sera sujet à une punition mineure s'il s'oppose à ses supérieurs.
- 2 PB** L'organisation a une autorité majeure sur le personnage ; il sera sujet à une punition sérieuse s'il s'oppose à ses supérieurs.
- 3 PB** L'organisation a une autorité totale sur le personnage ; il sera sujet à une punition extrême s'il s'oppose à ses supérieurs.

Talon d'Achille

Le personnage perd deux fois plus de Points de Vie lorsqu'il subit des dégâts d'un certain type, en accord avec son concept. Il peut s'agir d'un objet ou d'une matière ayant une résonance mystique, comme les pieux en bois pour les vampires ou l'argent pour les loups-garous. Il peut aussi s'agir d'un élément en rapport avec la nature du personnage, comme les créatures de feu qui souffrent plus des dégâts liés à l'eau ou un alien sensible aux armes développées sur sa planète natale. Le MJ doit approuver tout Talon d'Achille. Chaque Talon d'Achille concerne un certain type de dégâts rare, peu commun ou commun (dans le contexte de la campagne).

- 1 PB** Le type de dégâts est rare.
- 2 PB** Le type de dégâts est peu commun.
- 3 PB** Le type de dégâts est commun.

Transformation persistante

Lié à un Attribut. Ce Défaut ne peut être choisi qu'en conjonction avec les Attributs Agrandissement, Densification, Élasticité, Intangible, Invisibilité, Polymorphe ou Rapetissement. Une fois que le personnage s'est transformé grâce à l'Attribut, il ne peut reprendre sa forme normale sans remplir certaines conditions préalables. Celles-ci peuvent inclure un rituel, une manipulation biologique en laboratoire, consommer une substance spéciale ou simplement attendre un certain temps.

- 1 PB** Il faut plusieurs heures de travail dans des circonstances spéciales pour que le personnage retrouve sa forme originelle.
- 2 PB** Comme précédemment, mais le procédé nécessite des pièces de rechange, ingrédients et autre matériels coûteux (ou difficile à trouver).
- 3 PB** Comme précédemment, mais le procédé nécessite plusieurs jours.

Usage limité, durée

Lié à un Attribut pouvant être utilisé pendant un certain temps. Après que le personnage a utilisé l'Attribut choisi, il ne peut plus s'en servir pendant une certaine durée. Plus l'utilisation était longue, plus l'attente le sera aussi. Par exemple, les muscles d'un personnage doté de Force surhumaine peuvent être courbatus et avoir besoin de récupérer, ou un Objet de pouvoir permettant de Voler aura besoin de se recharger. Seules des circonstances exceptionnelles (et un sacrifice digne de ce nom) peuvent permettre au personnage d'utiliser l'Attribut avant que la durée de récupération ne soit écoulée. Ce Défaut est généralement incompatible avec Énergivore.

- 1 PB** Pour chaque minute que le personnage a utilisé l'Attribut, il doit attendre 1 minute avant de pouvoir s'en servir à nouveau.
- 2 PB** Pour chaque minute que le personnage a utilisé l'Attribut, il doit attendre 5 minutes avant de pouvoir s'en servir à nouveau.
- 3 PB** Pour chaque minute que le personnage a utilisé l'Attribut, il doit attendre 10 minutes avant de pouvoir s'en servir à nouveau.

Usage limité, instantané

Lié à un Attribut à effet instantané. Le personnage ne peut utiliser l'Attribut choisi qu'occasionnellement. Ceci peut être la conséquence d'un temps de charge, d'un épuisement considérable des réserves du personnage ou toute autre forme de limitation. Seules des circonstances exceptionnelles (et un sacrifice digne de ce nom) peuvent permettre au personnage d'utiliser l'Attribut plus souvent qu'indiqué ci-dessous. Ce Défaut est généralement incompatible avec Énergivore.

- 1 PB** L'Attribut est utilisable 3 fois par jour.
- 2 PB** L'Attribut est utilisable 2 fois par jour.
- 3 PB** L'Attribut est utilisable 1 fois par jour.

Vulnérabilité

Le personnage est grièvement vulnérable à un objet, environnement, pensée, activité ou condition spécifique. Lorsqu'il est à proximité de la source de sa Vulnérabilité, elle peut le priver de tout ou partie de ses Attributs. La Vulnérabilité ne doit toutefois intervenir que rarement, car elle l'handicape très sérieusement.



- 1 PB** Le Niveau de tous les Attributs accessibles au personnage diminue d'un quart (arrondi au supérieur) lorsqu'il est affecté par sa Vulnérabilité.
- 2 PB** Le Niveau de tous les Attributs accessibles au personnage diminue d'un demi (arrondi au supérieur) lorsqu'il est affecté par sa Vulnérabilité.
- 3 PB** Le personnage ne peut utiliser aucun Attribut lorsqu'il est affecté par sa Vulnérabilité.

ÉTAPE 7 : CALCULEZ LES VALEURS DÉRIVÉES

Calculez les Valeurs Dérivées de votre personnage. Ces informations sont directement liées Caractéristiques du personnage et ne requièrent aucune dépense de Points.

Valeur de Combat

Cette valeur gouverne tous les aspects du combat physique, y compris la capacité de votre personnage à attaquer, se défendre et infliger des dégâts. Une Valeur de Combat élevée reflète un esprit combattif et une maîtrise des différentes formes de combat : avec ou sans arme, arts martiaux et armes à distance. Il existe deux composantes à la Valeur de Combat : l'Attaque et la Défense. Les Attributs et Défauts du personnage peuvent les affecter indépendamment, mais sauf indication contraire, le terme Valeur de Combat concerne aussi bien l'Attaque que la Défense.

La véritable maîtrise du combat ne peut être atteinte qu'en parfaite harmonie avec soi-même. C'est pourquoi les Caractéristiques du Corps, de l'Esprit et de l'Âme sont d'égale importance pour les combattants : le Corps pour la vigueur dans l'attaque comme dans la défense, l'Esprit pour la réactivité et l'Âme pour la vaillance et la réussite. Par exemple, une femme menue avec un entraînement intensif aux arts martiaux peut mettre au tapis un adversaire deux fois plus grand ; savoir et détermination sont aussi importants que la force brute.

Pour calculer la Valeur de Combat de base à l'Attaque, ajoutez les trois Caractéristiques et divisez le total par 3, en arrondissant à l'entier inférieur :

$$\text{Attaque} = (\text{Corps} + \text{Esprit} + \text{Âme}) / 3$$

La Valeur de Combat de base à la Défense lui est inférieure de 2 points :

$$\text{Défense} = [(\text{Corps} + \text{Esprit} + \text{Âme}) / 3] - 2$$

Points de Vie

Cette Valeur Dérivée indique quelle quantité de dégâts le corps de votre personnage peut encaisser avant d'être hors-combat (par exemple, assommé ou mort). Les dégâts subis au combat sont soustraits du total actuel de Points de Vie de votre personnage. Si ce total tombe en-dessous de 0, votre personnage sombre dans l'inconscience et mourra s'ils n'est pas soigné rapidement. Les Points de Vie peuvent être modifiés par les Attributs et les Défauts.

Le total de base de Points de Vie est égal à la somme du Corps et de l'Âme, multipliée par 5 :

$$\text{PV} = (\text{Corps} + \text{Âme}) \times 5$$

RÈGLE POUR LES FIGURANTS

Pour refléter la facilité avec laquelle les personnages peuvent se débarrasser des PNJ sans importance en combat, le MJ peut assigner à ces figurants le Défaut Fragile à 2 ou 3 PB, réduisant ainsi leurs Points de Vie de 20 ou 30. Seul le MJ détermine quels PNJ sont des figurants ou non.

Points d'Énergie (règle optionnelle)

Cette Valeur Dérivée peut être utilisée dans les jeux où le MJ considère que les personnages possèdent une réserve d'énergie qui s'épuise lorsqu'ils réalisent des actions spécifiques. Les Points d'Énergie sont nécessaires pour alimenter les Attributs avec le Défaut Énergivore et les Attaques Spéciales avec le Désavantage Source d'énergie. Si le total actuel de Points d'Énergie de votre personnage tombe en-dessous de 0, il est vidé et sombre dans l'inconscience.

Attention ! Le recours aux Points d'Énergie peut ralentir le rythme de la partie et nécessiter de prendre des notes régulières. De plus, votre personnage peut s'épuiser rapidement si plusieurs de ses Attributs sont Énergivores, l'empêchant de les utiliser bien longtemps. Selon votre concept de personnage, voyez si cela vous convient ou non. Les Points d'Énergie peuvent être modifiés par l'Attribut Opulence énergétique (voir page 47).

Le total de base de Points d'Énergie est égal à la somme de l'Esprit et de l'Âme, multipliée par 5 :

$$\text{PE} = (\text{Esprit} + \text{Âme}) \times 5$$

Valeur de Choc (règle optionnelle)

Dans les parties où les dégâts subis ont des effets plus réalistes, les personnages possèdent une Valeur de Choc. Ceci n'est pas recommandé pour les campagnes à l'ambiance héroïque. Si un personnage subit une quantité de dégâts supérieure ou égale à sa Valeur de Choc, il y a un risque qu'il soit étourdi. Si l'attaque est pénétrante (comme une balle ou un couteau), la Valeur de Choc représente aussi la possibilité d'infliger une blessure grave qui, si elle n'est pas soignée, peut causer la mort du personnage par exsanguination. Pour plus d'informations sur la Valeur de Choc et son utilisation, voir page 104.

La Valeur de Choc est égale à la quantité maximale de Points de Vie du personnage, divisée par 5 :

$$\text{Choc} = \text{PV} / 5$$

ÉTAPE 8 : OBTENEZ DES POINTS D'HISTORIQUE

À présent que la mécanique de votre personnage (Caractéristiques, Attributs, Défauts, Compétences et Valeurs Dérivées) est déterminée, vous pouvez vous concentrer sur la création de sa personnalité, tout en laissant de la marge pour des évolutions futures. Un des meilleurs moyens pour mieux visualiser votre création est de lui ajouter des détails grâce à un historique, des anecdotes ou une illustration. Consacrer du temps à développer votre personnage en-dehors des règles vous permettra d'accroître son potentiel d'interprétation et donnera au MJ un aperçu de ses motivations. Alternativement, le MJ peut vous demander de répondre à une liste de questions sur votre personnage. En récompense, il peut vous attribuer 1 à X/2 Points d'Histoire pour chacune de vos contributions. Vous pouvez dépenser ces Points supplémentaires pour acquérir des Attributs ou améliorer vos Caractéristiques, mais dans ce cas, pensez à recalculer les Valeurs Dérivées.

La dernière étape de la création de personnage est aussi votre dernière chance de répondre à certaines questions importantes avant que la partie ne débute. Qu'est qui a forgé son destin ? Où est-ce qu'il vit et travaille ? Gagne-t-il bien sa vie ? Qu'est-ce qu'il aime et déteste ? Qu'en est-il de sa famille, de ses amis ? Y a-t-il quelqu'un dans sa vie ? Qui sont ses ennemis ? Ces détails ajouteront de la profondeur à votre personnage, mais vous n'êtes pas obligé de répondre à tout. Laisser planer un peu de mystère vous donnera l'opportunité de développer ultérieurement votre personnage au cours de ses aventures.

MÉCANISMES DE JEU

Introduction

Dans un jeu de rôle, la plupart des actions entreprises par un PJ ou PNJ ne nécessitent aucune règle. Le joueur dit simplement que son personnage traverse la pièce, ramasse un objet, conduit un véhicule ou parle à quelqu'un, etc. et si le MJ en convient, l'action prend effet tout simplement. Lors d'une interaction entre PJ et PNJ, les joueurs et le MJ discutent généralement *in character* et décrivent ce que leurs personnages font. Quant au MJ, il décrit également ce que les personnages voient, entendent, sentent, touchent voire goûtent.

Au cours de la partie, il arrive toutefois un moment où des règles spécifiques sont nécessaires pour déterminer ce qui se produit. C'est notamment le cas lorsque la réussite d'une action est plutôt incertaine et que le résultat a une influence notable sur l'histoire. Si le personnage doit réparer la pompe défectueuse d'un réacteur pour éviter une fusion nucléaire, y parviendra-t-il à temps ? Si la voiture du personnage est sur le point de tomber d'une falaise, pourra-t-il s'en éjecter à temps, et sinon, le crash lui sera-t-il fatal ? Si deux personnages s'affrontent, qui sera le vainqueur ?

Les Caractéristiques, Attributs, Compétences et Valeurs Dérivées d'un personnage aident à répondre à ces questions cruciales. Bien souvent, un jet de dés permet d'ajouter une part de hasard et de suspense à l'action. Le résultat du jet de dés représente les éléments hors du contrôle direct du personnage ou l'incertitude qui subsiste lorsque deux personnages s'affrontent. Dans certains cas, le MJ peut décider du résultat de l'action en le décrétant simplement, sans jeter les dés (voir Dois-je demander un jet à mes joueurs ?, page 89). Le MJ peut prendre cette liberté lorsqu'il estime qu'une issue est inévitable ou indispensable au déroulement du scénario.

L'une des situations amplement couverte par les règles est le combat. Les règles de combat sont très détaillées, offrant aux joueurs une forme de contrôle de leur personnage à tout instant. S'ils sont vaincus, ils sauront que le MJ n'a pas blessé ou tué arbitrairement leur personnage. Le MJ est encouragé à suivre une démarche similaire pour toutes les actions qui affectent significativement le destin des personnages : passer rapidement sur la routine, mais entrer davantage dans le détail lorsque une action peut avoir un impact physique ou émotionnel dramatique sur le PJ.

IMPORTANT ! Si vous êtes le MJ, n'hésitez pas à vous affranchir des règles. Si une règle de Tri-Stat dX vous déplaît, vous êtes encouragé à la modifier pour qu'elle corresponde mieux à vos besoins et ceux de vos joueurs. Ne laissez surtout pas votre vision d'un jeu de rôle être supplantée par quoi que ce soit que vous lirez



dans ce livre ! Ces pages sont pleines de grandes lignes et de suggestions, mais ne contiennent en aucun cas la “Méthode Ultime” pour bien jouer. Utilisez ce qui vous plaît, oubliez ce qui ne vous plaît pas et remplissez les blancs avec vos propres idées !

Le passage du temps

Dans un jeu de rôle, le passage du temps *in game* est censé être fluide. Dans certaines situations, comme une discussion entre deux personnages, le passage du temps dans le jeu correspond normalement à celui dans la réalité. Mais la plupart du temps, la vitesse à laquelle le temps passe dépend des activités des personnages décidées par les joueurs : les choses se produisent aussi vite qu’il est cinématographiquement possible. Escalader une montagne ne devrait prendre que quelques minutes, même si cela nécessite des heures en réalité. Le MJ ne doit pas hésiter à faire défiler le temps jusqu’à ce que quelque chose d’intéressant se produise, par exemple : “Vous continuez votre enquête pendant deux semaines. Puis un jour, le terroriste diffuse un message dans lequel il menace de détruire les Nations Unies si ses exigences ne sont pas remplies...” Enfin, dans les situations les plus tendues comme un combat, le temps est décompté avec bien plus de précision par le MJ, à l’aide de “rounds de combat” (voir Combat, page 92). Le MJ peut également décider de remonter le temps grâce à des scènes de *flashback*. Un *flashback* est un moyen original de relater les précédents d’une histoire sans se borner à les raconter platement, puisque les joueurs peuvent intervenir directement.

SCÈNE, ROUND ET INITIATIVE

Tri-Stat utilise trois principales mesures de temps : la scène, le round et l’Initiative. Une scène est une suite d’événements liés entre eux. À la manière d’un film, une scène se déroule jusqu’à ce que la caméra change complètement de décor, voire de personnages. Si par exemple, un personnage discute avec un informateur au cours d’un dîner, cette situation constitue une scène. Lorsque le MJ passe au moment où le personnage se retrouve dans une ruelle sombre, suivant la piste de l’informateur, la scène du dîner prend fin et une nouvelle scène démarre dans la ruelle. Si toutefois la conversation est interrompue par un assassin qui attaque l’informateur, avec l’intention de l’éliminer avant qu’il ne parle, la scène ne se termine pas lorsque le personnage poursuit le tueur dans la ruelle. Comme les événements sont toujours liés entre eux, la scène ne prend pas fin, bien que le décor ait changé.

Le round est une mesure de temps variable, entre 1 et 10 secondes (approximée à 5 secondes en général), tandis que l’Initiative situe un instant précis dans le round (et le temps). Lorsqu’un combat survient, les personnages tirent l’Initiative (voir page 93) et chacun peut alors agir à son tour dans l’ordre d’Initiative. Le round

est divisé en un nombre d’Initiatives égal à la plus haute valeur d’Initiative tirée. Par exemple, lors d’un combat entre trois personnages ayant obtenu 11, 19 et 24 à leurs tests d’Initiative, le round est composé de 24 Initiatives. Le round dure toujours environ 5 secondes, mais en ce qui concernent les actions, elles peuvent prendre effet au cours d’un ou plusieurs de ces 24 instants potentiels (24 moments au cours desquels un personnage peut décider d’agir). Si, lors du prochain round, les personnages obtiennent 16, 23 et 39, le round sera désormais constitué de 39 Initiatives.

Effectuer une action

Chaque personnage est capable d’effectuer ou de tenter une liste d’actions quasiment infinie, y compris des activités routinières (parler, respirer, penser), des travaux complexes (forger une armure, forcer l’accès à un ordinateur, se déplacer en silence, escalader la façade d’un immeuble), voire des actions de combat (attaquer, esquiver, tirer). Le Chapitre Combat couvre la question du combat en détail, qui ne sera donc pas abordé ici. De plus, les joueurs peuvent considérer que leurs personnages réussissent automatiquement certaines activités routinières, avec l’accord du MJ. Par exemple, ce dernier peut considérer que les personnages dotés de la Compétence martiale Armes à feu nettoient régulièrement leurs armes, les entretiennent et les rangent en sécurité.

Chaque MJ a sa méthode préférée quant à la façon dont ses joueurs décrivent les actions de leurs personnages. Bien souvent, le MJ demandera à ses joueurs “Que fait votre personnage ?” Les MJ expérimentés tentent de partager les opportunités d’interprétation équitablement entre les joueurs, afin que chacun ait un rôle à jouer dans l’histoire (en passant d’un personnage à l’autre aussi souvent que nécessaire). À l’inverse, les joueurs ont la responsabilité de décrire les actions escomptées de leurs personnages au MJ. En retour, le MJ décrit le résultat de ces actions ou demande un jet de Caractéristique ou de Compétence pour le déterminer.

Penchons-nous un instant sur les trois descriptions d’action ci-dessous :

- Description 1 : “Mon personnage, Maxwell, va chercher l’artefact.”
- Description 2 : “Mon personnage, Maxwell, va chercher l’artefact au rez-de-chaussée de l’immeuble.”
- Description 3 : “Mon personnage, Maxwell, va en toute hâte chercher l’artefact au rez-de-chaussée de l’immeuble. Il défoncera les portes sur son chemin au besoin, afin de mettre la main dessus aussi vite que possible.”

Les trois descriptions impliquent Maxwell, un personnage à la recherche d’un artefact, mais le niveau de détail de chacune est très différent. Il est inutile de s’embêter avec des détails sans rapport direct avec votre action

(comme la façon exacte utilisée par Maxwell pour ouvrir les portes, dans la Description 3) mais, parfois, quelques détails peuvent aider le MJ à mieux comprendre et interpréter les événements.

ATTRIBUTS ET ACTIONS

Dans certaines situations, il peut être important de savoir combien d'Attributs un personnage peut utiliser à un moment précis et à quelle vitesse il les active. Les Attributs "innés", tels qu'Armure ou Force surhumaine, sont toujours considérés comme actifs, à moins que le personnage ait adopté une Restriction spécifiant le contraire. Les Attributs qui doivent être activés mais ne nécessitent pas de jet de dés pour ce faire, tels que Champ de force, peuvent être utilisés au rythme d'un par Initiative, pendant le tour du personnage ; ces activations ne nécessitent aucune action de sa part. En revanche, les Attributs qui doivent être activés et nécessitent un jet de dés requièrent une certaine concentration ; ainsi le personnage a besoin d'une ou plusieurs actions pour s'en servir. Un personnage peut avoir autant d'Attributs simultanément actifs qu'il le souhaite. Toutefois, le MJ peut lui imposer un malus si le personnage se concentre sur trop de choses à la fois. La catégorie de chaque Attribut est généralement évidente, mais la classification finale reste à l'entière discrétion du MJ.

Utiliser un Attribut à des Niveaux inférieurs

À moins que le personnage assigne le Défaut Puissance maximale à un Attribut (voir page 83), il peut volontairement l'utiliser à un Niveau ou à des Mods réduits. Par exemple, un personnage doté de Téléportation au Niveau 6 (avec une distance maximale de 1 000 km) peut choisir de se téléporter à tout endroit situé à moins de 1 000 km. De la même façon, si le personnage a également investi 4 rangs dans le Mod Cibles (50 personnes/1 T), il peut se servir de cet Attribut pour téléporter d'autres personnes ou objets jusqu'à 50 individus ou 1 tonne.

Utilisation partielle d'un Attribut

Le MJ peut aussi autoriser un personnage à n'utiliser qu'une partie de l'effet d'un Attribut. Par exemple, un personnage doté d'Intangible 10 pourrait souhaiter ne rendre intangible qu'une partie de son corps, comme sa main ou sa tête. Le MJ peut décréter qu'un usage partiel de l'Attribut est plus ou moins difficile qu'un usage normal, en assignant des modificateurs appropriés à la Valeur Objectif (voir Tableau 7-1 : Modificateurs de difficulté d'une Valeur Objectif).

Dés et jets de dés

Tri-Stat dX utilise généralement un seul type de dé polyédrique (multi-faces) par campagne ou partie. Ce type de dé, représenté par un X, a traditionnellement 4, 6, 8, 10, 12 ou, plus rarement, 20 faces. Lorsqu'un jet de dés est requis, on lence deux dés. En additionnant le

Dois-je demander un jet à mes joueurs ?

Le MJ doit absolument être conscient que toute action ne requiert pas un jet de dés. Les activités les plus routinières, telles que planter un clou, se balader à cheval ou déjeuner, ne devraient jamais nécessiter un jet de dés, sauf circonstances exceptionnelles. Dans d'autres situations, le besoin de lancer les dés ou non est moins évident. S'il est quasiment certain qu'un personnage va réussir son action, alors le MJ devrait sérieusement considérer la possibilité de ne pas demander de jet. Bien qu'il est vrai que le personnage puisse toujours échouer, faire lancer les dés au joueur va forcément ralentir le jeu. C'est pourquoi le MJ doit savoir déterminer dans quelle situation un personnage est presque certain de réussir la tâche entreprise et, dans ce cas, ne pas exiger de jet de dés afin que le jeu se poursuive sans interruption.

Inversement, on pourrait croire que si un personnage n'a presque aucune chance de réussir une action, alors le MJ ne devrait pas non plus demander de jet et décréter qu'il échoue simplement. Toutefois, cette attitude est à éviter. En effet, les PJ devraient toujours se voir offrir la chance, aussi infime soit-elle, de réussir même les tâches les plus ardues et vouées à l'échec (à l'exception des tâches que le MJ juge réellement impossibles). Car bien que le jet de dés ralentisse un peu le jeu, cette petite chance de réussite permet parfois aux personnages d'accomplir des exploits qui resteront dans les mémoires. Le MJ ne devrait accorder ce privilège qu'aux PJ, car ils sont les héros de l'histoire. Les PNJ n'étant que des personnages secondaires, le MJ peut décréter un échec automatique pour toute action presque impossible.

Voici une liste de suggestions de quand les dés devraient ou être lancés ou non. Lorsqu'un jet n'est pas nécessaire, le personnage devrait réussir automatiquement son action.

Tirez les dés lorsque...

- l'incertitude du jet ajoute du suspens à la partie ;
- l'action est peu familière au personnage ;
- cette tâche a déjà posé des soucis au personnage par le passé ;
- le personnage est distrait et ne peut se concentrer ;
- quelqu'un s'oppose activement au personnage ;
- la tâche est loin d'être triviale ;
- des forces extérieures influent sur le résultat ;
- le joueur veut tirer les dés.

Ne tirez pas les dés lorsque...

- un jet pourrait rendre la partie moins amusante ;
- l'action est routinière pour le personnage ;
- la tâche est réellement triviale au vu de la maîtrise du personnage dans la Compétence.

résultat de chacun, toute valeur entre 2 et 2X peut être générée. La probabilité du résultat suit une loi en cloche, avec une moyenne de $X+1$. Par exemple, lorsque $X = 6$,



7 est la valeur la plus souvent générée ; pour $X = 12$, ce sera 13. Il existe trois principaux types de jets de dés, ou tests, auxquels le MJ ou les joueurs peuvent faire appel au cours du jeu : un test de Caractéristique, un test de Compétence et un test d'Attaque/de Défense. Lorsqu'un joueur annonce l'action escomptée de son personnage, le MJ décide si un jet de dés est nécessaire ou pas. Le cas échéant, il décide aussi quel type de jet est approprié.

La plupart du temps, le joueur lance lui-même les dés pour déterminer la réussite ou l'échec de l'action entreprise par son personnage, tandis que le MJ tire les dés pour les PNJ quand leurs actions ont une influence sur les personnages. Dans le cas où des PNJ n'interagissent qu'avec d'autres PNJ, le MJ devrait décréter simplement le résultat, sans tirer de dés.

Dans certaines circonstances, il arrive que le MJ préfère tirer les dés à la place du joueur pour déterminer l'issue de l'action d'un personnage, afin de garder secret le résultat (voire même la raison) du jet. Cette situation se produit lorsque le personnage n'est pas censé être conscient de quelque chose. Par exemple, si un indice est dissimulé à proximité d'un personnage, le MJ peut lancer les dés en secret afin de voir s'il le remarque. Si le MJ avait demandé au joueur d'effectuer le jet, celui-ci aurait su qu'il y avait quelque chose à trouver même si son personnage avait échoué à son test.

Tests de Caractéristique

On fait appel à un test de Caractéristique lorsque le MJ estime que seules les capacités innées du personnage entrent en ligne de compte, et pas son expertise technique ou martiale. Lors d'un test de Caractéristique, le MJ décide laquelle (parmi Corps, Esprit ou Âme) est primordiale au vu de l'action envisagée. Si deux ou même trois Caractéristiques sont à peu près autant sollicitées, le MJ peut choisir d'utiliser leur moyenne (arrondie à l'entier le plus proche). Quand l'action est envisagée dans le cadre de l'utilisation d'un Attribut, la Caractéristique à utiliser est généralement suggérée dans la description de l'Attribut en question.

Pour réussir un test de Caractéristique, le joueur doit obtenir une valeur inférieure ou égale à la Valeur Objectif sur le résultat de deux dés. Cette Valeur Objectif est, à la base, égale à la Caractéristique ou moyenne de Caractéristiques appropriée, à la discrétion du MJ. Si le jet de dés présente un résultat supérieur à la Valeur Objectif, le test est un échec. Plus la différence entre le résultat du jet et la Valeur Objectif est grande, plus la marge de réussite ou d'échec est importante.

MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ

D'UNE VALEUR OBJECTIF

Le MJ peut choisir de modifier la Valeur Objectif si l'action entreprise par le personnage est particulièrement aisée ou difficile (voir Tableau 7-1 : Modificateurs de la difficulté d'une Valeur Objectif). Un malus est appliqué aux actions les plus difficiles, tandis que les actions les plus simples bénéficient d'un bonus.

TABLEAU 7-1 : MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ D'UNE VALEUR OBJECTIF

Modificateur de Valeur Objectif						Difficulté de l'action
d4	d6	d8	d10	d12	d20	
+4	+6	+8	+10	+12	+20	Succès garanti*
+3	+4	+6	+7	+9	+15	Très simple
+2	+2	+4	+4	+6	+10	Simple
+1	+1	+2	+2	+3	+5	Assez simple
0	0	0	0	0	0	Moyenne
-1	-1	-2	-2	-3	-5	Assez difficile
-2	-2	-4	-4	-6	-10	Difficile
-3	-4	-6	-7	-9	-15	Très difficile
-4	-6	-8	-10	-12	-20	Presque impossible

* Dans ce cas, un jet est-il vraiment nécessaire ?

Qu'est-ce qu'une difficulté moyenne ?

Le terme "action de difficulté moyenne" signifie plus clairement "action considérée d'importance moyenne pour la partie et pour laquelle le MJ souhaite que le joueur lance les dés." Garer sa voiture en parallèle n'est pas considéré comme une action de difficulté moyenne (même si de nombreux conducteurs en sont incapables) puisque c'est une activité sans importance pour la plupart des campagnes à base d6 ou plus. Il pourrait en être autrement pour une partie à base d4...

Lorsqu'en pensant à une tâche spécifique, vous ne vous dites pas "c'est une action de difficulté intermédiaire pour un personnage de ma campagne," alors il ne s'agit pas d'une difficulté moyenne.

RÉUSSITE OU ÉCHEC CRITIQUES

Quelle que soit la Valeur Objectif, un 2 "naturel" (c'est-à-dire un résultat de 1 sur chacun des deux dés lancés) est toujours un succès (et est considéré au moins comme une réussite à l'arrachée), tandis qu'un résultat de 2X "naturel" (X sur chaque dé lancé) est toujours un échec (et est considéré au moins comme un échec de justesse). Cette règle est capitale, car elle reflète le fait que même les plus talentueux héros peuvent parfois se planter, tandis que même le type le moins doué au monde a toujours une infime chance de réussite. En

raison de la forte probabilité d'obtenir une réussite ou un échec critique avec 2d4, le MJ peut décider d'ignorer cette règle pour les parties avec un Niveau de Puissance sous-humain.

TESTS OPPOSÉS

Si deux personnages ou plus s'affrontent directement ou indirectement (comme par exemple deux personnes s'arrachant un objet convoité), chacun doit effectuer un test de Caractéristique. On considère que le vainqueur est le personnage obtenant la marge de réussite la plus élevée (ou la marge d'échec la plus faible si tous les participants échouent).

Tests de Compétence

Un test de Compétence fonctionne comme un jet de Caractéristique, mais le MJ y fait appel lorsqu'il estime que la tâche entreprise est gouvernée à la fois par l'inné et un certain savoir ou savoir-faire. Par exemple, si un personnage souhaite exécuter une action purement intellectuelle (comme se rappeler du nom de quelqu'un qu'il a rencontré), le MJ lui demandera un test d'Esprit. Mais si ce même personnage tente d'identifier une espèce extra-terrestre rare, l'action nécessitera toujours un test d'Esprit, mais elle sera aussi gouvernée par la Compétence Biologie (et plus spécifiquement la Spécialité Zoologie). En terme de jeu, cette tâche exigera un "test de Biologie (Zoologie) basé sur l'Esprit".

La Valeur d'Objectif de base d'un jet de Compétence est égale à la Caractéristique concernée. Par exemple, pour un test de Compétence basé sur l'Esprit, la Valeur Objectif est égale à l'Esprit du personnage. Si le personnage possède la Compétence appropriée (même sans la Spécialité le cas échéant), il reçoit un bonus à la Valeur Objectif. Ce bonus est égal à son rang dans la Compétence, ou à son rang + 1 s'il possède en plus la Spécialité requise. Pour réussir un test de Compétence, le joueur doit obtenir une valeur inférieure ou égale à la Valeur Objectif sur le résultat de deux dés. Plus la différence entre le résultat du jet et la Valeur Objectif est grande, plus la marge de réussite ou d'échec est importante.

Seul le MJ est en mesure de déterminer quelles Caractéristique, Compétence et Spécialité sont appropriées à une tâche donnée, en se basant sur les descriptions des Chapitres 2 et 4. Ces décisions étant parfois ardues, le MJ peut donner à ses joueurs l'occasion d'expliquer pourquoi ils estiment que telle Compétence ou telle Spécialité devrait s'appliquer. Toutefois, la décision finale appartient au MJ.

TESTS DE COMPÉTENCE COMBINÉS

Deux personnages poursuivant un but commun peuvent s'entraider en travaillant en équipe et en effectuant un même test de Compétence. Dans ce cas, l'un des participants est considéré comme le meneur de la tâche et

effectue un test de Compétence "maître". Les autres participants effectuent également un test de Compétence chacun et, pour chaque réussite, le meneur reçoit un bonus de circonstances de +2 à son test de Compétence maître. Le MJ peut choisir de limiter le nombre de participants en fonction de la situation.

SYNERGIE ENTRE COMPÉTENCES

Parfois, un personnage peut posséder deux Compétences ou plus susceptibles de se compléter dans l'accomplissement d'une tâche, comme Sens de la rue et Pistage urbain, ou Informatique et Électronique pour forcer un verrou numérique. Si les circonstances s'y prêtent, le MJ peut alors conférer un bonus raisonnable au test de Compétence (jusqu'à un maximum de X/2).

TENTATIVES SANS FORMATION

Bien souvent, un personnage sera amené à effectuer une action pour laquelle il ou elle ne possède pas la Compétence appropriée. Dans ce cas, la Valeur Objectif dépend de la nature de la tâche envisagée.

Action familière

Si la tâche est relativement familière au personnage, la Valeur Objectif reste égale à la Caractéristique concernée. La familiarité de l'action doit être cohérente avec le rôle du personnage dans la campagne ou avoir été décidée antérieurement, dans son historique par exemple. Au besoin, le joueur devra expliquer au MJ pourquoi son personnage est familier de l'action envisagée. Bien entendu, la décision finale revient toujours au MJ. Lui seul décide si la tâche entreprise par le personnage est suffisamment familière, ou si elle est inhabituelle et encourt donc un malus à la Valeur Objectif (voir ci-dessous).

Par exemple, un étudiant en astronomie a vraisemblablement des connaissances dans de nombreux domaines scientifiques. De la même façon, la plupart des habitants d'une grande ville sont familiers avec la conduite d'une voiture, même s'ils ne possèdent pas la Compétence Conduite. En revanche, un ermite vivant au fin fond de l'Amazonie ne sera vraisemblablement pas familier avec les véhicules à moteur, et conduire sera par conséquent pour lui une action inhabituelle.

Action inhabituelle

Si le personnage effectue une tâche plutôt inhabituelle pour lui, celle-ci est alors résolue par un test de Caractéristique auquel un malus d'incapacité s'applique à la Valeur Objectif. Ce modificateur est censé refléter la difficulté pour un personnage non compétent d'accomplir la tâche spécifiée. Le malus d'incapacité peut varier de -1 à -X, en fonction de la formation nécessaire estimée par le MJ et de l'expérience éventuelle du personnage. Ce malus d'incapacité s'ajoute aux modificateurs de difficulté de la Valeur Objectif, le cas échéant.

Par exemple, dans une campagne de Niveau de Puis-



sance humain ($X=6$), maintenir en l'air un avion dont l'équipage est inconscient est un véritable défi pour qui ne possède pas de formation de pilote. Un personnage normal subira donc un malus de -6 à sa Valeur Objectif. En revanche, un aficionado de documentaires et jeux vidéos d'aviation pourrait éventuellement ne subir qu'un malus de -2 ... même s'il n'a jamais piloté auparavant.

Compétence indispensable

Le MJ peut décréter que certaines actions échouent automatiquement si le personnage ne possède pas la Compétence requise. Ces activités comprennent notamment : effectuer une chirurgie du cerveau, déchiffrer d'anciens hiéroglyphes, synthétiser un antidote, estimer la valeur d'un objet d'art rarissime, etc.

LES COMPÉTENCES POUVOIR

Certains personnages peuvent sélectionner la Compétence Pouvoir pour l'un ou plusieurs de leurs Attributs. Cette Compétence confère un bonus à tout test impliquant les Attributs concernés. Contrairement aux autres Compétences, Pouvoir ne confère pas de bonus additionnel de $+1$ aux Spécialités (puisque celles-ci définissent déjà les Attributs bénéficiaires). Par exemple, un spécialiste de la Téléportation, doté d'un Esprit à 9 et de Pouvoir (Téléportation) au rang 3, effectue ses tests de Téléportation contre une Valeur Objectif de 12 (9 pour son Esprit et 3 pour son rang de Pouvoir).

Modificateurs additionnels

Le MJ ne doit pas oublier d'appliquer aussi à la Valeur Objectif les modificateurs de difficulté habituels, suivant la simplicité ou la difficulté de l'action (voir Tableau 7-1 : Modificateurs de difficulté d'une Valeur Objectif). Par exemple, faire atterrir un jet endommagé sur une piste d'atterrissage glacée à minuit en plein blizzard est une tâche ardue. En revanche, faire atterrir ce même jet en plein jour, sur une piste en bon état et avec de bonnes conditions météorologiques ne devrait impliquer aucun malus de difficulté. Tout modificateur de difficulté affectant une action est cumulatif avec le bonus dû au niveau de Compétence du personnage.

Tests de combat

Le test de combat sert à résoudre tout type d'affrontement physique, qu'il soit armé, à mains nues, à distance ou même à base d'Attaques spéciales. Un test de combat est très similaire à un test de Compétence, sauf que la Valeur Objectif de base est égale à l'Attaque du personnage (pour les tests d'attaque) ou à la Défense (pour les tests de défense). Pour réussir un test de combat, il faut obtenir une valeur inférieure ou égale à la Valeur Objectif sur le résultat de deux dés. La tentative d'attaque ou de défense est un échec si le résultat du jet (après modificateurs éventuels) est supérieur à la Valeur Objectif.

Un personnage peut parfaitement attaquer ou se défendre avec une arme (ou à mains nues) même s'il ne possède pas la Compétence martiale requise (combattre est généralement considéré comme une Action familière). Ainsi, un personnage attaquant ou se défendant sans la Compétence appropriée ne subit aucun malus à sa Valeur Objectif ; il ne reçoit simplement aucun bonus.

Une Valeur Objectif peut être modifiée par le rang du personnage dans la Compétence martiale appropriée, mais certains Attributs peuvent aussi conférer d'autres modificateurs. Le MJ peut également, s'il le souhaite, ajuster la Valeur Objectif en fonction de la simplicité ou de la difficulté de l'attaque ou de la défense (voir Tableau 7-1 : Modificateurs de difficulté d'une Valeur Objectif, page 90). Un résultat de 2 "naturel" sur le jet de dés (*snake eyes*) est un coup critique et ne peut être esquivé ni paré (le défenseur n'a même pas le droit de tenter un jet de Défense). À la discrétion du MJ, cette règle peut ne pas s'appliquer dans les parties à base de d4.

Utiliser ses Attributs

Si un Attribut ne requiert pas explicitement de test de Caractéristique, de Compétence ou de combat, le MJ peut considérer qu'il fonctionne automatiquement dans la plupart des situations. Un test peut malgré tout être demandé dans certaines circonstances, à sa discrétion. Par exemple, un personnage doté de Particularités (Apparence) est toujours séduisant, mais s'il tente d'attirer l'attention, le MJ peut exiger un test d'Âme.

Certains Attributs requièrent un test de Caractéristique (ou de Compétence) pour être utilisés. D'autres Attributs confèrent des bonus aux tests de Caractéristique ou de Compétence. Si un Attribut interagit d'une façon ou d'une autre avec les tests de Caractéristique ou de Compétence, cela est indiqué clairement dans la description de l'Attribut.

INTRODUCTION AU COMBAT

Les affrontements sont une composante essentielle de tout jeu de rôle. Les affrontements physiques, c'est-à-dire les combats, sont un élément important de Tri-Stat dX, mais important ne veut pas dire fréquent. Chaque combat doit être un élément vital de la scène et de l'intrigue et pas juste une distraction pour passer le temps.

Les règles de combat de Tri-Stat dX ont été conçues pour permettre un affrontement dynamique et rapide. Dès lors qu'un personnage entre en conflit physique avec un autre PJ ou PNJ, une Phase de Combat physique démarre. Chaque round de combat dure entre 1 et 10 secondes de temps réel, du point de vue des personnages, en fonction de leurs actions et des circonstances (si la

durée du combat est critique, cinq secondes par round est une bonne estimation). Les personnages peuvent effectuer une action offensive et une action défensive par round. Ils peuvent aussi choisir d'effectuer plus d'une action défensive, mais subissent alors un malus à leur Valeur Objectif pour chaque tentative supplémentaire (voir la section Défense). Alternativement, un personnage peut renoncer à son attaque pour effectuer une action non-offensive. Si l'affrontement n'est pas terminé à la fin du premier round de combat, celui-ci continue au cours des rounds suivants.

Une Phase de Combat physique est divisée en quatre étapes : l'Initiative, l'Action du personnage, la Défense et les Dégâts.

INITIATIVE

L'Initiative détermine l'ordre dans lequel chaque personnage agit et est tirée au début de chaque round. Chaque personnage impliqué lance deux dés et ajoute au résultat sa valeur d'Attaque. Le personnage peut disposer d'un bonus s'il possède les Attributs Technique de combat (Sens de l'Initiative, page 59) ou Vitesse (voir page 63). Le MJ fait de même pour chaque PNJ impliqué dans le combat. Le MJ peut aussi conférer des bonus ou malus à chacun s'il estime que la situation l'exige. Alternativement, les joueurs et le MJ peuvent tirer l'Initiative une fois pour toutes au début du combat (leurs Initiatives ne changeront pas à chaque round).

Le personnage obtenant le total le plus élevé "remporte l'Initiative" et agit le premier, suivi des autres par ordre décroissant. Si deux personnages ou plus ont la même Initiative, leurs actions sont simultanées. Cela signifie que les deux personnages attaquent et infligent leurs dégâts en même temps ; si l'un des deux tombe à zéro PV en conséquence, il peut toujours agir avant de sombrer dans l'inconscience.

Le personnage peut retarder son action pour plus tard dans le round, afin de voir ce que vont faire les autres. Si tous ses adversaires retardent également leur action, en attendant que quelque chose se produise, le round se termine par une situation de tension intense et un nouveau round commence.

Si un personnage retarde une ou plusieurs actions jusqu'à la fin d'un round sans agir, il peut agir à la première Initiative du round suivant. Le personnage n'obtient pas d'action supplémentaire, il agit simplement le premier, quels que soient les résultats des jets d'Initiative. Toutes les actions ainsi retardées prennent effet durant la première Initiative. Si deux personnages ou plus retardent leur action jusqu'au prochain round, ils agissent simultanément (en supposant qu'aucun d'eux ne continue à retarder son action) puis tous les autres participants agissent dans l'ordre de leurs Initiatives.

ACTION DU PERSONNAGE

Les personnages agissent dans l'ordre déterminé par le test d'Initiative. Lorsque c'est au tour d'un personnage, il peut effectuer une action offensive (c'est-à-dire une attaque) ou une action non-offensive, à moins qu'il ne possède l'Attribut Attaques supplémentaires (voir page 28). Une attaque a généralement une seule cible, bien que certaines armes ou Avantages d'attaques permettent au personnage de cibler plusieurs ennemis à la fois.

Avant de lancer les dés, le personnage doit décrire clairement la méthode d'attaque, l'arme qu'il utilise (le cas échéant) et la cible. Si le personnage tente une manœuvre inhabituelle (telle qu'un Tir de précision ou attaquer à deux armes), il doit le préciser également.

Pour parvenir à attaquer un ennemi, le joueur (ou le MJ pour un PNJ) doit obtenir un résultat inférieur ou égal à l'Attaque de son personnage sur deux dés, comme décrit dans Tests de combat, page 89. N'oubliez pas d'appliquer tous les Attributs, Compétences, Défauts, Avantages/Désavantages d'armes et modificateurs de difficulté appropriés (voir Tableau 7-1 : Modificateurs de difficulté d'une Valeur Objectif, page 90).

Si le jet d'Attaque est réussi, le personnage place son coup et va toucher à moins que son adversaire réussisse à se défendre contre l'attaque. Référez-vous à Défense, page 100, pour plus d'informations. Si la cible rate son jet de Défense ou choisit de ne pas se défendre, elle subit les effets de l'attaque. Il s'agit normalement de dégâts et/ou d'effets secondaires. Pour simuler le succès inattendu de certaines attaques, un résultat naturel de 2 est un coup critique et ne peut être annulé par un jet de Défense (une règle optionnelle pour les jeux à base d4).

Si le jet d'Attaque est un échec, le personnage a raté. L'action de l'attaquant est terminée et l'attaque est sans effet, bien qu'un échec avec une arme à distance puisse causer des dégâts collatéraux si le tir atteint quelqu'un d'autre à la place (à la discrétion du MJ). Un résultat naturel de 2X (par exemple, 12 sur 2d6 ou 20 sur 2d10) échoue toujours et peut se traduire par un échec critique, comme atteindre un passant innocent ou voir l'arme s'enrayer (une règle optionnelle pour les jeux à base d4).

Attaques de Corps-à-corps ou à Distance

Certaines attaques peuvent s'utiliser à distance, tandis que d'autres sont limitées au combat au corps-à-corps. Pour des raisons de simplicité, les portées des armes sont regroupées en quatre catégories détaillées ci-dessous. Il appartient au MJ de décider s'il souhaite tenir le compte exact des distances et portées ou s'il souhaite en faire abstraction.

La distance donnée pour la portée de chaque attaque est en fait sa portée effective. La plupart des armes peuvent atteindre jusqu'à deux fois cette portée avec un malus de -4 ou cinq fois à -8, bien que le MJ puisse décider que certaines attaques ou armes ne peuvent dépasser la portée indiquée.

CORPS-À-CORPS

L'attaque n'est utilisable que contre les ennemis adjacents ou à portée de contact (généralement de un à cinq mètres). C'est la portée des épées, du combat à mains nues, etc.

COURTE

L'attaque a une portée effective d'environ 50 mètres. La plupart des pistolets, fusils de chasse, grenades, pistolets mitrailleurs et armes de jet, telles que les rochers ou couteaux de lancer, sont de courte portée.

MOYENNE

L'attaque a une portée effective d'environ 500 mètres. La plupart des rayons d'énergie, ainsi que les arcs, arbalètes, fusils et mitrailleuses sont de moyenne portée. Il s'agit de la portée moyenne d'une arme si aucune autre n'est précisée.

LONGUE

L'attaque est efficace jusqu'à une portée impressionnante : environ 5 km (ou plus si précisé). Un missile terre-air, une roquette antichar ou le canon principal d'un tank en sont quelques exemples.

Situations de combat spéciales

Les situations spéciales suivantes peuvent survenir au cours d'un combat.

ASSOMMER

Un personnage combattant à mains nues ou à l'aide d'une arme contondante peut tenter d'assommer un adversaire pris par surprise. La cible ne doit pas être consciente de l'attaque pour être vulnérable. L'attaquant effectue un jet d'Attaque avec un malus de -6. Si la cible subit des dégâts (après que tous les Attributs défensifs aient été appliqués), elle doit réussir un jet de Corps. S'il est réussi, la cible reste consciente ; sinon elle tombe dans l'inconscience. Les dégâts infligés par une attaque assommante sont ensuite divisés par 10 (arrondis à l'inférieur).

Par exemple, un cyborg des forces spéciales doit capturer un terroriste en vie : il tente donc de l'Assommer. Il attaque avec un malus de -6 et atteint sa cible, l'obligeant à effectuer un jet de Corps. Après tirage des dégâts, son coup inflige 40 points de dégâts. Que le terroriste reste conscient ou pas, il subit 4 points de dégâts.

ATTAQUE À OUTRANCE

Un personnage peut choisir de se lancer corps et âme dans son attaque, sans songer à sa défense. Il renonce donc à une action de défense et tente une Attaque à outrance, pour laquelle il obtient un bonus de +2 à son prochain jet d'Attaque. Une seule défense peut être sacrifiée par attaque, bien qu'un personnage doté à la fois d'Attaques supplémentaires et de Défenses supplémentaires puisse tenter plus d'une Attaque à outrance par round.

ATTAQUER PLUSIEURS ADVERSAIRES

Lorsqu'un personnage doit à tout prix éliminer plusieurs cibles mais ne possède pas assez d'Attaques supplémentaires, il peut tenter de frapper plusieurs ennemis avec une même attaque. Pour chaque cible au-delà de la première, le personnage subit un malus de -4 à l'Attaque. Il effectue un seul jet d'Attaque, et non un par cible. Chaque cible est toutefois autorisée à effectuer un jet de Défense normal. De plus, les dégâts infligés sont réduits de 2 rangs, pour un minimum de 0% (voir Quantité de dégâts infligée, page 101). Par exemple, si un personnage fait tourner son épée et tente de frapper trois cibles d'un seul coup, il doit effectuer un jet d'Attaque avec un malus de -8 (-4 pour chacune des deux cibles supplémentaires). S'il réussit à toucher au moins l'une d'elles, ses dégâts sont réduits de 2 rangs.

Attaquer plusieurs figurants

Parfois, un personnage peut vouloir éliminer plusieurs ennemis nettement plus faibles avec une seule attaque. Cette action est très cinématographique (c'est l'image d'un puissant guerrier se battant contre une horde de figurants) et les malus encourus sont donc moins importants. Pour chaque cible supplémentaire ayant 50 Points de Personnage de moins que l'attaquant, le malus est de -2 au lieu de -4. De plus, le personnage ne subit aucun malus pour toute cible supplémentaire possédant 100 Points de Personnage de moins que lui.

Par exemple, une super-héroïne créée avec 200 Points de Personnage utilise son Attaque spéciale de rayon optique pour affronter une horde de huit super-vilains conçus avec 50, 50, 50, 50, 50, 125, 175 et 175 PP. L'héroïne ne subit aucun malus pour les cinq premiers ennemis à 50 PP (puisque'ils ont 150 PP de moins qu'elle), un malus de -2 pour le seul ayant 125 PP (avec 75 PP de moins qu'elle) et un malus complet de -4 pour chacun des deux adversaires à 175 PP (car ils n'ont que 25 PP de moins). Le malus final à l'attaque de l'héroïne sera donc de -10 (-2-4-4 = -10).

Combattre à deux armes

Un personnage se battant avec une arme à une main dans chaque main peut utiliser ses deux armes contre la même cible ou attaquer deux cibles différentes (même s'il ne dispose pas d'Attaques supplémentaires), mais avec un malus important aux deux jets. Attaquer avec

deux armes s'accompagne d'un malus de -8 à la Valeur Objectif s'il n'y a qu'une cible ou un malus de -12 s'il y en a deux. Si le personnage possède Attaques supplémentaires, il ne peut utiliser cette option qu'avec une seule attaque et pas toutes.

ATTAQUES COMBINÉES

Parfois, les personnages peuvent être confrontés à des ennemis très puissants dont l'Armure ou le Champ de force les protègent totalement contre leurs attaques. Dans cette situation, les personnages peuvent coordonner leurs attaques, en frappant au même endroit au même moment pour espérer surpasser les défenses de leur adversaire. Pour chaque personnage se joignant à une Attaque combinée au-delà du premier, tous les attaquants subissent un malus de -2 au jet d'Attaque. Chaque personnage doit retarder son action jusqu'à ce que le plus lent dans l'ordre d'Initiative soit prêt à agir (ou même plus tard), avant de pouvoir attaquer. Chaque personnage effectue alors un jet d'Attaque pour voir s'il parvient à toucher la cible. En cas de réussite, les dégâts de chaque attaque sont déterminés normalement (voir page 101). Par contre, tous les dégâts s'additionnent en un seul total, que la cible subit comme la conséquence d'une seule attaque.

Si l'attaque d'un personnage échoue en raison du malus de l'Attaque combinée, mais aurait réussi sinon, il parvient tout de même à toucher la cible, mais sans parvenir à se coordonner avec ses alliés. Les dégâts infligés s'appliquent donc séparément et sont réduits de deux rangs (minimum 0%). Si le personnage rate totalement, il n'inflige aucun dégât.

La cible d'une Attaque combinée réussie peut tenter d'éviter tous les dégâts combinés avec un seul jet de Défense. Elle subit un malus de -1 à son jet pour chaque adversaire ayant participé avec succès à l'Attaque combinée. En cas de réussite, la totalité des dégâts est évitée. En revanche, la cible se défend séparément contre toute attaque ayant échoué à être combinée.

Les personnages dotés de l'Attribut Attaque combinée (voir page 20) bénéficient d'options spéciales pour réussir cette manœuvre et ne sont pas sujets aux mêmes limitations.

LANCER DES OBJETS LOURDS

Un personnage doté de l'Attribut Force surhumaine (ou une Caractéristique de Corps élevée) peut soulever des objets lourds (jusqu'à 10% de sa capacité maximale) et les projeter pour écraser ses ennemis. Il faut une action pour saisir et soulever un objet lourd et une autre pour le lancer. Ainsi, lancer des objets demeure plus lent qu'utiliser la plupart des armes à distance. L'avantage de jeter un objet est que les gros projectiles sont plus difficiles à esquiver. Le MJ affecte à l'objet lancé un certain

Les Attaques combinées, c'est pas logique !

Certains pourraient soutenir qu'il n'est pas logique qu'un personnage échouant à combiner son attaque avec ses alliés inflige alors moins de dégâts. Cette règle a toutefois été implantée pour deux raisons.

Premièrement, elle l'a été pour une question d'équilibre. Bien que Tri-Stat soit conçu pour rendre au mieux le style cinématographique des films d'action, il s'agit avant tout d'un jeu. Il doit ainsi tenter de maintenir à la fois une ambiance excitante et un certain équilibre. Les Attaques combinées réussies sont un outil puissant et confèrent un très net avantage aux assaillants. Elles peuvent rapidement surpasser Champs de force et Armures pour éliminer leur cible. Il fallait donc bien une contrepartie à cet avantage, quelque chose pour empêcher les personnages d'utiliser ce mode d'attaque en permanence. Il doit y avoir une raison pour laquelle les personnages ne combinent pas toujours leurs efforts en une seule attaque puissante contre leurs ennemis. C'est ainsi qu'a été prévue, dans la mécanique des Attaques combinées, une règle pénalisant les personnages ratant leurs jets d'Attaque. Bien qu'une Attaque combinée réussie demeure très puissante, la possibilité d'échouer suffit à faire réfléchir les personnages. S'ils peuvent éliminer leur cible individuellement, alors l'Attaque combinée n'est pas indispensable et le risque d'infliger moins de dégâts devrait les convaincre de s'en passer. En revanche, s'ils ne parviennent pas à blesser leur cible seuls, la question ne se pose même pas : une attaque inefficace reste une attaque inefficace.

Deuxièmement, le MJ peut aisément expliquer la diminution des dégâts infligés : en échouant à se coordonner avec ses alliés, le personnage donne un coup un peu mou. Il touche sa cible, mais comme il tentait de viser un point précis, son attaque est moins puissante que d'habitude.

nombre de PB du Défaut Énorme en fonction de sa taille et de sa masse (voir page 79). La cible subit un malus de -1 à son jet de Défense par PB de l'objet lancé. La cible et l'objet lancé subissent tous deux des dégâts égaux à la valeur d'Attaque de l'assaillant, plus les éventuels bonus de Force surhumaine et de Dégâts massifs, plus 10 par PB du Défaut Énorme appliqué à l'objet.

MANŒUVRE

Certains personnages aiment tenter des attaques très techniques (comme faire ricocher une arme ou un projectile d'énergie sur plusieurs murs avant de toucher la cible). Les Manœuvres sont plus délicates à réaliser, mais il est également plus difficile de se défendre contre elles. Si l'attaquant accepte un malus à son jet d'Attaque, reflétant la difficulté de sa Manœuvre, sa cible subira le même malus à son jet de Défense.



TABLEAU 8-1 : MODIFICATEURS DE MANŒUVRE

Difficulté de la manœuvre	Malus encouru
Manœuvre habile	-2
Manœuvre délicate	-4
Manœuvre complexe	-6
Manœuvre difficile	-8
Manœuvre fantastique	-10

LUTTE

Au corps à corps, au lieu de frapper son adversaire, un personnage peut tenter de l'agripper et de l'immobiliser. Pour ce faire, le personnage doit avoir au moins une main de libre et entamer une Lutte. Se saisir d'un petit objet inanimé hors de l'Espace contrôlé (voir page 107) par un autre personnage ne requiert pas une action.

Le MJ résout une Lutte comme une attaque normale, en utilisant la Compétence Combat à mains nues (Lutte). Si l'attaque est réussie et que la défense de la cible, le cas échéant, échoue, le personnage parvient à agripper son adversaire. La cible d'une Lutte se défend normalement, à l'aide de sa Compétence Défense à mains nues (Lutte). Si l'attaquant a davantage de mains libres que le défenseur, cela lui confère un certain avantage. Une main est "libre" si elle ne tient ni arme ni objet et est fonctionnelle. Dans ce cas, le défenseur subit un malus cumulatif de -2 (maximum -8) à ses tests d'Attaque et de Défense pour chaque main libre que l'attaquant a en plus que le défenseur.

Par exemple, si un chevalier (2 mains) tente d'échapper à un homme-lézard (4 mains), il subit un malus de -4 à la Défense ($4-2 = 2$; $2 \times -2 = -4$). Toutefois, si l'homme-lézard tient un objet dans une main, le chevalier ne subit qu'un malus de -2 à la Défense ($3-2 = 1$; $2 \times -1 = -2$). Les personnages dotés de l'Attribut Élasticité (voir page 38) reçoivent un bonus à leurs tests de Lutte.

L'attaquant peut maintenir sa cible relativement stationnaire. Celle-ci subit un malus de -4 à tous ses jets consistant à effectuer d'autres attaques et défenses (y compris luttas, morsures, coups de pieds, etc.) ou de -8 lorsqu'il tente d'autres actions nécessitant une liberté de mouvement, comme utiliser un objet tenu en main. Exception : si le personnage agrippé est beaucoup plus fort que son adversaire (ou plus agile, à la discrétion du MJ), son malus est divisé par 2 et le personnage peut se mouvoir librement. Le MJ peut considérer un personnage beaucoup plus fort qu'un autre si sa Caractéristique Corps est supérieure d'au moins 4 points ou s'il possède Force surhumaine à un plus haut Niveau. Dans ce cadre, chaque Niveau de Faiblesse (Force) compte comme un malus de -3 au Corps. Ainsi, un jeune enfant (Corps 2) est facilement immobilisé par un homme cos-

taud (Corps 6) ; à l'inverse, l'enfant ne peut empêcher cet homme de bouger, même s'il parvient à l'agripper. Il est bien entendu possible, pour un personnage agrippé, d'agripper son adversaire en retour (ce qui se produit d'ailleurs souvent en situation de Lutte).

Manœuvres de lutte

Une fois qu'un personnage a agrippé un adversaire, il peut tenter une manœuvre de lutte spéciale (Prise, Projection ou Immobilisation) avec sa prochaine attaque (voir ci-dessous).

Évasion

Tout personnage agrippé peut tenter de se libérer. À son tour d'Initiative, il peut tenter une Évasion au lieu d'une attaque. Les deux adversaires effectuent un test de Corps opposé, avec la Compétence Combat à mains nues (Lutte). Le personnage obtenant la marge de réussite la plus importante (ou la marge d'échec la plus faible) remporte le test. S'il s'agit du personnage agrippé, celui-ci s'échappe et peut immédiatement effectuer une attaque ou une autre action. En cas d'égalité, il s'échappe, mais n'a pas l'occasion d'effectuer une action. Si le personnage agrippé perd le test, il reste agrippé ou immobilisé et perd une action d'attaque et une action de défense pour ce round. Un personnage agrippé peut aussi tenter d'attaquer celui qui le tient (avec les malus appropriés). S'il inflige plus de dégâts que la valeur de Corps de son ennemi, il échappe à la Lutte.

Immobilisation

Un personnage en ayant agrippé un autre peut tenter d'immobiliser totalement son adversaire avec sa prochaine attaque. Le MJ peut gérer cette manœuvre de la même façon qu'une première attaque de Lutte. Si l'attaque est réussie et que l'adversaire rate sa défense, alors celui-ci est immobilisé, la plupart du temps sous le poids de l'attaquant. Un personnage ne peut immobiliser un adversaire beaucoup plus fort que lui (voir plus haut pour la définition de beaucoup plus fort). Une fois que le personnage a immobilisé sa cible, celle-ci ne peut ni attaquer ni se défendre et subit un malus de -6 à ses tests pour tenter de s'évader.

Prise

Au lieu d'attaquer normalement, un personnage étant parvenu à agripper son adversaire (lors d'une précédente attaque) peut tenter de l'étouffer, de l'écraser ou de l'étrangler. Cette attaque réussit automatiquement et inflige des dégâts à hauteur de la valeur d'Attaque du personnage, plus tout bonus issu de Force surhumaine ou de Dégâts massifs.

Projection

Au lieu d'attaquer, un personnage ayant agrippé son adversaire et se tenant debout peut tenter de le projeter à terre (s'il est aussi debout pour le moment). Le personnage doit réussir un jet d'Attaque avec un bonus de +4,

avec la Compétence Combat à mains nues (Projections). En cas de réussite, la cible peut tenter un jet de Défense, avec la Compétence Défense à mains nues (Projections). Une Projection inflige des dégâts à hauteur de la valeur d'Attaque du personnage plus 5 (plus tout bonus issu de Force surhumaine ou de Dégâts massifs). De plus, si le défenseur rate son jet de Défense, le personnage peut le balancer par une fenêtre ou par-dessus un parapet : le MJ applique alors des dégâts supplémentaires en fonction de la situation. Si l'attaquant projette son adversaire contre un autre ennemi, la seconde cible doit réussir un jet de Défense ou subir elle aussi les dégâts. Une tentative de Projection (réussie ou non) libère normalement la cible de l'étreinte du personnage, à moins qu'il ne tente de la retenir. Dans ce cas, il doit réussir un test de Combat à mains nues (Lutte) avec un malus de -4.

Morsure

Puisque mordre ne nécessite aucune main de libre, c'est une tactique efficace lorsque le personnage agrippe ou est agrippé par un adversaire. Le MJ peut considérer qu'il s'agit d'une attaque normale infligeant des dégâts à hauteur de la moitié de la valeur d'Attaque du personnage (arrondie à l'inférieur), à moins que l'agresseur n'utilise l'Attribut Armes naturelles (Bec, Crocs ou Mandibules).

Combattre à terre

Les combattants renversés ou forcés d'une façon ou d'une autre à combattre à terre subissent un malus de -4 à toutes leurs Attaques et Défenses.

Désarmement par la Lutte

Un personnage peut tenter de se saisir de l'arme de son ennemi au lieu de l'adversaire lui-même. Pour ce faire, il doit effectuer un jet d'Attaque avec un malus de -2. Si elle tient son arme à deux mains ou plus, la cible bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de Défense. Une attaque réussie peut libérer l'arme, mais la cible a le droit à un test de Corps pour maintenir sa prise. En cas d'échec, le défenseur lâche l'objet ; en cas de réussite, il subit un malus de -4 pour utiliser cette arme jusqu'à la fin de sa prochaine action (après quoi le défenseur peut utiliser l'arme sans malus, à moins que l'attaquant ne tente une nouvelle manœuvre de Désarmement).

RETENIR SES COUPS

Tout personnage peut choisir de diminuer les dégâts qu'il inflige jusqu'à un minimum de 1 (ce qu'on appelle retenir ses coups). Il ne peut toutefois tenter cette manœuvre avec les attaques dotées des Avantages Attaque de zone, Cône ou Rafale.

TIRS DE PRÉCISION

Un attaquant peut accepter un malus de difficulté à son jet d'Attaque pour pouvoir effectuer un Tir (ou Coup) de précision, qui lui confère certains avantages. Il peut

par exemple choisir d'ignorer l'Armure de sa cible (en frappant une zone à découvert) ou viser un point vital pour infliger plus de dégâts. Le joueur doit mentionner le Tir de précision qu'il effectue avant de lancer les dés.

Tir de précision pour désarmer

Un personnage peut tenter d'en désarmer un autre. S'il s'agit d'une attaque à distance, ceci requiert un jet d'Attaque avec un malus de -8. Si l'attaque est un succès et que la cible rate son jet de Défense, le personnage la désarme (endommageant probablement l'arme au passage). S'il s'agit d'une attaque au corps-à-corps ou à mains nues, le personnage ne subit qu'un malus de -4, mais la cible peut tenter un test de Corps pour garder le contrôle de son arme. Si le jet de Corps est réussi, le possesseur de l'arme parvient à la garder en main, mais subit tout de même un malus de -4 à sa Valeur Objectif pour la prochaine action avec celle-ci (car il a perdu sa prise).

Tir de précision contre une Armure partielle

Certaines Armures ne procurent qu'une protection partielle, comme un gilet pare-balles qui ne protège que le torse de son porteur. Une attaque visant une zone où l'armure est peu épaisse, voire absente, s'effectue avec un malus de -4 à l'Attaque et ignore les effets de l'Armure en cas de réussite.

Tir de précision contre un point vital

Un personnage attaquant une créature vivante peut décider de viser un point vital (cœur, cerveau, épine dorsale, etc.) plutôt que le centre de masse comme d'habitude. Il subit un malus de -8 à l'Attaque mais, en cas de réussite, inflige 100% de dégâts. Si le personnage obtient un 2 naturel sur son jet d'attaque, on soustrait 6 de son jet de dés pour déterminer s'il s'agit d'un coup critique (voir page 103 ; optionnel pour les jeux à base d4).

Tir de précision contre un point faible

Si le personnage sait que son ennemi possède un Point faible (voir page 82), il peut tenter un Tir de précision pour l'atteindre en combat. Le malus à l'Attaque dépend de la taille du Point faible : une zone minuscule implique un malus de -6 ; une petite zone un malus de -4 ; et une large zone un malus de -2 seulement.

TOUCHER UNE CIBLE

Certains Attributs requièrent seulement du personnage qu'il touche sa cible. Il est bien plus simple de toucher une personne que de l'attaquer avec suffisamment de force pour lui infliger des dégâts. Ainsi, tout personnage tentant seulement de toucher une cible obtient un bonus de +6 à son jet d'Attaque. Toucher une région du corps spécifique peut nécessiter un Tir de précision (voir ci-dessus). Ce bonus ne vaut que si un simple contact physique est requis. Si le personnage souhaite établir un contact prolongé, il faut que la cible soit consentante ou que le personnage la prenne en Lutte (voir page 96).



VISER

Un personnage attaquant à distance peut dépenser une action pour mieux Viser sa cible. S'il s'y consacre pendant un round entier sans bouger ni se défendre, il reçoit un bonus de +2 à son jet d'Attaque, voire de +3 s'il utilise un optique. Si le personnage bouge, choisit de se défendre ou subit le moindre dégât avant d'avoir tiré, alors qu'il est en train de Viser, il perd ce bonus.

Mouvement en combat

C'est au MJ de décider s'il souhaite garder une trace précise des déplacements, portées et autres distances. Toutefois dans la plupart des situations de combat rapproché, il est inutile de trop en faire : un bon ordre de grandeur suffit. Alternativement, le MJ gère les distances de façon pragmatique : "tu es derrière lui au corps-à-corps" ou "tu peux l'atteindre en trois rounds, si tu cours". C'est également au MJ de juger quand il devient nécessaire, pour l'action, de garder trace des distances et vitesses relatives. Par exemple, lors d'une course entre deux adversaires ayant à peu près la même vitesse, le MJ peut permettre au personnage qui gagne systématiquement l'Initiative d'accroître progressivement la distance le séparant de l'autre coureur. Le MJ peut aussi résoudre les courses de distance en définissant un nombre fixe de rounds de combat entre le départ et l'arrivée. Il suffit alors de déterminer qui atteint la cible en premier.

Si le MJ souhaite garder une trace précise des déplacements et distances, il peut considérer qu'un humain moyen adulte peut sprinter sur une courte distance à environ Corps \times 6 mètres par round (ou Corps \times 1 mètres par round s'il nage ou rampe). Cette vitesse est réduite quand le personnage court sur une longue distance. Ces valeurs à titre indicatif sont calculées sur la base d'un rounds de cinq secondes, mais le MJ peut ajuster les vitesses exactes lorsqu'il l'estime nécessaire.

SAUTER

Le MJ peut permettre aux personnages de sauter aussi loin qu'il lui semble raisonnable. Si la distance est un problème, on peut considérer qu'une personne peut sauter environ 2 mètres en avant ou 1 mètre en arrière, le double si elle prend de l'élan. Sur un jet de Corps réussi, un personnage ou véhicule prenant de la vitesse avec son élan peut sauter une distance en mètres égale au quart de sa vitesse actuelle en kilomètres par heure (un personnage moyen peut atteindre une vitesse d'environ Corps \times 5 km/h). Si le jet de Caractéristique est un échec, le personnage saute trop court et risque de tomber. Un véhicule sur roues ou chenilles ou un bateau ne peut sauter que s'il dispose d'une rampe.

MALUS À L'ATTAQUE EN MOUVEMENT

Lorsqu'un personnage se déplace en plein combat, il peut subir un malus pour attaquer et Parer (voir Tableau 8-2). Le malus en question dépend de sa vitesse relative par rapport à la vitesse de déplacement maximale du personnage. Le tableau ci-dessous détaille ces vitesses et le malus encouru. Pour un personnage normal ne possédant pas ou n'utilisant pas d'Attribut pour se déplacer (Natation, Vitesse, Vol, etc.), sa vitesse relative dépend de sa valeur de Corps, comme indiqué dans la colonne "Personnage normal". En revanche, les personnages ayant recours à un Attribut de mouvement doivent se référer à la colonne "Attribut de mouvement" pour déterminer leur vitesse relative.

Si un personnage sprinte, il subit un malus de -4 aux jets d'Attaque et de Défense en Parade. S'il ne fait que courir, ce malus est réduit à -2. Les personnages qui marchent, même vite, ne subissent aucun malus. Par ailleurs, un personnage ne subit aucun malus lorsqu'il tente un test de Défense en Esquive, quelle que soit sa vitesse. Le MJ n'a pas absolument besoin de garder trace des vitesses relatives des personnages, à moins qu'il le souhaite ; la plupart du temps, les déplacements peuvent être considérés de manière abstraite.

TABLEAU 8-2 : MALUS À L'ATTAQUE EN MOUVEMENT

	Personnage normal	Attribut de mouvement	Malus
Marche rapide	jusqu'à Corps \times 4 m/round	jusqu'à Niveau max -2 de l'Attribut	0
Course	Corps \times 5 m/round	Niveau max -1 de l'Attribut	-2
Sprint	Corps \times 6 m/round	Niveau max de l'Attribut	-4

TIRER DEPUIS UN VÉHICULE

Les personnages à bord d'un véhicule rapide subissent également un malus à leurs attaques à distance. Tirer tout en avançant à une vitesse moyenne implique un malus de -2, tandis que tirer à grande vitesse implique un malus de -4 à tous les jets d'Attaque. Si le personnage pilote également le véhicule, il subit un malus supplémentaire de -4.

ATTAQUER UNE CIBLE MOUVANTE

Atteindre une cible se déplaçant à grande vitesse n'est pas simple. Lorsqu'un personnage tente de toucher une cible bougeant rapidement, il subit un malus à ses jets d'Attaque. Le malus est fonction de la vitesse de la cible et est précisé dans le Tableau 8-3 : Modificateurs de circonstances à l'Attaque.

Modificateurs aux jets d'Attaque

Le MJ peut appliquer tout malus qu'il estime approprié lorsque les joueurs effectuent un jet d'Attaque. Une action d'attaque suppose que les personnages sont activement engagés dans la bataille (esquivent les attaques ennemies, frappent dès qu'une opportunité se présente, sont toujours en mouvement, etc.). Le MJ ne devrait pas appliquer de malus lors de ces situations de combat "normales". Toutefois, si la capacité du personnage à viser correctement ou à se concentrer est vraiment affectée (comme s'il attaque une cible camouflée ou tire tout en étant suspendu la tête en bas), le MJ peut appliquer un malus au jet d'Attaque. De la même façon, dans une situation dénuée de stress (comme frapper une cible immobile ou tirer sur une cible d'entraînement sans être perturbé par quoi que ce soit), le PJ peut appliquer un bonus ou même accorder une réussite automatique.

De nombreux malus et bonus applicables sont décrits dans le Tableau 8-3 : Modificateurs de circonstances à l'Attaque. Le MJ est bien entendu libre d'ajuster ou d'ignorer ces modificateurs comme il l'entend.

Actions non-offensives

À son tour d'Initiative, plutôt que d'effectuer une action offensive, tout personnage peut à la place tenter une action non-offensive. Parmi elles, on compte libérer un captif, courir comme un dératé, changer d'arme, monter ou descendre d'un véhicule, écrire une note, changer un vêtement, etc. Un joueur peut également utiliser une action non-offensive pour battre en retraite, du moment que ses ennemis ne l'attaquent pas plus tard dans le même round. Remarquez que crier des ordres, se déplacer tout en se battant ou prononcer quelques mots d'encouragement ne constituent pas une action en soi.

Toute action non-offensive réussit normalement de façon automatique, à moins que le MJ ne requière un test de Caractéristique ou de Compétence. À la discrétion du MJ, certaines actions non-offensives peuvent nécessiter plusieurs rounds pour être accomplies.

AUTRES ACTIONS

Certaines activités ne sont ni des attaques ni des actions non-offensives. Par exemple, un personnage peut accomplir tout ou partie des activités suivantes en plus de toute attaque ou action non-offensive :

- Se déplacer à proximité ou manœuvrer son véhicule.
- Tenir n'importe quel discours qui prenne moins de 1 à 10 secondes.
- Effectuer des actions de Défense en réponse à une attaque le prenant pour cible. Notez toutefois que si le personnage effectue plus d'une Défense dans le même round, les Défenses suivantes du round sont accompagnées d'un malus (à moins qu'il ne dispose de l'Attribut Défenses supplémentaires, page 35).

TABEAU 8-3 : MODIFICATEURS DE CIRCONSTANCES À L'ATTAQUE

Situation	Modificateur
L'attaquant...	
prend le temps de Viser	+2 (ou +3 avec une lunette)
attaque plusieurs cibles à la fois (par cible sup.)	0, -2 ou -4
attaque une cible avec deux armes	-8
attaque plusieurs cibles avec deux armes	-12
tente une attaque combinée (par attaquant sup.)	-2
essaie juste de toucher la cible	+6
attaque à outrance	+2
tire depuis un véhicule en mouvement	-2 ou -4
tire tout en manœuvrant le véhicule	-6 ou -8
tire tout en nageant ou en sautant	-4
est en mauvaise posture (à terre, etc.)	-4
L'attaquant tente une Manœuvre...	
habile	-2
délicate	-4
complexe	-6
difficile	-8
fantastique	-10
L'attaquant est en train de...	
marcher : jusqu'à Corps × 4 m/round	0
courir : jusqu'à Corps × 5 m/round	-2
sprinter : jusqu'à Corps × 6 m/round	-4
marcher : jusqu'à Niveau max. -2 de l'Attribut	0
courir : Niveau max. -1 de l'Attribut	-2
sprinter : Niveau max. de l'Attribut	-4
L'attaquant tente un Tir de précision pour...	
désarmer (au corps-à-corps)	-4
désarmer (à distance)	-8
atteindre une Armure partielle	-4
atteindre un point vital	-8
atteindre un Point faible	-2, -4 ou -6
La cible se déplace...	
jusqu'à 100 km/h (Vol 1 ou 2)	0
jusqu'à 500 km/h (Vol 3, Vitesse 1)	-2
jusqu'à 1 000 km/h (Vol 4, Vitesse 2)	-4
jusqu'à 5 000 km/h (Vol 5, Vitesse 3)	-6
jusqu'à 10 000 km/h (Vol 6, Vitesse 4)	-8
jusqu'à 50 000 km/h (Vol 7, Vitesse 5)	-10
plus de 50 000 km/h (Vol 8+, Vitesse 6+)	-12
La cible est à portée d'allonge et...	
dissimulée par des arbres ou buissons	-2 à -6
cachée dans l'ombre, le brouillard ou la fumée	-2 à -4
derrière un abri	-2 à -8
La cible n'est pas à portée d'allonge et...	
dissimulée par des arbres ou des buissons	-4 à -8
cachée dans l'ombre, le brouillard ou la fumée	-4 à -6
derrière un abri	-4 à -10
La cible est à éloignée...	
jusqu'à deux fois la portée de l'arme	-4
jusqu'à cinq fois la portée de l'arme	-8

DÉFENSE

Si le personnage est la cible d'une attaque réussie, il peut tenter de se défendre à l'aide d'une Défense en Esquive (en s'écartant pour éviter l'attaque ou en déviant celle-ci à l'aide de son arme), d'un Attribut défensif (voir page 108) ou d'une Défense en Parade (en interposant un objet entre l'attaque et la cible). Les actions défensives ne dépendent pas de l'ordre d'Initiative et sont résolues immédiatement après l'attaque, avant que les dégâts soient calculés ou annoncés.

Pour réussir à se défendre, le joueur doit obtenir, sur son jet de dés, un résultat inférieur ou égal à la Défense de son personnage. On ne peut se défendre qu'une fois contre chaque attaque (même une Lutte). Le personnage peut se défendre contre plus d'une attaque dans le même round, mais au prix d'un malus cumulatif pour chaque défense au-delà de la première (à moins que le personnage ait l'Attribut Défenses supplémentaires, auquel cas le malus s'applique après la dernière Défense supplémentaire). Si le personnage choisit de ne pas se défendre (par exemple, en anticipation d'une attaque plus puissante à venir), son choix est irrévocable.

Si un véhicule est la cible d'une attaque, c'est son pilote qui effectue le jet de Défense. Si le véhicule est incapable de manœuvrer (par exemple, dans un lieu trop confiné), le MJ peut décréter que toute défense est impossible. De la même façon, un véhicule ne peut normalement pas se défendre contre les attaques d'un personnage à l'intérieur ou sur lui.

Se défendre contre plusieurs attaques

Lorsqu'un personnage se défend contre plusieurs attaques dans le même round, chaque défense après la première subit un malus cumulatif de -4 à la Valeur Objectif : -4 pour la deuxième défense, -8 pour la troisième, -12 pour la quatrième, etc. Ainsi, même le meilleur guerrier peut se retrouver submergé le nombre. N'oubliez pas d'appliquer tous les Attributs, Compétences, Défauts et modificateurs de difficulté appropriés. En cas de réussite, le défenseur bloque, esquive ou annule d'une autre façon l'attaque et ne subit aucun dégât.

Les Compétences de Défense

Lorsqu'un personnage se défend contre une attaque à distance, la Compétence Défense à distance s'applique. Lors d'un combat au corps à corps avec ou sans armes, la Compétence appropriée est soit Défense à mains nues (si le personnage esquive ou pare les attaques avec son corps) ou Défense au corps à corps (si le personnage se sert d'une arme pour dévier ou parer les coups).

Défense en Parade

Plutôt que tenter d'éviter une attaque avec la Défense en Esquive, tout personnage peut choisir à la place de parer l'attaque à l'aide d'un bouclier ou de tout autre objet suffisamment large et résistant (une Défense en Parade). Lorsqu'un personnage effectue une Parade, il obtient un bonus de +2 à son jet de Défense. En cas de réussite, le personnage parvient à interposer l'objet entre lui et l'attaque. Le Facteur d'Armure de l'objet confère une certaine protection au personnage. Ainsi, même une planche de bois peut servir à se protéger d'un rayon d'énergie ; si l'attaque inflige plus de dégâts que le Facteur d'Armure du bois, elle frappera également le personnage, mais infligera des dégâts réduits. Des Facteurs d'Armure pour divers objets courants sont suggérés dans Détruire un objet (voir page 122), et ceux des boucliers sont présentés dans le Tableau 9-5 : Armures et protections (voir page 121). Si l'attaque inflige au moins cinq fois plus de dégâts que le Facteur d'Armure de l'objet, celui-ci est détruit. On ne peut parer que les attaques à mains nues ou au corps à corps, à moins de posséder la Technique de combat Parade de projectiles (voir page 59).

Pourquoi est-il plus simple de Parer ?

Des deux options de défense disponibles (la Défense en Parade et la Défense en Esquive), la Défense en Parade est plus efficace pour deux raisons. Tout d'abord, il est logiquement plus simple d'interposer un objet, comme un bouclier ou une épée, entre le personnage et une attaque que de l'éviter totalement (une esquive). Par ailleurs, dévier sans risque une attaque à l'aide de son arme nécessite un certain degré de maîtrise.

De plus, le bonus de +2 à la Défense en Parade existe aussi pour une question d'équilibre. En cas de Défense en Esquive réussie, le défenseur évite totalement les dégâts. En revanche, une attaque puissante peut toujours traverser l'objet utilisé pour une Défense en Parade et infliger des dégâts partiels, voire le briser au passage. Pour compenser le risque inhérent à ce type de défense, le personnage y faisant appel obtient un bonus de +2.

Attaques inévitables

Un personnage ne peut effectuer de jet de Défense s'il est inconscient de l'attaque, immobilisé ou atteint par un Coup critique (voir page 103).

Défense totale

Un personnage peut choisir d'effectuer moins d'actions offensives ou non-offensives au cours d'un round pour améliorer ses chances d'éviter une attaque. Au lieu d'attaquer ou de s'impliquer dans une autre activité, il se concentre alors totalement sur sa défense. Un personnage en Défense totale peut toujours se déplacer

normalement, mais il ne peut ni attaquer ni effectuer d'action non-offensive ; le personnage esquive, plonge, pare frénétiquement, s'accroupit et se protège du mieux qu'il peut. Il bénéficie ainsi d'un bonus de +2 à tous ses jets de Défense pour chaque action sacrifiée. Ce bonus dure jusqu'au tour de jouer du personnage au prochain round. De plus, un personnage en Défense totale réduit tout Impact de moitié (voir page 105), en raison de son anticipation accrue. La Défense totale est une bonne tactique pour quiconque bat en retraite ou tente de gagner du temps en attendant des renforts.

TABLEAU 8-4 : MODIFICATEURS DE CIRCONSTANCES À LA DÉFENSE

Situation	Modificateur
Défense en Esquive	0
Défense en Parade	+2
Défense Totale	+2 par attaque sacrifiée
Se défendre contre plusieurs attaques	-4 par attaque sup. (cumulatif)
Se défendre contre un ennemi invisible	-8
Se défendre contre une attaque surprise	Impossible
Se défendre contre un Coup critique	Impossible

Défendre autrui

Un personnage peut défendre la cible d'une attaque de trois façon : en la poussant hors du chemin, en interposant un objet (comme un bouclier ou son corps) ou en utilisant un Attribut. Les deux premières méthodes sont décrites ci-dessous, tandis que la dernière est détaillée dans Se défendre avec une attaque (voir page 108).

La première option, tirer ou pousser (ou attraper la cible au passage) est similaire à une Défense en Esquive. Le personnage utilise une action de défense et effectue un jet de Défense. Toutefois, il est plus difficile de défendre autrui que soi-même et cette tentative s'accompagne donc d'un malus significatif (voir Tableau 8-5). Il va de soi que si l'action est impossible (si le personnage ne peut atteindre la cible par exemple), la défense échoue automatiquement.

Offrir une protection à autrui est similaire à une Défense en Parade. Comme pour toute Défense en Parade, le personnage obtient un bonus de +2 à son jet de Défense et il doit posséder la Technique de combat Parade de projectiles pour parer les attaques à distance. Un personnage peut parer pour autrui à l'aide d'un bouclier, d'une arme, d'une extension de son Champ de force ou simplement à l'aide de son propre corps.

Toutefois, si le personnage est à court d'actions de défense, il ne peut normalement plus tenter de défendre autrui (bien qu'au cours d'une situation critique, le MJ

puisse autoriser le personnage à tenter un jet avec les malus cumulatifs habituels pour les défenses supplémentaires, en plus de tout modificateur pertinent).

TABLEAU 8-5 : DÉFENDRE AUTRUI

Situation	Modificateur
La cible est à portée d'allonge	-2
La cible est presque à portée	-4
La cible est assez éloignée	-6
La cible est dans une mauvaise position	-2
La cible est dissimulée par des arbres ou des buissons	-2
La cible est dissimulée dans l'ombre ou par du brouillard ou de la fumée	-4
Défendre contre plusieurs attaques	-4 par attaque sup. (cumulatif)
Défendre contre une attaque surprise	Impossible
Défendre contre un ennemi invisible	Impossible

DÉGÂTS

Les personnages sont amenés à subir des dégâts suite aux combats, accidents et autres dangers qu'ils rencontreront. Le facteur de dégâts d'une attaque indique la quantité maximale de dégâts qu'elle peut infliger. Le personnage atteint soustrait tout dégât subi de son total de Points de Vie si l'attaque parvient à traverser son Armure, le cas échéant.

Quantité de dégâts infligée

Chaque attaque possède un Facteur Maximal de Dégâts, égal aux dégâts de base de l'attaque (y compris la valeur de dégâts d'une arme), plus tout bonus éventuel issu de Dégâts massifs ou Force surhumaine, selon l'attaque en question. Lorsque le personnage parvient à frapper un ennemi, il lance les dés sur le Tableau 8-6 : Pourcentage de Dégâts pour déterminer la quantité de dégâts infligée par l'attaque (toujours arrondie au supérieur). L'Attaque du personnage, une image de l'équilibre entre le Corps (force du coup et dextérité manuelle), l'Esprit (connaissance des faiblesses du corps) et l'Âme (volonté et chance), est ensuite ajoutée à cette valeur pour déterminer le total de dégâts infligé à la cible. Le Facteur Maximal de Dégâts des attaques à mains nues normales d'un personnage ne possédant ni Force surhumaine ni Dégâts massifs est de 0 (le total de dégâts infligés est égal à sa valeur d'Attaque, sans avoir à lancer les dés sur le Tableau 8-6). Dans certaines circonstances, il peut être important de déterminer le pourcentage de dégâts d'une Attaque spéciale pourvue du Désavantage Non-létale (voir page 28), lorsque ce résultat détermine l'efficacité des autres Avantages de l'attaque.



Un personnage peut choisir d'infliger moins de dégâts que ce qu'indique son résultat, s'il le souhaite. Ainsi, un personnage honorable infligeant un coup violent à un ennemi à bout de souffle peut réduire les dégâts infligés pour assommer son adversaire plutôt que de le tuer.

Certains effets peuvent réduire le pourcentage de dégâts infligés d'un rang ou plus. Chaque rang de réduction diminue les dégâts infligés de 25% (minimum 0%). En revanche, la valeur d'Attaque de l'attaquant est toujours ajoutée à ce résultat.

Si une attaque inflige un pourcentage de dégâts, comme une Attaque spéciale dotée de l'Avantage Brûlante (voir page 22), le pourcentage de dégâts est basé sur les Dégâts de base de l'attaque, pas sur la quantité de dégâts infligée à la cible. Si une attaque touche plusieurs fois, comme une Attaque spéciale dotée de l'Avantage Rafale (voir page 26), chaque coup supplémentaire inflige le même pourcentage de dégâts que le premier.

Les joueurs sont invités à noter sur leur fiche de personnage le Maximum de Dégâts, ainsi que les valeurs de dégâts à 25, 50 et 75% de leurs attaques, afin d'accélérer la résolution des combats.

TABLEAU 8-6 : POURCENTAGE DE DÉGÂTS

Résultat du jet						Pourcentage de dégâts
d4	d6	d8	d10	d12	d20	
2	2-3	2-4	2-5	2-6	2-10	100% du max
3-4	4-6	5-8	6-10	7-12	11-20	75% du max
5-7	7-10	9-13	11-16	13-19	21-32	50 % du max
8	11-12	14-16	17-20	20-24	33-40	25 % du max

COMBAT À MAINS NUES

Le Maximum de Dégâts de l'attaque est égal aux éventuels bonus issus de Force surhumaine et de Dégâts massifs. La valeur d'Attaque du personnage est ajoutée aux dégâts infligés.

ARMES DE CORPS À CORPS

Le Maximum de Dégâts de l'attaque est égal à la valeur de dégâts de l'arme, plus les éventuels bonus issus de Force surhumaine et de Dégâts massifs. Si l'arme possède des Avantages ou Désavantages, référez-vous à la section idoine pour leurs effets (voir pages 21 à 28). Les dégâts de base de quelques armes de corps à corps sont indiqués dans le Tableau 9-2 : Armes (voir page 110). La valeur d'Attaque du personnage est ajoutée aux dégâts infligés.

ARMES À DISTANCE

Le Maximum de Dégâts de l'attaque est égal à la valeur de dégâts de l'arme, plus l'éventuel bonus issu de Dégâts massifs. Le bonus de Force surhumaine peut s'ajouter dans certains cas (pour les armes de jet par exemple). Si l'arme possède des Avantages ou Désavantages, référez-

vous à la section idoine pour leurs effets (voir pages 21 à 28). Les dégâts de base de quelques armes à distance sont indiqués dans le Tableau 9-2 : Armes (voir page 110). La valeur d'Attaque du personnage est ajoutée aux dégâts infligés.

ATTAQUES SPÉCIALES

Le Maximum de Dégâts de l'attaque est égal à la valeur de dégâts de l'Attaque spéciale, plus les éventuels bonus issus de Force surhumaine (lorsque c'est approprié) et de Dégâts massifs. La valeur d'Attaque du personnage est ajoutée aux dégâts infligés.

DÉGÂTS DE CHUTES ET COLLISIONS

Un personnage peut aussi subir des dégâts en-dehors du combat, par exemple s'il a un accident de voiture ou en tombant d'un arbre. Les personnages subissent toujours la totalité des dégâts indiqués pour les chutes et collisions : ne lancez pas les dés sur le Tableau 8-6 : Pourcentage de dégâts. Certains événements hors combat peuvent donc causer la mort d'un PNJ ; en revanche, un PJ ne devrait trépasser ainsi qu'en des circonstances exceptionnelles.

Chute

Un personnage chutant d'une grande hauteur subit des dégâts en fonction de la distance de chute. Il peut tenter un test de la Compétence Acrobaties pour bien se réceptionner et diminuer les dégâts de moitié. À la discrétion du MJ, une Armure ou un Champ de force peuvent protéger contre ces dégâts ou pas.

TABLEAU 8-7 : DÉGÂTS DE COLLISION ET DE CHUTE

Vitesse	Distance de chute	Dégâts subis
20 km/h	3 à 4 mètres	10
30 km/h	5 à 9 mètres	20
50 km/h	10 à 29 mètres	30
100 km/h	30 à 59 mètres	50
150 km/h	60 à 149 mètres	70
200 km/h	150 à 499 mètres	90
500 km/h	500 mètres ou plus	120
1 000 km/h		150
2 500 km/h		180
tous les 2 500 km/h supplémentaires		+30

Collision

Au cours de ses aventures, le véhicule d'un personnage peut accidentellement (ou volontairement) subir une collision, sur la route, dans les airs, sur ou sous la mer ou dans l'espace. Le MJ détermine les dégâts appropriés à la situation, à la fois pour le véhicule et les occupants. Les Attributs Armure et Champ de force peuvent protéger contre ces dégâts. Un personnage qui saute ou est éjecté

d'un véhicule à grande vitesse ou qui est heurté par un engin subit des dégâts de la même façon.

Le Tableau 8-7 : Dégâts de collision et de chute est là pour aider le MJ à déterminer les dégâts lorsqu'un véhicule heurte le sol, l'eau, un bâtiment ou quelque autre objet inamovible, en fonction de la vitesse du véhicule pendant le round. Si la vitesse est comprise entre deux valeurs de dégâts, utilisez la plus élevée.

Règles optionnelles

Options de dégâts alternatives

Les joueurs intéressés par d'autres façons de gérer les dégâts sont encouragés à découvrir d'autres jeux de rôle créés par GUARDIANS OF ORDER.

Big Eyes, Small Mouth (BESM)

BESM et nos autres jeux de rôle adaptant des manga utilisent un système de dégâts fixe. Dans BESM, le fait que les attaques infligent toujours le Maximum de Dégâts reflète bien le genre que le jeu est censé émuler : un genre où des robots géants sont détruits en deux coups et où le combat est rapide et violent. Si les joueurs ont envie de simplicité, vous pouvez adopter ce système de dégâts fixes. Ceci devrait accélérer les combats, sans pour autant changer considérablement leur issue : un personnage qui remporterait la victoire avec le système de dégâts variables de Tri-Stat dX l'emportera aussi avec le système de dégâts fixes de BESM. Soyez seulement conscient que des dégâts fixes modifieront franchement la violence des combats et l'ambiance de votre partie. Ce choix, toutefois, est à l'entière discrétion du MJ et des joueurs.

Hong Kong Action Theatre! (HKAT!)

Certains joueurs préféreront un système de combat plus réaliste, où réussir son jet de Défense n'est pas suffisant, mais où la Marge de Réussite joue aussi un rôle. HKAT! utilise un système de dégâts alternatifs basé sur ce principe.

Dans cette variante, un personnage peut éviter tout ou partie des dégâts selon la qualité de sa défense. Pour éviter complètement une attaque, le personnage doit obtenir une Marge de Réussite supérieure ou égale à la Marge de Réussite du jet d'Attaque. S'il y parvient, le personnage pare, esquive ou annule d'une autre façon l'attaque et ne subit aucun dégât.

Si le personnage réussit son jet de Défense mais que sa Marge de Réussite est inférieure à celle de l'attaquant, il subit seulement la moitié des dégâts (arrondis à l'inférieur). Ceci peut refléter un personnage qui bloque un coup mais subit tout de même des dégâts (par exemple parce que le coup l'atteint au bras) ou qui saute par la fenêtre pour éviter un tir, etc. Si le personnage rate complètement son jet de Défense, il subit la totalité des dégâts.

ARMURE, CHAMP DE FORCE ET DÉGÂTS

Si le personnage possède une Armure ou un Champ de force (voir pages 19 et 30), ceux-ci peuvent réduire les dégâts subis par chaque attaque réussie comme indiqué dans leur description. Le personnage subit tous les dégâts qui excèdent l'Armure ou le Champ de force et les soustrait de son total actuel de Points de Vie. Le résultat est décrit dans Effets des dégâts sur le personnage (ci-dessous).

COUPS CRITIQUES

Si le personnage obtient un 2 naturel sur son jet d'Attaque, il touche automatiquement sa cible et l'empêche de tenter un jet de Défense (cette règle est optionnelle pour les jeux à base d4). La victime subit également le double du Maximum de Dégâts de l'attaque, plus la valeur d'Attaque du personnage : ne jetez pas les dés sur le Tableau 8-6 dans le cas d'un coup critique.

Effets des dégâts sur le personnage

Un personnage qui a perdu tous ses Points de Vie peut tomber dans les pommes ou mourir. Si les PV d'un personnage ou d'un PNJ tombent en-dessous de zéro, il a subi une grave blessure et sombre dans l'inconscience. S'il est réduit à un nombre négatif de PV égal à son maximum habituel, il a subi une blessure fatale et meurt (ou tombe dans le coma, en fonction du ton de la partie). Le MJ peut permettre au personnage de rester conscient juste assez longtemps pour prononcer ses dernières paroles ou accomplir une ultime action héroïque.

MORT D'UN PERSONNAGE

Dans un jeu, la mort peut survenir rarement, souvent ou même jamais, en fonction du genre et de l'ambiance de la partie. La règle par défaut dans Tri-Stat dX est que la mort est la conséquence ultime d'actions extrêmes : elle est rare mais aussi le résultat inéluctable d'une force létale ou d'une trop grande témérité. Chaque personnage est responsable de l'usage qu'il fait de ses pouvoirs et de ne pas causer chaos et destruction autour de lui.

Toutefois, certaines parties se dérouleront mieux si le risque de tuer, au moins accidentellement, n'est pas omniprésent. Dans ce cas, les personnages pourront attaquer leurs ennemis de toutes leurs forces, sans craindre que le MJ annonce qu'ils ont accidentellement décapité leur adversaire. Les blessures pourront requérir des soins ; évanouissements, contusions et comas restent possibles, mais la mort ne se produit que lorsqu'un joueur annonce que son personnage n'en peut plus et franchit sciemment "la ligne". Avec cette option, les personnages peuvent se laisser aller un peu plus, tout en conservant la possibilité d'une interprétation dramatique si un personnage en est réduit à tuer.



Règle optionnelle*Malus de difficulté lié aux blessures*

Le MJ peut vouloir imposer un malus de difficulté aux personnages qui ont été blessés au combat. Lorsqu'un personnage est réduit à 75% de son maximum de Points de Vie, il subit un malus de -2 à toutes ses actions. Ce malus s'applique à tous les jets de Caractéristique, de Compétence et de combat. À 50% du maximum de PV, ce malus passe à -4, et à 25%, il passe à -6.

Second souffle

Si un évènement qui survient au cours du combat induit une forte réponse émotionnelle chez le personnage, il obtient une occasion de se reconcentrer sur le combat en ignorant tout malus de difficulté lié à ses blessures (c'est-à-dire de prendre un second souffle). C'est le MJ qui détermine quand un tel évènement se produit. Dans de telles circonstances, les malus sont annulés si le personnage réussit un jet de sa Caractéristique la plus élevée, sans modificateur.

Si les PV d'un personnage passent sous un de ses seuils restants (50% ou 25% de son maximum) après avoir pris un second souffle, il subit à nouveau et immédiatement le malus de difficulté liés à ses blessures : -4 à 50% et -6 à 25%. Un personnage ne peut prendre un second souffle qu'une fois par scène de combat.

Tableau 8-8 : Malus de difficulté lié aux blessures

Rapport des Points de Vie sur leur maximum	Malus
100-76%	0
75-51%	-2
50-26%	-4
25%-0%	-6

Chocs et Blessures critiques (règle optionnelle)

Les Chocs et de Blessures critiques sont recommandés pour des ambiances violentes ou réalistes, mais pas pour des parties cinématographiques ou héroïques.

CHOCs

Si le personnage subit plus de dégâts en une seule attaque que sa valeur de Choc (voir page 87), il doit effectuer un jet d'Âme. En cas d'échec, il s'effondre et est étourdi, et le reste pendant un nombre de rounds égal à la marge d'échec de son jet. Un personnage étourdi est incapable d'agir, car il est soit inconscient, soit paralysé par la douleur ou le traumatisme. Il ne peut effectuer d'action d'aucune sorte. Si le personnage échoue à plusieurs jets d'Âme contre le Choc, la durée des périodes d'étourdissement est cumulative.

BLESSURES CRITIQUES

Si la valeur de Choc du personnage est dépassée par une attaque pénétrante (comme une balle, un couteau, une flèche, un éclat de shrapnel, etc.), il subit une Blessure critique. Il perd alors 1 Point de Vie supplémentaire par round (ou par minute hors combat) jusqu'à ce qu'il reçoive des soins. Stopper le saignement n'est pas considéré comme recevoir des soins, cela ne fait que ralentir temporairement la perte de PV. Un personnage blessé qui a reçu les premiers secours perd 1 Point de Vie toutes les 10 minutes jusqu'à ce qu'il subisse une intervention chirurgicale (de préférence à l'hôpital). Ainsi, un personnage grièvement blessé peut mourir d'exsanguination avant d'avoir été stabilisé. Un personnage peut subir plusieurs Blessures critiques. Dans ce cas, chacune est traitée séparément et la perte de PV est cumulative.

SOIGNER LES BLESSURES CRITIQUES

Si un personnage subit une Blessure critique, il perdra des Points de Vie à chaque round (ou à chaque minute hors combat) jusqu'à ce qu'il reçoive des soins. Ceci requiert un jet de Médecine (Premiers secours) basé sur la moyenne Corps/Esprit. Chaque tentative nécessite 10 rounds (ou 1 minute) et le jet peut être répété jusqu'à être réussi. Si le personnage tente de se soigner lui-même, il subit un malus de -2. S'il ne dispose pas d'un kit de premiers soins mais doit improviser avec ce qu'il a sous la main, il subit un malus supplémentaire de -2.

Comme évoqué plus haut, une Blessure critique soignée avec succès cause toujours la perte de 1 PV toutes les 10 minutes jusqu'à ce que le personnage passe en chirurgie. Ceci requiert un jet de Médecine (Chirurgie) basé sur la moyenne Corps/Esprit. Ce jet ne s'accompagne d'aucun bonus s'il est effectué dans un hôpital moderne avec l'équipement et le personnel appropriés. En revanche, il subit un malus de -4 dans des conditions sous-optimales, comme un cabinet médical ou un hôpital du tiers-monde, voire de -8 si le personnage doit totalement improviser son équipement. Chaque tentative dure 10 minutes. En cas de succès, le patient est stabilisé. En cas d'échec, le patient perd des PV supplémentaires à hauteur de 2 fois la marge d'échec, mais il reste possible de faire de nouvelles tentatives.

Optionnellement, un personnage ayant été grièvement blessé (Points de Vie négatifs) peut aussi avoir besoin d'un traitement, même s'il n'a pas subi de Blessure critique. Celui-ci dépend de la nature des blessures : un personnage brûlé au troisième degré peut être dans une condition plus grave qu'un personnage passé à tabac. Le MJ peut décréter que maintenir le personnage en vie jusqu'à une intervention médicale nécessite un jet de Médecine (Premiers secours) et que la victime ne pourra récupérer (avec la vitesse de guérison doublée) qu'après un jet réussi de Médecine (Chirurgie). Dans les deux cas, utilisez la moyenne du Corps et de l'Esprit du soigneur.

Impact (règle optionnelle)

Avec cette règle, les armes contondantes (telles que les coups de poing, coups de pied, masses, etc.) et les Attaques spéciales avec l'Avantage Impact (voir page 24) peuvent causer un Impact sur une attaque réussie. Normalement, les attaques tranchantes ou perforantes, comme un coup d'épée, ne causent pas d'Impact. En cas d'Impact, la cible est repoussée d'un mètre par point de dégâts infligés après avoir lancé sur le Tableau 8-6 : Pourcentage de dégâts (mais avant d'ajouter la valeur d'Attaque du personnage, à moins qu'il possède la Technique de combat Impact puissant, page 59). Cette distance est réduite de la valeur de Corps de la cible, en mètres. De plus, l'Attribut Inamovible (voir page 42) et les Champs de force avec le Désavantage Impact total (voir page 31) réduisent les effets d'Impact.

TABLEAU 8-9 : DISTANCE D'IMPACT

Ajoutez (en mètres)...

- + les dégâts infligés après application du pourcentage (voir Tableau 8-6 : Pourcentage de dégâts)
- + la valeur d'Attaque du personnage (s'il possède la Technique de combat Impact puissant)

Multipliez par...

- × le multiplicateur de Coup critique, si l'attaque est un Tir de précision contre un point vital ou un Coup critique (voir pages 97 et 103)

Enlevez (en mètres)...

- la valeur de Corps de la cible
- le Niveau d'Inamovible de la cible × 20
- le Niveau du Champ de force de la cible × 20 (s'il possède le Désavantage Impact total)

DÉGÂTS D'IMPACT

Les personnages subissant un Impact sont projetés dans les airs ou renversés mais n'encaissent généralement pas de dégât supplémentaire. Toutefois, lorsqu'un personnage impacté heurte un objet, il subit 1 point de dégâts pour chaque mètre d'Impact, jusqu'à un maximum de 5 fois le facteur d'Armure de l'objet heurté (voir Détruire un objet, page 122).

AUTRES EFFETS D'IMPACT

Si un personnage est projeté dans les airs, tombe d'un immeuble ou autre situation semblable, il peut subir des dégâts supplémentaires lorsqu'il heurte le sol. Les Attributs Mouvement spécial (Grâce féline) et la Compétence Acrobaties peuvent limiter les dommages (à la discrétion du MJ). Si un personnage est projeté verticalement en l'air, réduisez sa distance d'Impact de moitié ; il subit alors l'intégralité des dégâts de sa chute à l'atterrissage. Un personnage qui chute d'une certaine hauteur suite à un Impact ne subit que les dégâts de la chute.

COMBAT MENTAL

Le combat mental est un affrontement particulier, où l'on fait usage de l'Attribut Télépathie (voir page 61) pour envahir de force l'esprit d'autrui. De nombreux télépathes possèdent l'Attribut Attaque spéciale assorti de l'Avantage Attaque mentale. Mais un combat mental fonctionne différemment : c'est l'affrontement de deux psychés, luttant pour dominer l'autre (un peu comme une joute d'esprits). Un combat mental peut devenir mortel si l'un ou l'autre des adversaires se met à détruire les réseaux neuraux, à effacer la mémoire ou à détruire les cellules grises de son ennemi. La force physique ne joue aucun rôle dans ce type de bataille : seul le pouvoir de l'Esprit compte. Chaque round de combat mental dure entre 1 à 10 secondes du point de vue des personnages. La durée réelle est sans importance, car un round de combat mental est supposé durer aussi longtemps qu'un round de combat physique.

Un combat mental ne peut commencer qu'après avoir établi un contact psychique, généralement à l'aide de l'Attribut Télépathie. Une fois le contact établi, l'initiateur peut s'en retirer à tout moment. Alternativement, si l'initiateur subit des dégâts ou si un Objet de pouvoir spécifique est utilisé, le contact est rompu. Enfin, si la cible veut rompre le contact, elle doit renoncer à toute autre action pendant 1 round entier et peut alors tenter un jet d'Esprit avec un malus de -4. En cas de réussite, l'agresseur est repoussé par la volonté du personnage et le combat mental prend fin immédiatement.

Si un personnage engagé dans un combat mental renonce à toute autre action pendant le round (y compris toute action offensive, défensive et non-offensive), il peut effectuer une attaque mentale. Pour ce faire, le personnage doit réussir un jet de Caractéristique en utilisant la moyenne de son Esprit et de son Âme. Le MJ peut modifier la Valeur Objectif si l'attaque est particulièrement simple ou difficile. La cible peut tenter de se défendre à l'aide d'un jet de Caractéristique en utilisant la moyenne de son Esprit et de son Âme, avec un malus de -2.

Les dégâts infligés par une attaque mentale réussie sont égaux à la moyenne de l'Esprit et de l'Âme du personnage. Si vous utilisez la règle optionnelle des Points d'Énergie, cette valeur est soustraite des PE de la cible. Autrement, elle est soustraite de ses Points de Vie. Si un personnage est réduit à 0 PV (ou PE) au cours d'un combat mental, sa psyché s'effondre et il est à la merci de son ennemi. Le vainqueur peut achever son adversaire, fouiller dans sa mémoire, implanter de puissantes suggestions, effacer des souvenirs ou simplement le faire sombrer dans l'inconscience. Toute modification apportée à la psyché de la victime (autre que la mort) demeure jusqu'à ce qu'un autre personnage doué de l'At-



tribut Télépathie ne l'efface. Le MJ décide seul des circonstances qui le permettent. Interpréter un personnage dont l'esprit a été altéré est un vrai défi, mais ne manque pas d'intérêt s'il est joué avec sérieux et conviction.

Un personnage qui souhaite altérer l'esprit de sa victime après un combat mental a besoin de beaucoup de temps. Des changements mineurs, tels qu'effacer ou implanter des souvenirs sans importance peuvent nécessiter de une à quelques heures. Des changements majeurs, tels qu'instiller ou soigner un traumatisme ou une phobie, reconstruire une grande partie de la mémoire de la cible ou autre modification massive, peuvent prendre des jours. Le personnage peut travailler dans l'urgence, mais prend ainsi le risque que l'altération s'effrite avec le temps. La cible peut remarquer un trou de mémoire et tenter de comprendre ce qui s'est passé, ou une modification de sa personnalité (par exemple, une nouvelle phobie) peut s'affaiblir peu à peu. Si le personnage décide de se presser, il peut effectuer des altérations mineures en quelques rounds et des altérations majeures en moins d'une heure.

Lorsqu'un personnage tente d'altérer l'esprit de sa cible, il doit effectuer un jet de Sciences humaines (Psychologie) basé sur l'Esprit. Le MJ peut appliquer un malus si la modification est particulièrement massive ou délicate. La marge de réussite du jet détermine la durée de l'altération, mesurée en années si le personnage a pris son temps ou en jours s'il s'est dépêché. Le MJ devrait faire ce jet de Compétence en secret et n'informer le joueur que de son succès ou de son échec ; ainsi il ne connaîtra pas la durée précise de l'altération.

L'Attribut Bouclier mental (voir page 29) confère un bonus aux tentatives du personnage pour se protéger du combat mental et des altérations psychiques, ainsi qu'une réduction contre les dégâts mentaux.

RÉCUPÉRATION

Un personnage ayant perdu des Points de Vie peut bien souvent guérir naturellement (ou être réparé, pour les êtres mécaniques).

Récupérer des Points de Vie

Les Points de Vie se régénèrent à un rythme égal à la valeur de Corps du personnage par jour de repos (ou par heure, pour les campagnes moins "réalistes"). Par exemple, un personnage ayant un Corps de 5 récupère 5 PV par jour de repos. Ce taux est doublé si le personnage est soigné à l'aide de la Compétence Médecine, mais divisé par deux s'il ne se repose pas.

Récupérer des Points d'Énergie

Cette règle ne sert que dans les campagnes où les Points d'Énergie sont utilisés. Le personnage récupère un nombre de PE par heure égal à la moyenne de son Esprit et de son Âme (arrondie au supérieur), qu'il se repose ou non. Par exemple, un personnage ayant un Esprit de 7 et une Âme de 3 récupère 5 PE par heure ($7+3=10$; $10/2=5$).

Réparer son équipement

L'équipement, comme les armes, véhicules et autres gadgets, peut être endommagé au cours des aventures. Un personnage peut réparer son équipement en réussissant des jets de Mécanique basés sur l'Esprit. Si l'objet est doté de Points de Vie, chaque jet réussi lui rend 10 PV. Chacun de ces jets nécessite environ une journée de travail (entre six à dix heures), selon la nature des réparations requises. La plupart des personnages entièrement mécanisés et non-organiques ne récupèrent pas naturellement leurs PV et doivent également être réparés.

UTILISER SES ATTRIBUTS EN COMBAT

Dans certaines situations, les joueurs voudront faire usage de leurs Attributs de façon inventive au cours de la bataille. Les règles ci-dessous définissent l'utilisation des Attributs en combat. Bien souvent, la Compétence Pouvoir (voir page 72) appropriée permet d'améliorer ses chances de réussite.

Utiliser un Attribut contre ses ennemis

Un personnage inventif peut trouver de nombreuses applications létales à des Attributs en apparence inoffensifs. Les Attaques spéciales sont clairement conçues pour une utilisation offensive, mais qu'en est-il de Téléportation par exemple ? Un personnage ne pourrait-il pas s'en servir pour téléporter un adversaire sous les roues d'un camion ou tout simplement loin du combat ? Lorsqu'un personnage souhaite se servir d'un Attribut normalement non-offensif contre une cible non-consentante, il doit pour ce faire sacrifier une action non-offensive et effectuer un test de Caractéristique (celle associée à l'Attribut). Si le test est réussi, la cible a le droit à un jet d'Âme pour résister à l'effet (ou de Corps ou d'Esprit si le MJ l'estime approprié). En cas d'échec, la cible est affectée par l'Attribut. Sinon, elle résiste à l'effet.

Le personnage doit posséder les Mods requis à un Niveau suffisant pour atteindre l'effet souhaité. Si un téléporteur ne dispose pas du Mod Cibles, par exemple, il ne pourra pas se servir de cet Attribut contre un adversaire.

ESPACE CONTRÔLÉ

Si le personnage se sert d'un Attribut pour tenter d'affecter un objet dans l'espace contrôlé d'un adversaire, ce dernier peut effectuer un jet d'Âme pour résister à l'effet comme s'il était lui-même la cible de l'attaque. Par exemple, un téléporteur qui tente de téléporter les balles de son ennemi hors de son revolver devra effectuer un test d'Esprit et son adversaire aura le droit à un test d'Âme pour tenter de résister à l'effet. Les objets couramment situés dans l'espace contrôlé d'un personnage incluent : le sol sous ses pieds, l'air qui l'entoure, les objets qu'il porte ou tient en main, etc. Il appartient au MJ de déterminer quels objets sont dans l'espace contrôlé du défenseur.

Effet tout-ou-rien ou partiel

Lorsqu'un Attribut est utilisé contre plusieurs cibles, le MJ peut choisir l'une ou l'autre de ces options pour résoudre le test de résistance.

Lorsqu'un grand nombre de personnes tente de résister aux effets d'un Attribut, le MJ effectue un seul test, en utilisant la moyenne de l'Âme des cibles. Les personnages importants (joueurs ou PNJ spéciaux) devraient avoir le droit d'effectuer chacun leur propre test, afin d'éviter la tentation de profiter de l'effet de masse pour affecter des personnages aux Caractéristiques autrement trop élevées. Dans ce cas, sur un jet d'Âme raté, toutes les cibles sont affectées par l'Attribut, tandis que sur un jet d'Âme réussi, aucune n'est affectée.

Alternativement, le MJ peut décider de jeter une seule fois les dés et utiliser le même résultat pour le test de chaque personnage. Ainsi, les personnages du groupe ayant une Âme élevée pourront peut-être résister aux effets de l'Attribut, tandis que ceux ayant une Âme faible auront plus de risque d'être atteints.

Attribut contre Attribut

Lorsque deux personnages s'affrontent à l'aide d'un Attribut, lequel des deux gagne ? La plupart du temps, le personnage ayant le Niveau le plus élevé l'emporte. Par exemple, un vilain tente de s'enfuir grâce à Vol. Mais le héros l'attrape et tente de le maintenir au sol. Le héros est doté d'une Force surhumaine de Niveau 5, tandis que le vilain possède Vol au Niveau 3. Le héros est donc suffisamment fort pour empêcher le vilain de s'échapper.

Si les deux Attributs ont des Niveaux proches (1 Niveau de différence ou moins), le MJ peut exiger un jet de Caractéristique opposé pour déterminer qui l'emporte. Dans l'exemple ci-dessus, si le Niveau de Vol du vilain était de 4 et non de 3, le MJ aurait pu demander un test de Caractéristique opposé. Le vilain effectue un jet de Corps (puisque Corps est la Caractéristique associée à Vol) et le réussit avec une marge de 4. Le héros va donc

devoir effectuer lui aussi un jet de Corps (la Caractéristique associée à Force surhumaine) et le réussir avec une marge supérieure à 4 pour empêcher le vilain de s'enfuir.

Et si le personnage possède plusieurs Attributs utilisables pour le test opposé ? Et si, dans l'exemple précédent, le vilain possède aussi une Force surhumaine de Niveau 4 ? Dans une telle situation, le MJ peut simplement additionner les Niveaux pour déterminer le résultat de l'action. Ainsi, le vilain possède Vol au Niveau 3 et Force surhumaine au Niveau 4, pour un total de 7, ce qui est supérieur au Niveau de Force surhumaine du héros, qui n'est que de 5. Le vilain est alors capable d'échapper (en emportant le héros dans les airs ou en se libérant de son étreinte, à la discrétion du MJ).

Note : Force surhumaine confère un bonus de +4 à certains tests de Corps. Ce bonus ne s'applique pas aux oppositions Attribut contre Attribut : il ne s'applique que lorsque le personnage tente une épreuve de force pure, comme défoncer une porte ou plier des barres d'acier.

Utiliser ses Attributs pour attaquer

Dans les récits d'aventures, les protagonistes sont souvent amenés à utiliser des Attributs apparemment passifs ou inoffensifs pour attaquer leurs ennemis. Un personnage capable de se téléporter peut désorienter ses adversaires en les téléportant plusieurs fois au cours du même round, ou téléporter des morceaux d'une sentinelle mécanique pour la mettre hors d'usage, par exemple. La liste des agressions possibles en faisant usage d'un Attribut est infinie. Toutefois, la plupart de ces attaques directes sont accomplies grâce à l'Attribut Attaque spéciale. Une Attaque spéciale ne se limite pas à des rayons d'énergie en tout genre : il peut s'agir de n'importe quelle attaque blessant ou handicapant une cible de quelque manière. Un téléporteur capable de téléporter une cible à répétition pourrait ainsi posséder une Attaque spéciale dotée de l'Avantage Affaiblissement de Corps et du Désavantage Non-létale, pour représenter le fait que la victime est désorientée par l'attaque mais ne subit pas de blessure physique. Alternativement, si le téléporteur est capable de téléporter des parties de sa cible, l'Attaque spéciale peut être conçue pour infliger des dégâts massifs. En usant des Avantages et Désavantages des Attaques spéciales, les joueurs peuvent créer toutes sortes d'attaques, qui représentent les nombreuses façons dont les héros et vilains utilisent leurs pouvoirs. Certaines Attaques spéciales ainsi conçues seront dotées du Défaut Dépendant (voir page 78) ; par exemple, le personnage devra d'abord activer sa Téléportation avant de pouvoir utiliser son Attaque spéciale : Désorientation Téléporteuse.



Utiliser ses Attributs pour se défendre

Tout comme les personnages peuvent imaginer mille façons de se servir de leurs Attributs contre leurs ennemis, ils trouveront autant de manières de s'en servir pour se protéger. Les Attributs pour lesquels aucun test de Caractéristique n'est nécessaire sont qualifiés d'automatiques. Par exemple, un téléporteur peut se téléporter sans qu'il ait besoin de tenter un test de Caractéristique. Ainsi, en combat, si une attaque le prend directement pour cible, le personnage peut se téléporter en sécurité. Le personnage tente un test de Défense et, en cas de réussite, parvient à se téléporter avant que le coup ne l'atteigne. Le test de Défense est utilisé pour déterminer si le personnage parvient à activer son Attribut à temps, pas pour savoir si l'Attribut est activé tout court. Si le personnage rate sa Défense, l'Attribut peut toujours être activé une fois les dégâts subis. Mais le personnage se défend contre l'attaque de la même façon que n'importe qui : avec un test de Défense.

SE DÉFENDRE AVEC UNE ATTAQUE

En retardant son action jusqu'à ce qu'un ennemi l'attaque, le personnage peut se défendre grâce à l'usage offensif d'un Attribut. Cette unique action est la combinaison simultanée d'une attaque et d'une défense se basant sur les règles d'Utiliser un Attribut contre ses ennemis et d'Utiliser ses Attributs pour se défendre. Pour ce faire, le personnage doit activer l'Attribut grâce à un test de la Caractéristique appropriée (la cible peut, comme d'habitude, tenter un jet d'Âme pour résister) mais aussi réussir un test de Défense pour activer l'effet à temps. Par exemple, lorsqu'un héros attaque un vilain ayant retardé son action, ce dernier peut tenter d'utiliser Téléportation pour téléporter un témoin innocent sur le chemin du rayon lancé par le héros. Le vilain doit d'abord réussir un test d'Esprit pour parvenir à utiliser Téléportation. En cas de réussite, et si le passant échoue à son test d'Âme pour résister, un jet de Défense détermine si le vilain est parvenu à activer Téléportation à temps.

PROGRESSION DES PERSONNAGES

Il est inutile de se soucier de la progression des personnages pour une courte aventure, mais au cours d'une campagne, les joueurs voudront avoir l'occasion d'améliorer les Caractéristiques, Compétences et Attributs de leur personnage. Cette progression n'est pas indispensable, mais elle peut refléter l'expérience acquise par les personnages à force de rencontres et de conflits, avec le monde, d'autres personnages, voire eux-mêmes.

Le MJ est encouragé à conférer à tous les personnages environ un quart de X (arrondi à l'entier supérieur) Points de Personnage d'eXpérience et Points de Compétence d'eXpérience tous les deux à cinq sessions de jeu. Chaque joueur peut assigner ces PP à des Caractéristiques ou Attributs immédiatement (à la discrétion du MJ) ou les accumuler pour un usage futur.

Le coût en Points requis pour augmenter une Caractéristique, un Attribut ou une Compétence est le même qu'à la création de personnage. Les joueurs sont encouragés à assigner leurs PP aux Caractéristiques, Attributs et Compétences qu'ils utilisent souvent. Alternativement, un joueur peut expliquer au MJ pourquoi son personnage acquiert un nouvel Attribut ou Compétence. Le MJ peut exiger du joueur que son personnage accomplisse quelque tâche avant d'acquérir un nouvel Attribut. En particulier, le MJ ne devrait pas autoriser un personnage à acquérir un Attribut qui risquerait de déséquilibrer le jeu. À la discrétion du MJ, les joueurs peuvent aussi dépenser leurs PX pour supprimer des Défauts ne collant plus au concept de leur personnage.

Le MJ peut autoriser les personnages possédant les Attributs Équipement ou Objet de pouvoir à échanger leurs objets actuels pour d'autres objets ayant un coût équivalent entre ou pendant les sessions, avec une bonne justification. Par exemple, un inventeur se servant d'un exosquelette pour combattre le crime pourrait apporter des modifications à sa combinaison entre les aventures, enlevant des Points de Vol pour augmenter le Niveau de l'Attaque spéciale de l'exosquelette (le coût de l'objet reste le même mais le personnage en conçoit une version 2.0). Échanger des points requiert la dépense de ressources *in game* (faveurs, argent, temps, équipement pillé à l'ennemi, etc.) et souvent plusieurs tests de Mécanique pour obtenir le résultat voulu. De plus, cet échange est un processus long pouvant nécessiter plusieurs jours ou semaines de travail, en fonction de la complexité du changement à apporter (bien que l'Attribut Technologie puisse réduire considérablement cette durée).

Le MJ peut, s'il le désire, attribuer des PX plus fréquemment s'il préfère que les personnages progressent plus rapidement. Le MJ a également l'option de récompenser les joueurs particulièrement actifs ou inspirés d'un PX supplémentaire. Enfin, les joueurs qui contribuent au bon déroulement de la partie méritent également quelques Points Bonus (voir page 87).

Repousser ses limites (règle optionnelle)

Pour encourager une bonne interprétation des personnages par les joueurs, le MJ peut les autoriser à dépasser leurs aptitudes normales, en repoussant les limites de leurs Attributs ou en les utilisant d'une façon entièrement novatrice.

Lorsqu'un personnage tente de repousser ses limites, son joueur dépense 1 Point d'expérience et tente un jet avec la Caractéristique associée à l'action. En cas de réussite, le personnage parvient à dépasser les limites de son Attribut (en augmentant son Niveau de 1 ; en l'utilisant d'une manière nouvelle mais adaptée ; ou toute autre innovation autorisée par le MJ). À la discrétion du MJ, le personnage peut dépenser plus de 1 PX pour repousser encore davantage les limites, par exemple de 2 Niveaux. Le PX ainsi dépensé est investi dans l'amélioration ou l'acquisition future de son Attribut. Par exemple, un bio-cyborg utilisant Vitesse pour vibrer jusqu'à être capable de traverser un mur voit son PX investi dans sa future acquisition de l'Attribut Intangible. En cas d'échec, le personnage échoue dans sa tentative et subit un contre-coup, comme quelques dégâts (repousser ses limites n'est pas sans danger). Cependant, même si le personnage échoue, le PX est toujours investi dans l'amélioration ou l'acquisition future de cet Attribut ; nos échecs nous apprennent toujours quelque chose, ne serait-ce que ce qui n'est plus à faire. Bien que les personnages ne puissent normalement que repousser les limites de leurs Attributs, dans certaines circonstances, le MJ peut les autoriser à faire de même avec leurs Caractéristiques.

ÉQUIPER SON PERSONNAGE

Que serait une campagne sans les incontournables véhicules de rêve et autres gadgets high-tech que tant de personnages utilisent au cours de leurs aventures ? Tout simplement incomplète.

La section suivante propose quelques règles simples pour aider joueurs et Maîtres de Jeu à créer pléthore d'armes et de véhicules pour leurs personnages. L'équipement créé avec les règles suivantes est conçu pour être utilisé avec l'Attribut Équipement (voir page 38). Si un personnage désire un objet surpuissant, tel qu'un exosquelette ou un anneau magique, il devra être créé avec l'Attribut Objet de pouvoir (voir page 46). Les Objets de pouvoir représentent des artefacts technologiques

ou magiques extrêmement rares. L'Équipement peut être high-tech ou hors de prix, mais dans les limites de la science contemporaine de la campagne. Même si la voiture du personnage est la plus puissante du marché, quiconque possède suffisamment d'argent ou de talent pourrait s'en acheter ou en construire une. L'exosquelette d'un cyber-guerrier, en revanche, nécessite plus que de l'argent et du savoir-faire. Assurez-vous donc que l'objet que vous voulez créer est bel et bien un Équipement avant de le concevoir avec les règles ci-dessous.

ARMES

Le Tableau 9-2 : Armes indique la valeur de dégâts et autres caractéristiques de quelques armes courantes. Si l'arme désirée n'apparaît pas dans le tableau, le MJ lui assigne une valeur de dégâts basée sur celle d'armes de forme et/ou de fonction similaires.

Certaines armes possèdent des Avantages et Désavantages reflétant leurs caractéristiques uniques. La description complète de ces modificateurs est donnée pages 21 à 28. Notez que les armes spéciales ou magiques peuvent infliger plus de dégâts ou posséder des propriétés supplémentaires à celles listées ci-après.

La Valeur d'Armure et les Points de Vie des armes mécaniques, telles que les armes à feu, sont également indiquées dans ce tableau (voir page 110).

Armes Improvisées

En combat, il arrive qu'un personnage saisisse un objet quelconque et s'en serve comme d'une arme. Il est impossible de tenir compte de toutes les armes que les PJ pourraient avoir l'idée de lancer sur leurs ennemis, mais le Tableau 9-1 : Armes Improvisées présente quelques exemples courants d'armes improvisées et leurs statistiques. Le MJ est encouragé à se servir de cette table comme d'un guide au cas où ses joueurs devaient se servir d'un objet inattendu en plein combat. La plupart de ces armes ont aussi le Désavantage Corps-à-corps (voir page 27), bien qu'elles puissent être utilisées comme projectiles au besoin.

TABLEAU 9-1 : ARMES IMPROVISÉES

Objet	Dégâts	Avantages	Désavantages	Force requise
Banc public	8	—	Faible perforation	Force surhumaine 1
Benne à ordures	18	—	Faible perforation, Imprécise	Force surhumaine 2
Bus scolaire	30	Attaque de zone	Faible perforation, Imprécise	Force surhumaine 4
Panneau stop	6	—	—	Corps 10
Plaque d'égoûts	24	—	Faible perforation	Corps 16
Poteau téléphonique	20	Cônique	Imprécise	Force surhumaine 2
Poutre de charpente	30	Cônique	Imprécise	Force surhumaine 3
Voiture	24	Attaque de zone	Faible perforation, Imprécise	Force surhumaine 2



TABLEAU 9-2 : ARMES

Arme	Dégâts	Avantages	Désavantages	Compétence
Armes de Corps-à-corps				
<i>Lames</i>				
Couteau ou dague	6	Discrète, Brutale	Corps-à-corps	Corps-à-corps (Couteau)
Épée courte	8	Discrète, Brutale	Corps-à-corps	Corps-à-corps (Épée)
Épée large	12	Brutale	Corps-à-corps	Corps-à-corps (Épée)
Épée longue	12*	Brutale	Corps-à-corps	Corps-à-corps (Épée)
Hache	10	Brutale	Corps-à-corps	Corps-à-corps (Hache)
Lance	10	Brutale	Corps-à-corps	Corps-à-corps (Arme d'Hast)
<i>Armes Contondantes</i>				
Bâton ou bo	6*	Impact, Brutale	Corps-à-corps	Corps-à-corps (Arme d'Hast)
Chaîne ou nunchaku	6	Flexible, Brutale	Corps-à-corps	Corps-à-corps (Fouet/Chaîne)
Fouet ou ceinture	4	Discrète, Flexible, Brutale	Corps-à-corps	Corps-à-corps (Fouet/Chaîne)
Gourdin ou batte	6	Impact, Brutale	Corps-à-corps	Corps-à-corps (Gourdin)
Arcs (Armure 2, 20 PV)				
Arbalète	12	—	Lente, Munitions limitées (1)	Archerie (Arbalète)
Arc long	10	—	Munitions limitées (1)	Archerie (Arc)
Armes à Feu				
<i>Pistolets (Armure 4, 30 PV)</i>				
Pistolet de petit calibre	8	Discrète	Courte portée, Faible perforation	Arme à feu (Pistolet)
Pistolet de moyen calibre	10	Discrète	Courte portée	Arme à feu (Pistolet)
Pistolet de gros calibre	12	Discrète	Courte portée	Arme à feu (Pistolet)
Pistolet automatique	10	Cône, Discrète, Rafale	Imprécise, Courte portée, Munitions limitées (6)	Arme à feu (Automatique)
Revolver	8	Discrète	Courte portée, Munitions limitées (6)	Arme à feu (Pistolet)
Revolver de gros calibre	14	Discrète	Courte portée, Munitions limitées (6)	Arme à feu (Pistolet)
<i>Fusils (Armure 5, 35 PV)</i>				
Carabine	8	—	—	Arme à feu (Fusil)
Fusil d'assaut	14	Cône, Rafale	Munitions limitées (6)	Arme à feu (Automatique)
Fusil d'assaut lourd	18	Cône, Rafale	Imprécise, Munitions limitées (6)	Arme à feu (Automatique)
Fusil de chasse	14	—	—	Arme à feu (Fusil)
Fusil de précision	20	Précise	Munitions limitées (6)	Arme à feu (Fusil)
<i>Fusils à Pompe (Armure 5, 35 PV)</i>				
Fusil à pompe	18**	Cône	Courte portée, Faible perforation, Munitions limitées (6)	Arme à feu (Fusil)
Fusil à pompe lourd	22**	Cône	Courte portée, Faible perforation, Munitions limitées (6)	Arme à feu (Fusil)
<i>Armes d'Assaut (Armure 5, 35 PV)</i>				
Minigun léger	12	Cône, Précis, Rafale	Munitions limitées (6), Statique	Arme à feu (Automatique)
Minigun lourd	22	Cône, Rafale	Munitions limitées (6), Statique	Arme à feu (Automatique)
Mitrailleuse	20	Cône, Rafale	Statique	Arme lourde (Mitrailleuse)
Pistolet mitrailleur	10	Cône, Rafale	Courte portée, Munitions limitées (6)	Arme à feu (Automatique)
<i>Armes Lourdes (Armure 4, 30 PV)</i>				
Arme anti-char légère 66 mm	40	Attaque de zone, Perforante	Auto-destruction, Brûlante, Imprécise, Lente, Munitions limitées (1), Statique	Arme lourde (Lanceur)
Armes de Jet				
Couteau de lancer	4	Discrète	Courte portée, Munitions limitées (1)	Arme de jet (Lames)
Grenade à fragmentation	30	Attaque de zone ×3, Discrète	Auto-destruction, Courte portée, Munitions limitées (1)	Arme de jet (Grenades)
Armes à Distance Non-Létales (Armure 3, 25 PV)				
Grenade lacrymogène	30	Attaque de zone, Étourdissante, Persistante	Auto-destruction, Imprécise, Lente, Munitions limitées (1), Toxique	Arme de jet (Grenades)
Spray au poivre	12	Discrète, Étourdissante, Irritante	Corps-à-corps, Munitions limitées (6), Toxique	Arme à feu (Pistolet)
Taser	12	Étourdissante	Courte portée, Faible perforation, Lente	—
Artillerie (Armure 15, 85 PV)				
HEAT 120 mm	80	Attaque de zone, Brûlante, Longue portée, Pénétration	Munitions limitées (1)	Arme lourde (Lanceur)
Sabot 120 mm	100	Longue portée, Précise, Pénétration ×2	Munitions limitées (1)	Arme lourde (Lanceur)
Missile Stinger	60	Attaque de zone, Longue portée, Pénétration, Téléguidée	Arme aérienne, Auto-destruction, Lente, Munitions limitées (1), Retour de flammes, Statique	Arme lourde (Lanceur)
Missile Tomahawk	140	Attaque de zone ×3, Longue portée ×8, Pénétration ×2, Précise ×4	Auto-destruction, Lente, Munitions limitées (1), Statique, Stoppable	Arme lourde (Lanceur)

Notes des Tableaux des Armes

“Dégâts” indique la quantité de dommages infligés par l’arme (les dégâts de l’attaque).

“Avantages” et “Désavantages” indiquent respectivement les capacités spéciales et limitations de l’arme (voir pages 21 à 28). Sauf contre-indication, une arme normale a une portée Moyenne. Toute les Armes Improvisées ont l’Avantage Brutale.

“Compétence” indique la Compétence et la Spécialisation offrant un bonus au maniement de l’arme.

* Cette arme requiert deux mains pour un maniement optimal ; elle inflige +4 points de dégâts lorsqu’elle est maniée à deux mains.

** Certains fusils à pompe ont un double canon et peuvent tirer deux coups à la fois. Dans ce cas, elles infligent 8 points de dégâts supplémentaires. Cependant, tous les fusils à double canon ont le Désavantage Munitions limitées (2).

“Force requise” indique la valeur minimale de Corps ou le Niveau minimal de Force surhumaine requis pour utiliser efficacement l’objet comme une arme. Si une Arme improvisée est lancée, elle est considérée comme une arme à Courte Portée. Cette portée augmente d’une catégorie tous les 3 Niveaux de Force surhumaine au-delà du minimum requis. Par exemple, si un super-vilain avec une Force surhumaine 6 lance une plaque d’égouts, elle sera traitée comme une arme à Longue Portée (de Courte à Moyenne pour 3 Niveaux de Force surhumaine en plus du minimum requis et de Moyenne à Longue pour 3 Niveaux de plus). En revanche, si ce personnage projette une voiture, qui requiert une Force surhumaine 2, elle sera traitée comme une arme à Moyenne Portée. Enfin, s’il lance un bus scolaire, celui-ci sera considéré comme une arme à Courte Portée, car le super-vilain n’a que 2 Niveaux de plus que le minimum de Force surhumaine requis.

Personnaliser une Arme à Feu

Parfois, rien ne vaut un bon flingue. Les options suivantes peuvent être apportées aux différents types d’armes à feu pour les améliorer ou les modifier d’une façon ou d’une autre. Chaque accessoire ou modification compte normalement comme un Équipement Mineur. Certaines options sont cependant considérées comme courantes et ne coûtent aucun Point (car leurs avantages et désavantages se compensent).

Les options pour armes à feu sont des accessoires ou des modifications. Une modification est un changement apporté à l’arme elle-même qui reflète un modèle particulier ou une altération massive après fabrication. Apporter une modification requiert un test de Méca-

nique (Armes à Feu) et peut nécessiter plusieurs heures de travail ou davantage. Un accessoire est un objet qui peut être ajouté ou retiré de l’arme en quelques secondes ou minutes. Sauf contre-indication, une option est disponible pour tout type d’arme.

ARME D’APPOINT

Type : *modification courante*

Une arme d’appoint est une version au canon plus court de n’importe quel pistolet semi-automatique, revolver ou pistolet mitrailleur. L’arme inflige un malus de -2 au-delà de la portée de Mêlée et les dégâts diminuent de -1, mais elle est plus facile à dissimuler (malus cumulatif de -1 pour repérer l’arme).

BAÏONNETTE

Type : *Accessoire*

Cette arme dispose d’un embout capable d’accueillir une baïonnette (inclue dans cette option). Une fois fixée, l’arme est un peu déséquilibrée mais peut être utilisée au corps-à-corps comme un épieu. Détachée (ce qui nécessite un round), la baïonnette peut également servir de couteau. On peut installer une baïonnette sur tout fusil.

BIPIED

Type : *Accessoire*

Lorsque le bipied est déployé, l’arme devient Précise (le bonus se cumule avec tout autre Avantage similaire) et Statique. L’arme doit être utilisée dans une position stable, le tireur couché derrière elle. Déplier ou replier le bipied nécessite un round. On peut installer un bipied sur tout fusil.

CACHE-FLAMME

Type : *accessoire*

Les gaz de combustion produits par le tir d’un arme à feu sont visibles de nuit. Un cache-flamme est un long cylindre pouvant être fixé au bout du canon pour les étouffer. Une arme dotée d’un cache-flamme est plus facile à détecter (bonus de +1) si dissimulée. Il n’existe pas de cache-flamme pour lance grenades, arme anti-char, taser ou minigun.

CANON SCIÉ

Type : *modification*

Cette modification ne s’applique qu’aux fusils à pompe. Scier le canon d’un fusil à pompe permet de le dissimuler sous un manteau comme un pistolet mitrailleur (voir l’Avantage Discrète, page 23). Le nuage de plombs est aussi plus dispersé. Utilisée en Mêlée, l’arme confère un bonus de +1 aux jets d’attaque, mais au-delà de cette portée, les dégâts diminuent de -4.

CROSSE ESCAMOTABLE/TÉLÉSCOPIQUE*Type : modification*

La crosse de cette arme peut être escamotée ou repliée, pour la rendre moins voyante. Malheureusement, une arme ainsi rétrécie devient Imprécise (malus de -2) contre des cibles situées au-delà de la moitié de sa portée effective. Il faut une action offensive pour déplier ou replier la crosse. Si l'arme est dissimulée et qu'elle est en plus raccourcie, à canon scié ou un pistolet mitrailleur, les personnes tentant de la détecter subissent un malus supplémentaire et cumulatif de -1. On peut appliquer cette modification à tout fusil, fusil à pompe ou arme d'assaut.

FAUSSE MALLETTE*Type : Accessoire*

Cette arme est conçue pour être dissimulée dans une mallette et utilisée sans l'en sortir, grâce à une gâchette dissimulée dans la poignée. L'arme doit être un pistolet semi-automatique, automatique ou mitrailleur. L'arme inflige un malus de -4 à l'attaque lorsqu'elle est utilisée dans la mallette. Le pistolet peut aussi en être extrait (en un round) puis utilisé normalement. Le MJ peut utiliser une règle similaire pour les parapluies-pistolets et autres armes camouflées.

LAMPE ÉLECTRIQUE*Type : accessoire*

Un emplacement permet d'attacher une lampe électrique à une arme à feu pour éclairer les cibles à courte portée afin de les attaquer sans malus de luminosité. Bien entendu, utiliser une lampe électrique en pleine nuit, c'est aussi prendre le risque d'être repéré de loin.

OPTIQUE*Type : accessoire*

Un optique télescopique installé au-dessus du viseur de l'arme confère au tireur un bonus de +1 à son jet d'attaque après avoir consacré un round entier à viser une cible (voir page 98). Ce bonus ne s'applique qu'aux cibles au-delà de la portée de Mêlée (à plus de 5 mètres). On peut installer un optique sur toute arme à feu.

OPTIQUE DE VISION NOCTURNE*Type : accessoire (compte comme 2 Équipements mineurs)*

Cet optique utilise l'imagerie thermique ou l'intensification lumineuse pour permettre d'y voir comme en plein jour. Il fonctionne comme un optique normal mais annule les malus de luminosité.

PRÉCISION ACCRUE*Type : Modification*

Cette arme a été spécialement modifiée (poignée moulée, objectif retouché, cannelure polygonale, canon

alourdi, etc.) pour améliorer sa précision. C'est une modification typique des pistolets et fusils de compétition. Elle confère un bonus de +1 au jet d'attaque lors d'un tir simple, mais aucun en cas de Tir Automatique. Une arme de précision supérieure doit être gardée en excellente condition, ses lentilles parfaitement alignées. Elle perd ce bonus si elle est jetée, lâchée ou mal entretenue.

RACCOURCIE*Type : modification courante*

Le canon et la crosse de cette arme ont été raccourcis. L'arme inflige -1 point de dégâts mais peut être dissimulée sous un manteau comme un pistolet mitrailleur (voir l'Avantage Discrète, page 23). On peut raccourcir n'importe quel fusil.

RÉCUPÉRATEUR*Type : Accessoire*

Cet ajout récupère les cartouches vides lorsqu'elles sont éjectées de l'arme, les conservant pour un futur remplissage ou évitant de laisser des preuves balistiques fâcheuses. On peut installer un récupérateur sur tout fusil ou arme d'assaut.

SILENCIEUX*Type : accessoire*

Un silencieux, ou plus justement, un modérateur de son, est un tube installé au bout du canon d'une arme pour réduire le bruit de ses tirs. Une arme équipée d'un silencieux ne peut pas être entendue à plus de 5 mètres à moins qu'un personnage proche ne réussisse un jet de Corps. Le MJ peut ajuster cette distance et appliquer un modificateur au jet en fonction des conditions ambiantes, comme le bruit, la portée et autres Sens aiguisés. Les pistolets semi-automatiques, automatiques, mitrailleurs et les fusils peuvent être équipés de silencieux. Une arme équipée d'un silencieux ne peut être dissimulée ou rangée dans son étui tant que celui-ci n'est pas enlevé, ce qui nécessite un round.

SPEEDLOADER*Type : accessoire*

Un speedloader est un petit mécanisme qui contient tout un chargeur de cartouches de revolver et permet de les insérer rapidement dans le cylindre. Si le personnage possède cet accessoire, il peut ignorer le Désavantage Munitions limitées de tout revolver.

VERROUILLAGE*Type : modification courante*

Il s'agit d'un verrou intégré qui empêche d'utiliser l'arme sans la bonne clef ou combinaison. Il faut un round entier pour déverrouiller l'arme avant de pouvoir s'en servir. Dans certaines régions, la loi peut exiger un verrou sur toutes les armes à feu.

VISEUR LASER

Type : *accessoire*

Un pointeur laser projette un petit point de lumière brillant exactement dans la ligne de mire de l'arme, ce qui facilite significativement la tâche du tireur. En termes de jeu, l'attaquant obtient un bonus de +1 à son jet d'attaque lorsqu'il est en mesure de voir le point (généralement à Courte Portée uniquement, à moins de le combiner avec un optique). Des viseurs laser infrarouges (visibles uniquement avec les lunettes ou verres appropriés) sont également disponibles.

Munitions

Les personnages ont accès gratuitement à un type de munition pour les armes qu'ils utilisent. La munition classique pour la plupart des pistolets semi-automatique, revolvers, fusils et mitrailleuses est une balle de plomb. La munition classique pour les fusils à pompe est une cartouche de chevrotine. Si les personnages possèdent plus d'un type de munition, chaque type supplémentaire compte comme un Équipement mineur.

BALLES À BLANC

Une balle à blanc est en réalité une cartouche sans balle dont la charge de poudre a aussi été réduite. Une balle à blanc n'inflige normalement aucun dommage, mais à bout portant, l'éjection des gaz chauds peut tout de même être dangereuse voire fatale. Lorsqu'un personnage utilise une arme chargée à blanc en combat, on considère qu'il tire des balles en caoutchouc, mais à une portée de Mêlée. Les balles à blanc sont disponibles pour tout pistolet semi-automatique, mitrailleuse, revolver, fusil et fusil à pompe.

BALLES CREUSES

Ces balles sont conçues pour se fragmenter en pénétrant la cible, pour infliger plus de dégâts. Les balles creuses sont connues sous bien des appellations, comme "à déformation", "à fragmentation", "dumdum" ou "de sûreté". Les balles creuses sont les munitions standard de nombreuses forces de l'ordre, car elles présentent un plus grand pouvoir stoppant et un moindre risque de traverser les murs et de causer des dommages collatéraux. Les balles creuses ont une pénétration limitée et la protection conférée par une Armure sont doublées contre elles. Ce Désavantage est cumulatif avec tout modificateur de Faible perforation. Si au moins 1 point de dégâts est malgré tout infligé après soustraction de l'Armure, et seulement dans ce cas, 5 points de dégâts sont ajoutés au total subi par une cible vivante (car la balle se fragmente et déchiquète la chair). Aucun dégât supplémentaire n'est infligé aux objets ou structures par les balles creuses. Les balles creuses sont disponibles pour tout pistolet semi-automatique, mitrailleuse, revolver ou fusil.

BALLES EN CAOUTCHOUC

Ces balles enveloppées de caoutchouc ou de plastique sont conçues pour être "moins létales". Une arme chargée de balles en caoutchouc souffre du Désavantage Faible perforation (voir page 27) et inflige 5 points de dégâts de moins (minimum 1). Les balles en caoutchouc sont disponibles pour tout pistolet semi-automatique, mitrailleuse, revolver, fusil et pour les fusils à pompe tirant des balles rayées.

BALLES RAYÉES

Un fusil à pompe peut tirer d'imposantes balles au lieu de cartouches. La police a généralement recours à des balles rayées pour stopper des véhicules ou pénétrer des barricades. Un fusil à pompe chargé de balles rayées perd l'Avantage Cône (voir page 23) et le Désavantage Faible perforation (voir page 27). Les balles rayées ne sont disponibles que pour les fusils à pompe.

CARTOUCHES DE CHASSE

Les statistiques des fusils à pompe supposent qu'on les utilise avec des cartouches de chevrotines, préférées aussi bien par les chasseurs de gros gibier que par les forces de l'ordre. Avec une cartouche de chasse (destinée au petit gibier et contenant plus de grains de plus petite taille), les dégâts sont réduits de 5 (minimum 1 point de dégâts) mais le tireur obtient un bonus de +1 à son jet d'attaque. Les cartouches de chasse ne sont disponibles que pour les fusils à pompe.

CARTOUCHES INCENDIAIRES

Ce sont des cartouches spéciales qui contiennent des produits chimiques comme du phosphore, capables de transformer un fusil à pompe en un véritable lance-flammes. Les dégâts sont réduits de 5 (minimum 1 point de dégâts) mais si l'attaque pénètre l'Armure de la cible, cette dernière subit des dégâts de feu qui infligent un quart des dégâts initiaux (arrondi au supérieur) pendant les cinq prochains rounds. Ces blessures sont très douloureuses et infligent un malus de -2 à tous les jets. Toutefois, ces munitions ont tendance à abîmer l'arme. Après le premier tir, tant que le fusil n'a pas été nettoyé, il impose un malus de -2 à l'attaque et risque de s'engrayer sur un résultat de 1 ou 2. Dans ce dernier cas, il faut nettoyer l'arme avant de pouvoir s'en servir à nouveau. Les cartouches incendiaires ne sont disponibles que pour les fusils à pompe.

MUNITIONS PERFORANTES

Ces balles sont conçues spécialement pour pénétrer les Armures, à l'aide d'un cœur dur en acier ou en tungstène plutôt qu'en plomb chemisé. Certaines balles perforantes sont chemisées en Teflon, mais contrairement à la croyance populaire, la chemise n'affecte pas la perforation : elle ne fait que protéger le canon de l'arme contre le matériau plus dur constituant le cœur de la



balle. Les armes utilisant des munitions perforantes obtiennent l'Avantage Perforante (Armure) (voir page 25). Les balles perforantes sont moins vulnérantes pour la chair et infligent donc demi-dégâts (arrondis au supérieur) après soustraction de l'Armure. Ces balles sont disponibles pour tout pistolet semi-automatique, mitrailleuse, fusil à pompe, revolver ou fusil. Les munitions perforantes pour pistolets ou revolvers (les "balles tueuses de flics") sont généralement illégales.

Grenades et explosifs

Ces armes explosives se lancent directement sur une cible, à l'aide de la Compétence Armes de jet (Grenades). Tous les explosifs comptent comme des Équipement mineurs à l'exception de la charge de plastic, qui compte comme un Équipement majeur.

BÂTON DE DYNAMITE

Cet explosif fonctionne comme une grenade à fragmentation mais n'inflige que 20 points de dégâts dans un rayon de 3 mètres.

CHARGE DE PLASTIC

Il s'agit d'un petit sac rempli de C4 ou de bâtons de dynamite. L'explosif ainsi obtenu fonctionne comme une grenade à fragmentation mais inflige 40 points de dégâts dans un rayon de 8 mètres. Contrairement à une grenade, une charge est trop lourde pour être lancée au loin et sa portée est limitée à la Mêlée pour les humains. L'attaquant subira donc aussi l'effet de l'explosion à moins qu'il ne dispose d'un dispositif de mise à feu.

DÉTONATEUR

Cet objet sert à faire exploser une charge de plastic (ou autre bombe) à distance, soit après un décompte ou soit en réponse à un signal électrique ou radio. Installer le détonateur sur l'explosif requiert un jet de Démolitions. En cas d'échec, l'explosion peut échouer ou se déclencher prématurément.

GRENADE À FRAGMENTATION

Cette grenade est bourrée d'explosifs. Elle inflige 30 points de dégâts dans un rayon de 6 mètres sur un jet de Défense raté. Même si le jet est réussi, une cible subit malgré tout une partie des dégâts l'explosion (voir Attaque de zone, page 22) à moins de disposer d'un abri suffisant (à la discrétion du MJ).

GRENADE ÉTOURDISSANTE

Cette grenade spéciale produit un puissant effet pyrotechnique qui peut étourdir à grand renfort de bruit et de lumière. Ces arme est appréciée des équipes de sauvetage. Elle n'inflige aucun dégât létal, mais les victimes doivent réussir un jet de Corps ou être aveuglées et assourdies pour un nombre de rounds égal à la marge d'échec du jet. Une cible subit un malus de -1 à la Va-

leur Objectif si elle se situe juste à côté de la grenade lorsqu'elle explose. Les personnages portant des lunettes fumées (comme des masques de soudeur) et des protections auditives obtiennent un bonus de +6 pour éviter les effets de la grenade.

GRENADE FUMIGÈNE

Cette grenade émet une épaisse fumée non-toxique qui peut remplir une pièce entière (d'environ 3 mètres de côté) en 3 à 8 rounds (en fonction du vent). Toute personne non équipée de lunettes ou d'un optique de vision nocturne subit un malus de -4 pour attaquer une cible camouflée par la fumée.

GRENADE LACRYMOGÈNE

Cette grenade relâche suffisamment de gaz en général non-létal mais irritant pour remplir une pièce entière (d'environ 3 mètres de côté). Elle inflige 30 points de dégâts "temporaires", qui se dissipent en quelques minutes et n'ont aucun effet sur les objets ou créatures non-vivantes ou quiconque portant un masque. Les cibles exposées au gaz qui échouent à un jet de Corps subissent un malus de -2 à tous les jets en raison de l'irritation. Ce malus dure un nombre de rounds égal à la marge d'échec du jet. Une grenade lacrymogène émet aussi beaucoup de fumée et peut parfois (à la discrétion du MJ) enflammer du papier ou autre matière inflammable.

VÉHICULES

Avec les armes, les véhicules de toutes sortes constituent le second outil indispensable de tout héros des temps modernes. De plus, de nombreuses organisations internationales utilisent des engins modifiés ultra-perfectionnés pour protéger leurs intérêts.

Cette section propose de nombreux véhicules susceptibles d'apparaître dans une campagne contemporaine. Certains sont des engins pouvant appartenir aux personnages, tandis que d'autres (comme les bus) auront un usage plus occasionnel. Cette section présente des statistiques pour des modèles standard, plutôt que de décrire dans les détails des modèles spécifiques. Tous les coûts sont valables aussi bien en euros qu'en dollars, selon la localisation de la campagne.

Chaque véhicule compte comme un Équipement majeur, sauf le scooter et l'ULM, qui sont des Équipements mineurs. Ces modèles standard peuvent être personnalisés à l'aide du guide pour Modifier un Véhicule (voir page 116). À l'aide de ces options, comptant chacune comme un Équipement mineur, tout véhicule peut être modifié selon les goûts de son propriétaire (par exemple, en le dotant d'un moteur surgonflé ou de vitres pare-balles).

Voitures

Ce sont les automobiles standard des années 2000. Une voiture a quatre roues et est généralement tractée ou propulsée par un moteur à explosion. Les voitures modernes sont équipées de phares, de ceintures, d'airbags et de climatisation.

CAMIONNETTE

Un mini-van avec une ou deux grandes portes à l'arrière et des portes latérales coulissantes. Avec les bonnes options, ce véhicule peut être utilisé comme ambulance. Coût : à partir de 15 000 €.

CITADINE

Une petite voiture, capable d'accueillir quatre passagers, mais avec nettement moins de confort qu'une routière. Elle se gare plus facilement mais est généralement moins robuste. Coût : à partir de 10 000 €.

LIMOUSINE

Une voiture rallongée à l'extrême, qui de l'intérieur ressemble plus à un salon qu'à un véhicule. Souvent livrée avec Finition luxueuse. Coût : à partir de 50 000 €.

PICKUP/SUV

Un gros engin avec des suspensions tout-terrain, quatre roues motrices et un vaste espace de stockage à ciel ouvert à l'arrière (pickup) ou de la place pour cinq passagers (SUV). Coût : à partir de 20 000 €.

ROUTIÈRE

Une voiture de taille moyenne, qui peut se présenter sous forme de coupé (deux portes avec ou sans sièges à l'arrière), de berline (quatre portes) ou de familiale (avec un grand coffre ou une troisième rangée de sièges). Coût : à partir de 12 000 €. Pour une version haut de gamme, utilisez des options comme Moteur Puissant ou Finition luxueuse.

SPORTIVE

Une voiture avec une aérodynamique améliorée, un moteur puissant, une excellente transmission et des suspensions ajustables. Beaucoup de sportives n'ont de la place que pour deux, mais certaines sacrifient le peu d'espace dans leur coffre pour offrir un siège ou deux de plus. Coût : à partir de 50 000 €.

VOITURE DE COURSE

Une voiture de compétition (comme une Formule 1) avec une caisse aérodynamique, un seul siège et un moteur surpuissant. Ce genre d'engin n'est pas homologué pour la route. Les voitures de course nécessitent un entretien quotidien pour demeurer en bon état de marche. Coût : à partir de 100 000 €.

Motos

Ce sont des engins à deux roues motorisés par un moteur à explosion. Les motos modernes sont équipées de phares et de rétroviseurs.

MOTO-CROSS

Une moto conçue pour sortir des sentiers battus, qui inclut gratuitement l'option Suspensions Tout-Terrain (voir page 121). Coût : à partir de 4 000 €.

MOTO DE ROUTE

Une grosse moto avec une puissante cylindrée, capable d'emporter un passager sans difficulté. Coût : à partir de 3 000 €.

SCOOTER

Un petit deux-roues avec une petite cylindrée, généralement prévu pour une seule personne. Équipement mineur. Coût : à partir de 2 000 €.

Camions

Ce sont de gros véhicules avec de larges pneus, plus de deux essieux ou encore des roues chenillées. Pesant plusieurs tonnes, ils sont généralement dotés d'un puissant moteur diesel (plus économique que l'essence). Les poids lourds modernes sont équipés de phares, de ceintures, d'airbags et de climatisation.

BUS

Un car municipal, scolaire ou d'excursion. Dans la plupart des films d'action, ils ne font leur apparition que lorsqu'un vilain place une bombe à bord. Un bus typique peut accueillir 35 à 45 personnes (avec beaucoup de place debout ou pour les bagages) et mesure entre 10 et 15 mètres de long. Coût : à partir de 50 000 €.

CAMION PORTEUR

Un camion dont la cabine et le chargement sont montés sur le même châssis. Choisissez une des options suivantes pour le volume de chargement : ouvert (plateau), fermé (fourgon) ou réfrigéré. Alternativement, le volume peut aussi être occupé par une citerne, une caisse souple, une bétonneuse, une benne, etc. Coût : à partir de 30 000 €.

CAMION REMORQUEUR

Un camion constitué d'un puissant tracteur routier accueillant la cabine et d'une semi-remorque tractée, totalisant jusqu'à 18 roues. Tout compris, un remorqueur de 30 tonnes peut atteindre les 20 mètres de long. Choisissez une des options suivantes pour la semi-remorque : ouverte (plateau), fermée (fourgon) ou réfrigérée. Si le tracteur est séparé de sa semi-remorque (ce qui requiert au moins 2 rounds de travail), sa vitesse peut augmenter de 10 à 20 km/h. Coût : à partir de 60 000 €.



Hélicoptère

Ce sont tous les aéronefs à aile rotative. Les hélicoptères modernes sont généralement motorisés au kérosène et nécessitent un permis de piloter. Ils possèdent un rotor principal offrant portance et poussée, une fois l'hélicoptère incliné, et un petit rotor vertical faisant office de stabilisateur. Un hélicoptère est capable de décoller ou d'atterrir verticalement et de rester en vol stationnaire. Les hélicoptères modernes sont équipés de feux de position (phares), de ceintures et parfois même de climatisation.

HÉLICOPTÈRE DE COMBAT

Un hélicoptère offensif redoutable (tel que le Tigre), typiquement utilisé contre d'autres forces armées ou de très grosses créatures. Un hélicoptère de combat compte comme 3 Équipements majeurs. Coût : à partir de 10 000 000 €.

HÉLICOPTÈRE DE TRANSPORT

C'est une version civile des engins de transport de troupes militaires. Ces hélicoptères sont conçus pour transporter une douzaine de personnes plus un chargement décent. Ils sont fréquemment utilisés comme ambulances. Coût : à partir de 1 000 000 €.

HÉLICOPTÈRE LÉGER

Un petit hélicoptère capable de transporter deux personnes. C'est l'hélicoptère typique de télévision ou des forces de police. Coût : à partir de 100 000 €.

Avion

Un avion est un aéronef à ailes fixes, qui lui confèrent sa portance, propulsé par un réacteur. Il nécessite une piste de décollage et d'atterrissage et doit maintenir une vitesse en vol minimale (généralement 1/10^e de sa vitesse maximale) sous peine de décrocher. Les avions modernes sont équipés de feux de position (phares), de ceintures, de parachutes et de climatisation.

AVION DE COMBAT

Les chasseurs et bombardiers militaires (tels que le F18 Hornet ou le B2 Spirit) sont des engins redoutables utilisés en soutien d'attaques au sol ou en solitaire. Un avion de combat compte comme 4 Équipements majeurs. Coût : à partir de 1 000 000 000 €.

AVION DE LIGNE

Ce large avion, doté de deux ou quatre réacteurs, est utilisé pour transporter de nombreuses personnes ou des charges importantes. Un avion de ligne requiert une longue ligne droite pour décoller ou atterrir et compte comme 2 Équipements majeurs. Coût : à partir de 10 000 000 €.

AVION DE TOURISME

Cet avion léger propulsé par un moteur à hélices est utilisé pour le transport ou la plaisance. Il peut décoller sur une route droite ou atterrir dans un champ assez plat si nécessaire, ce qui en fait un favori des trafiquants de drogue. Coût : à partir de 100 000 €.

ULTRA-LÉGER MOTORISÉ (ULM)

Un petit monoplace de loisir. Compte comme 1 Équipement mineur. Coût : à partir de 10 000 €.

Hors-bords

Les bateaux existent sous bien des formes, selon l'utilité souhaitée. Les hors-bords ont des coques hydrodynamiques et de puissants moteurs pour voyager à grande vitesse. Les hors-bords modernes sont équipés d'une radio très haute fréquence, d'un pavillon décapotable, de phares et de gilets de sauvetage.

BATEAU DE COMPÉTITION

Ces grands bateaux, mesurant entre 10 et 20 mètres, sont souvent utilisés pour la course en haute mer. Les contrebandiers apprécient aussi ces navires pour passer leurs marchandises illégales. Coût : à partir de 80 000 €.

HORS-BORD DE PLAISANCE

Un bateau de taille moyenne, souvent utilisé pour le ski nautique. Coût : à partir de 10 000 €.

Engins militaires

Pour combattre les armées ennemies ou les monstres géants, l'armée dispose de la meilleure puissance de feu. Malheureusement, cela ne suffit pas toujours...

TANK

Les tanks lourds (comme le char Leclerc) sont l'épine dorsale des forces armées. Ils dispensent une puissante force de frappe mobile tout en offrant protection à leur équipage contre n'importe quel environnement. Un tank compte comme 3 Équipements majeurs. Coût : à partir de 4 000 000 €.

VÉHICULE DE TRANSPORT DE TROUPES (VTT)

Ce véhicule au blindage léger, chenillé et transportable par air, est conçu pour transporter et protéger du personnel et du matériel. Coût : à partir de 500 000 €.

Modifier un Véhicule

De nombreuses options peuvent être apportées aux différents types de véhicules pour améliorer leurs performances ou étendre leurs possibilités. Sauf indication contraire, chaque accessoire compte comme 1 Équipement mineur et ne peut être sélectionné qu'une fois.

TABLEAU 9-3 : VÉHICULES

Véhicule	Vitesse	MM	Taille	Occupants	Charge	Armure	Points de Vie	Compétence
Voitures								
Camionnette	150	−1	3	2	1 T [†]	7	80	Conduite (Vans)
Citadine	160	—	2	4	100 kg	4	50	Conduite (Voitures)
Limousine	160	−1	2	6	500 kg	5	60	Conduite (Voitures)
Pickup	160	—	2	3	1 T	6	70	Conduite (Voitures)
Routière	160	—	2	5	200 kg	5	60	Conduite (Voitures)
Sportive	200	—	2	2	200 kg	4	50	Conduite (Voitures)
SUV	160	—	2	6	200 kg	6	70	Conduite (Voitures)
Voiture de course	300	+1	1	1	—	5	60	Conduite (Voitures)
Motos								
Moto-cross	140	+1	1	2	—	3*	40	Conduite (Motos)
Moto de route	180	+1	1	2	50 kg	3*	40	Conduite (Motos)
Scooter	120	+1	0	1	25 kg	2*	30	Conduite (Motos)
Camions								
Bus	120	−2	4	30-50	1 T	9	100	Conduite (Poids Lourds)
Camion porteur	150	−1	3	2	5 T	8	90	Conduite (Vans)
Camion remorqueur	150	−2	4	2	10 T	10	110	Conduite (Poids Lourds)
Hélicoptères								
Hélicoptère de combat	300	+1	4	2	2 T	10	80	Pilotage (Hélicoptères)
Hélicoptère de transport	200	—	3	2	2 T [†]	7	80	Pilotage (Hélicoptères)
Hélicoptère léger	200	+1	2	3	250 kg	4	50	Pilotage (Hélicoptères)
Avions								
Avion de combat	2500	+1	4	2	5 T	16	100	Pilotage (Avions de combat)
Avion de ligne	300	−3	5	4	40 T [†]	11	120	Pilotage (Avions lourds)
Avion de tourisme	350	+1	2	4	250 kg	4	50	Pilotage (Avions légers)
ULM	100	+1	1	1	—	2*	30	Pilotage (Avions légers)
Hord-bords								
Bateau de compétition	180	—	3	6	500 kg	7	80	Navigation (Bateaux)
Hors-bord de plaisance	80	+1	2	3-4	100 kg	4	50	Navigation (Bateaux)
Engins militaires								
Tank	80	−2	4	4	2 T	30	200	Conduite (Tank)
VTT	70	—	4	13	2 T	20	120	Conduite (Tank)

Note du Tableau des Véhicules

“Vitesse” indique la vitesse maximale en km/h. Les pickups, SUV et moto-cross peuvent avancer à la moitié de cette vitesse hors des routes. Les autres engins non-militaires ne sont pas conçus pour sortir des sentiers battus et n’y avancent qu’à la moitié de cette vitesse.

“MM” est le Modificateur de Manœuvre. Un bonus s’applique aux jets d’Initiative uniquement, mais un malus s’applique à la fois aux jets d’Initiative et aux jets de compétence pour conduire ou piloter le véhicule.

“Taille” est une mesure relative du volume et de la masse du véhicule. 1 indique un véhicule de la taille d’une moto : il peut défoncer une porte ou être embarqué à bord d’une camionnette (pèse jusqu’à 500 kg). 2 indique un véhicule de la taille d’une voiture, qu’on peut garer sur une place de parking normale (pèse autour de 1 à 5 tonnes). 3 indique un véhicule de la taille d’un camion, nécessitant plusieurs places de parking (pèse autour de 6 à 10 tonnes). 4 indique un véhicule encore plus imposant, comme un camion remorqueur complet (peut peser plus de 20 tonnes). Enfin, 5 indique un véhicule gigantesque (long de plus de 50 mètres).

“Occupants” indique le nombre maximal d’occu-

pants du véhicule, y compris le conducteur ou pilote.

“Charge” indique le chargement que le véhicule peut transporter (en kg ou en T) sans être ralenti. Un [†] indique que le volume de charge peut être converti en espace passager au ratio de 5 personnes par tonne.

“Armure” indique les points de dégâts stoppés par l’Armure que constitue la caisse du véhicule. Un * indique que l’Armure ne protège que le véhicule lui-même, mais ni le conducteur ni les passagers.

“Points de Vie” indique les dégâts que le véhicule peut encaisser. Un engin n’est pas nécessairement détruit lorsque ses PV atteignent 0, mais il souffre d’une panne moteur, perd sa direction ou cesse de fonctionner d’une autre manière. Pour détruire un véhicule, voir Détruire un objet, page 122.

Aucune autonomie n’est indiquée. Considérez que presque tous les véhicules peuvent fonctionner pendant 3 à 10 heures avant d’avoir besoin de refaire le plein. Seul l’ULM est limité à une heure. Les voitures, motos et hors-bords fonctionnent souvent à l’essence, les poids lourds et engins militaires préfèrent le diesel, tandis qu’avions et hélicoptères brûlent du kérosène.



Vous remarquerez qu'Ajustements moteur, Compresseur et Moteur surgonflé ont à peu près les mêmes effets mécaniques. Un véhicule très rapide peut toutefois cumuler les trois.

Certains véhicules sont dotés d'une haute technologie, leur conférant des capacités bien supérieures à celles proposées ci-dessous. Dans ce cas, reportez-vous à l'Attribut Objet de pouvoir (voir page 46). Créer un tel engin requiert non seulement un ou plusieurs Équipements pour les caractéristiques de base et toute modification éventuelle apportée au véhicule, mais aussi des Niveaux d'Objet de pouvoir pour acquérir les Attributs conférés par cette haute technologie.

TABLEAU 9-4 : MODIFICATIONS DE VÉHICULES

Aileron	Grosse cylindrée
Ajustements moteur	Gyrophare
Alarme anti-intrusion	Intelligence Artificielle
Allégé	Kit NOS
Autonomie étendue	Manceuvrable
Blindé	Mobilier
Charge accrue	Moteur à réaction
Compartiment secret	Ordinateur de bord
Compresseur volumétrique	Plaque rotative
Décapotable	Pneus lisses
Détecteur de radars	Pneus neige/anti-crevaison
Écran de fumée/graisse	Radio CB
Emplacement d'arme légère	Radio de police
Emplacement d'arme lourde	Remorque
Équipement médical	Side-car
Finition luxueuse	Suspensions réglables
Fixation de portière	Suspensions tout-terrain
Flotteurs	Toit ouvrant
Freinage d'urgence	Transmission manuelle
Furtif	Treuil de remorquage
GPS	Turbocompresseur

AILERON

Un accessoire aérodynamique qui améliore la tenue de route en plaquant la voiture au sol. Confère un bonus de +1 à la Compétence Conduite (Voiture) au-delà de 100 km/h. Toute voiture et certains hors-bords peuvent être équipés d'ailerons.

AJUSTEMENTS MOTEUR

Ces ajustements consistent à modifier et optimiser les réglages d'un moteur, plutôt que simplement le remplacer par un plus gros. Cela peut nécessiter de remplacer tout ou partie du moteur actuel, en ayant recours à des pièces spécialement modifiées comme des pistons usinés dans la masse, un système d'injection variable, des bielles renforcées, des soupapes à pilotage variable,

un collecteur d'échappement ou d'admission optimisé ou encore une valve d'admission augmentée. Cette option augmente la vitesse de tout véhicule de 20 km/h.

ALARME ANTI-INTRUSION

Si une portière, une vitre ou le coffre est ouvert sans la bonne clef, une alarme se déclenche pour alerter tout le voisinage. Débrancher l'alarme requiert un jet d'Électronique (Sécurité) basé sur l'Esprit. En cas d'échec marginal, l'intrus réalise à temps qu'il ne parviendra pas à la désarmer. En cas d'échec plus prononcé, il déclenche l'alarme.

ALLÉGÉ

Ce véhicule a été débarrassé de tout le superflu pour augmenter son ratio puissance sur masse. Pour une voiture, cela inclut de remplacer le verre des vitres par des filets, enlever les feux et les portes, modifier les sièges, ainsi que tout ce qui n'est pas indispensable à la conduite de compétition. Alléger un véhicule permet d'augmenter sa vitesse de 20 km/h s'il est toujours légalement apte à prendre la route, ou de 30 km/h s'il ne répond plus aux standards de sécurité. Tous les véhicules, à l'exception de l'ULM, peuvent être allégés.

AUTONOMIE ÉTENDUE

La plupart des véhicules peuvent fonctionner pendant 3 à 10 heures avant de devoir refaire le plein (1 heure pour un ULM). À chaque fois que cette option est choisie, la durée maximale entre deux pleins double.

BLINDÉ

Ce véhicule est garni de plaques de céramique, d'inserts en Kevlar et de verre pare-balles pour les vitres. À chaque fois que cette option est choisie, la valeur d'Armure du véhicule augmente de 5, mais le surpoids diminue sa vitesse de 10 km/h. Il est possible de blinder n'importe quel véhicule à part l'ULM au prix de 2 Équipements mineurs.

CHARGE ACCRUE

Certains véhicules sont conçus pour transporter plus de matériel ou de passagers. À chaque fois que cette option est choisie, la capacité de charge du véhicule est doublée. La capacité correspondant à 1 passager est à peu près égale à 200 kg de volume de chargement.

COMPARTIMENT SECRET

Ce compartiment peut être trouvé dans les véhicules utilisés pour du trafic illégal à l'intérieur ou à travers les frontières. Jusqu'à 10% du chargement du véhicule peut être dissimulé sous de faux planchers et autres illusions. Un compartiment secret peut être installé dans tout véhicule avec une capacité de charge.

COMPRESSEUR VOLUMÉTRIQUE

Un compresseur sert à augmenter la puissance du moteur, à l'aide d'un mécanisme poulie-courroie relié au vilebrequin. Il consiste à injecter plus d'air et de carburant dans la chambre d'explosion du moteur. Un compresseur volumétrique augmente la vitesse de 20 km/h et l'accélération qu'il procure confère un bonus de +2 à l'Initiative. Ce compresseur compte comme 2 Équipements mineurs et peut être installé sur tout véhicule, à l'exception des hélicoptères et des ULM.

DÉCAPOTABLE

Un véhicule décapotable possède un pavillon en plastique, tissu ou fibres de verre escamotable ou rétractable. Rabattre le pavillon offre une meilleure vue et de l'air frais, mais expose partiellement le conducteur et les passagers, notamment au climat. Un personnage exposé n'est plus protégé des attaques provenant du dessus et peut être plus aisément atteint par les côtés ou par derrière (un jet d'attaque à -4 permet d'ignorer l'Armure du véhicule). En contrepartie, ces mêmes personnages peuvent tirer sur leurs agresseurs sans difficulté et sauter dans ou hors du véhicule plus aisément. Cette option est disponible pour les voitures ; elle est considérée comme courante pour les hors-bords.

DÉTECTEUR DE RADARS

Ce détecteur avertit le conducteur de la présence de radars routiers. Les modèles récents détectent aussi les jumelles laser de police.

ÉCRAN DE FUMÉE/GRAISSE

Cet accessoire génère un écran de fumée derrière le véhicule, obscurcissant la vue sur une dizaine de mètres pendant 1 à 6 rounds selon le vent. Alternativement, il peut libérer une réserve de graisse, qui crée une véritable patinoire empêchant le contrôle de tout véhicule passant à travers. Un conducteur peut éviter la patinoire s'il la détecte à temps. À la discrétion du MJ, un personnage pris dans un écran de fumée ou une patinoire peut avoir à réussir un jet de Conduite pour éviter l'accident. Une réserve pleine de fumée ou de graisse est utilisable jusqu'à trois fois et peut être installée sur toute automobile ou poids lourd.

EMPLACEMENT D'ARME LÉGÈRE

Cet emplacement est un pied ou une charnière permettant d'installer une mitrailleuse légère ou lourde sur le toit, le pont ou sous une aile du véhicule.

EMPLACEMENT D'ARME LOURDE

Cet emplacement sert à installer des armes lourdes telles qu'un lance-roquettes.

ÉQUIPEMENT MÉDICAL

Cette option permet de transformer un véhicule civil en ambulance. Chaque lit médical prend la place de deux sièges en termes d'espace passagers. Cette option est disponible pour tout van ou hélicoptère.

FINITION LUXUEUSE

Sellerie cuir, touches de chrome, plus de hauteur de tête et autres options hors de prix sont le meilleur moyen d'impressionner ses passagers. Une pléthore d'options luxueuses sont disponibles pour tout véhicule.

FIXATION DE PORTIÈRE

Cette option est un emplacement permettant de fixer une mitrailleuse légère ou lourde sur la portière d'un van ou d'un hélicoptère.

FLOTTEURS

Un aéronef doté de flotteurs peut décoller ou atterrir sur l'eau. Ce volume supplémentaire diminue toutefois sa vitesse de 5 km/h. Des flotteurs peuvent être installés sur tout hélicoptère ou avion léger.

FREINAGE D'URGENCE

Cette option peut représenter des freins en carbone, des parachutes de freinage ou des pneus cloutés permettant au véhicule de freiner plus brutalement que la normale. Ces freins confèrent un bonus de +2 aux jets de Conduite pour toute manœuvre où un freinage rapide et précis est de rigueur. Tout engin au sol peut être doté d'un système de freinage d'urgence.

FURTIF

Des contremesures électroniques de pointe permettent à ce véhicule d'être indétectable par radar ou tout autre détecteur. Toute attente pour repérer le véhicule autrement que par la vue ou l'ouïe subit un malus de -6.

GPS

Le *Global Positioning System* utilise un repérage satellite pour offrir des indications de navigation précises. Il ne peut toutefois rien contre les erreurs humaines. Tout véhicule peut être équipé d'un GPS.

GROSSE CYLINDRÉE

Un moteur avec une grosse cylindrée, comme un V8 pour une berline ou un V12 pour une sportive. Ce moteur équipe souvent les versions haut de gamme d'un modèle ou les engins de compétition. Une grosse cylindrée ajoute 20 km/h à la vitesse de tout véhicule.

GYROPHARE

Tout véhicule peut être équipé d'un gyrophare et d'une sirène. Cette option fournit également un puissant spot de recherche.



INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Cette option peut être choisie plusieurs fois. Pour un Équipement majeur, le véhicule obtient une valeur d'Esprit ou d'Âme jusqu'à un maximum recommandé de 10 chacune. L'IA permet à un ordinateur mobile d'atteindre un certain niveau d'autonomie, voire de conscience. Dans ce cadre, l'Esprit représente la puissance de calcul et la richesse de sa base de données, tandis que l'Âme représente la conscience, la volonté et l'indépendance. Si l'IA aide un personnage à accomplir une tâche, la moitié de la caractéristique appropriée sert de bonus à son jet de compétence (ou de caractéristique).

KIT NOS

Un kit NOS est constitué d'un réservoir de protoxyde d'azote et de son système d'injection. Le "gaz hilarant" peut être injecté dans le moteur pour augmenter la pression et la chaleur générées par les explosions. Ceci permet d'augmenter l'accélération au véhicule pour une courte durée. Une injection augmente la vitesse de 30 km/h et confère un bonus d'Initiative de +2 pendant chaque round d'utilisation. Le réservoir contient assez de protoxyde d'azote pour 5 rounds. Cette option est disponible pour tout véhicule sauf les hélicoptères.

MANŒUVRABLE

Un véhicule manœuvrable possède une meilleure direction qui lui confère un bonus de +1 à l'Initiative à chaque fois que cette option est choisie. Ce bonus est cumulatif avec le Modificateur de Manœuvre du véhicule (voir Tableau 9-3 : Véhicules).

MOBILIER

Le mobilier pour véhicule peut inclure un mini-bar, un mini-réfrigérateur, une petite cuisine, des toilettes chimiques, des lits superposés, etc. Les meubles les plus vastes prennent la place normalement dévolue à un ou plusieurs sièges, selon leur taille. Tout véhicule de Taille 2 ou plus peut disposer de mobilier.

MOTEUR À RÉACTION

Ce véhicule est équipé de moteurs de fusée (en remplacement des réacteurs pour un avion ou en tant que mini-boosters pour un véhicule au sol). La vitesse de l'engin augmente de 100 km/h, mais cette modification extrême coûte un Équipement majeur. Par ailleurs, avec un véhicule au sol, le conducteur subit un malus de -2 à ses jets de Conduite tant que les boosters sont actifs.

ORDINATEUR DE BORD

Ce concentré de gadgets électroniques comprend des écrans (parfois tactiles), un téléphone/fax (parfois Internet) et un système d'exploitation embarqué. Lecteurs CD et MP3 sont suffisamment courants pour ne pas nécessiter cette option. Tout véhicule assez grand peut être équipé d'un ordinateur de bord.

PLAQUE ROTATIVE

Grâce à un simple bouton, la plaque d'immatriculation de ce véhicule peut pivoter pour en révéler une autre et ainsi dissimuler son identité. Cette modification illégale peut être installée sur toute voiture ou poids lourd.

PNEUS LISSES

Un véhicule de course peut être équipé de pneus lisses (sans sillons). Ces derniers confèrent un bonus de +1 aux jets de Conduite sur les pistes lisses et sèches mais adhèrent mal sur une route mouillée : dans ces conditions, le pilote souffre d'un malus de -2 en plus de tout malus dû à l'environnement. Tout véhicule au sol peut être équipé de pneus lisses.

PNEUS NEIGE/ANTI-CREVAISON

Les pneumatiques peuvent être optimisés de bien des façons. Cette option comprend notamment les pneus neige (qui réduisent ou annulent le malus subi pour conduire sur glace ou sur neige) et les pneus anti-crevaison qui, en réalité, sont capables de rouler à plat (et réduisent de moitié le malus subi pour un pneu crevé). Tout véhicule au sol peut être équipé de pneus spéciaux.

RADIO CB

Avec sa portée de quelques kilomètres, la *Citizen's Band* est utilisée par les conducteurs de poids lourds pour échanger des informations sur les conditions de circulation, les accidents de la route et autres bavardages. Contrairement à un téléphone, une CB peut être entendue par tous les récepteurs des environs : elle n'est donc pas adaptée aux conversations privées, mais se révèle utile pour les appels de détresse. Une option similaire peut être utilisée pour les radios taxi. Tout véhicule peut être équipé d'une radio CB.

RADIO DE POLICE

Cette radio permet d'écouter et de communiquer sur les fréquences réservées à la police et aux interventions d'urgence. Sans être (toujours) illégale, une telle radio peut éveiller les soupçons d'un agent. Tout véhicule peut être équipé d'une radio de police.

REMORQUE

Une remorque permet de transporter plus de chargement. Une remorque typique pour voiture ou van peut transporter entre 500 kg et 2 tonnes. La vitesse du véhicule est réduite de 25 km/h tant qu'il tracte la remorque. Toute voiture ou poids lourd peut tracter une remorque.

SIDE-CAR

Un side-car s'attache à une moto pour offrir une place supplémentaire. Cette option réduit la vitesse du véhicule de 10 km/h. Il faut trois rounds pour attacher ou détacher le side-car d'une moto.

SUSPENSIONS RÉGLABLES

Certains véhicules sont dotés de ressorts et amortisseurs de suspension améliorés ou réglables, qui confèrent un bonus de +1 aux jets de Conduite lorsque les suspensions jouent un rôle important (comme pour franchir des obstacles).

SUSPENSIONS TOUT-TERRAIN

Une garde au sol surélevée, des pneus cross et des suspensions souples permettent à ce véhicule de s'aventurer hors des routes aux deux-tiers de sa vitesse normale. Le surpoids lié aux suspensions diminuent toutefois sa vitesse de 5 km/h. Pour un avion, ceci correspond à un équipement d'atterrissage hors-piste qui lui permet de se poser ailleurs que sur une piste d'atterrissage. Tout véhicule au sol ou avion léger peut être équipé de suspensions tout-terrain.

TOIT OUVRANT

Un toit ouvrant est une trappe dans le pavillon du véhicule. Un personnage se penchant par la trappe peut être attaqué, mais bénéficie d'un abri partiel (−4 au jet d'attaque). Toute voiture ou poids lourd peut être équipé d'un toit ouvrant.

TRANSMISSION MANUELLE

La plupart des voitures sont équipées d'une transmission automatique, mais pas les autres véhicules. Avec une transmission manuelle, le conducteur passe les vitesses lui-même à l'aide d'un levier et d'une pédale d'embrayage. Ceci inflige un malus de −1 pour toute autre action entreprise par le conducteur tout en roulant, comme tirer sur des poursuivants. En revanche, si un véhicule à transmission automatique et un véhicule à transmission manuelle font la course, le pilote du véhicule à transmission manuelle obtient un bonus de +1 à ses jets de Conduite en raison du meilleur contrôle des reprises. C'est une option courante pour les voitures.

TREUIL DE REMORQUAGE

Un treuil permet à un véhicule d'en tracter un autre de taille inférieure ou égale (de la même façon qu'une remorque, voir 120). Tout pickup ou poids lourd peut être équipé d'un treuil de remorquage.

TURBOCOMPRESSEUR

Ce système utilise les gaz d'échappement du véhicule pour alimenter un compresseur à air, qui améliore le rendement du moteur. Cet afflux de puissance augmente la vitesse de 20 km/h, mais sans bonus d'Initiative, à cause du temps de réponse du "turbo". Tout véhicule peut être équipé d'un turbocompresseur, à l'exception des hélicoptères et des ULM.

ARMURES ET PROTECTIONS

La plupart des armures modernes ne couvrent qu'une partie de corps, laissant la tête et les extrémités sans protection. Un attaquant peut ainsi viser une zone non protégée au prix d'un malus à son jet d'attaque (voir Tir de précision contre une Armure partielle, page 97). Les Armures décrites ici sont considérées de qualité moyenne. De mauvais matériaux ou une manufacture médiocre peuvent diminuer ces valeurs de −1 à −4. Inversement, des matériaux avancés ou des techniques de fabrication de pointe peuvent augmenter ces valeurs de +1 à +4.

TABLEAU 9-5 : ARMURES ET PROTECTIONS

Type d'armure	Valeur	Malus
Armures anciennes		
Cotte de mailles	6	−2 aux jets basés sur le Corps
Armure de plaques	10	−4 aux jets basés sur le Corps
Harnois	12 à 16	−6 aux jets basés sur le Corps
Armures modernes		
Veste en cuir	2	—
Gilet pare-balles	8	−2 aux jets basés sur le Corps
Armure tactique	16	−4 aux jets basés sur le Corps
Boucliers		
Targe	8	—
Écu	12	Nécessite 1 main libre
Pavois	16	−4 aux jets basés sur le Corps, nécessite 1 main libre
Bouclier tactique	20	−2 aux jets basés sur le Corps, nécessite 1 main libre

Armures anciennes

COTTE DE MAILLES

Une combinaison de mailles qui peut être portée sous d'autres vêtements et absorbe 6 points de dégâts. En raison du poids de l'armure, le personnage subit un malus de −2 à toute action physique. Équipement mineur.

ARMURE DE PLAQUES

Un haubert ou une cuirasse, avec un casque ouvert et des protections pour les bras et les cuisses. Absorbe 10 points de dégâts. En raison du poids de l'armure, le personnage subit un malus de −4 à toute action physique. Équipement mineur.

HARNOIS

Un harnois plein couvrant de pied en cap, similaire à ceux portés par les chevaliers du moyen-âge. Absorbe 12 à 16 points de dégâts. En raison du poids de l'armure, le personnage subit un malus de −6 à toute action physique. Équipement majeur.

Armures modernes

VESTE EN CUIR

Cet objet courante absorbe 2 points de dégâts contre les attaques en mêlée ou les chutes.

GILET PARE-BALLES

Cette armure est une veste en fibres balistiques ultra-légères. La balle est capturée entre les fibres qui redistribuent l'énergie de l'impact, transformant une pénétration potentiellement mortelle en une simple contusion. Cette armure est généralement faite de fibres de poly-aramide (Kevlar ou Twaron) ou de polyéthylène expansé (Spectra). Une veste typique absorbe 8 points de dégâts et peut être portée sous les vêtements. Elle n'est toutefois pas sans gêne et inflige un malus de -2 à toute action physique. Détecter cette armure requiert un jet d'Esprit ou une fouille au corps. Équipement mineur.

ARMURE TACTIQUE

Cette armure est constituée d'une lourde combinaison et d'un casque, comme ceux des militaires et des unités d'assaut. Elle comprend une veste balistique rigide, généralement en matériau composite comme le Spectra Shield (des fibres Spectra dans une résine spéciale Kراتon) ou avec des plaques de céramique. L'armure résiste aux tirs de pistolets et des fusils les moins puissants. Une armure tactique ne peut être dissimulée. Par ailleurs, elle est encombrante et inconfortable ; il est impossible de se reposer tant qu'elle est portée. Quiconque porte l'armure pendant plusieurs heures un jour de chaleur devra réussir des jets de Corps pour ne pas s'évanouir. Absorbe 16 points de dégâts. Il faut trois rounds pour enfiler ou enlever une armure tactique et elle est suffisamment lourde pour infliger un malus de -4 aux actions physiques du personnage. Équipement majeur.

Boucliers

Un bouclier arrête des dégâts conséquents lorsqu'il est interposé avec succès entre une attaque et sa cible grâce à une Défense en Parade (voir page 100). Si les dégâts dépassent sa valeur d'Armure, le reste est infligé au porteur. Ces dégâts excédents peuvent représenter plusieurs choses : une arme qui pénètre le bouclier, un impact si puissant qu'il contusionne le bras utilisé pour parer, le bouclier qui cogne la tête ou le corps du porteur, un éclat de bouclier qui blesse le porteur, l'épuisement dû à la parade de plusieurs attaques de suite, etc. La justification de ces dégâts est déterminée en fonction de la situation.

TARGE

Ce petit bouclier peut être attaché à l'arme du personnage et utilisé pour bloquer des attaques. Comme il se fixe à l'aide de sangles, il ne nécessite pas de main libre. Absorbe 8 points de dégâts. Équipement mineur.

ÉCU

Ce bouclier mesure environ un mètre de diamètre et offre une excellente protection. En raison de sa taille toutefois, il faut une main libre pour le manier. Absorbe 12 points de dégâts. Équipement mineur.

PAVOIS

Ce bouclier mesurant entre un et deux mètres est un véritable mur. Non seulement il nécessite une main libre pour être utilisé, mais sa taille est telle qu'elle inflige un malus de -4 aux actions physiques du personnage. Absorbe 16 points de dégâts. Équipement mineur.

BOUCLIER TACTIQUE

Cette version moderne du pavois est constituée de matériaux légers. Il confère non seulement une meilleure protection mais est également moins encombrant ; il n'inflige qu'un malus de -2 aux actions physiques du personnage. Absorbe 20 points de dégâts. Équipement majeur.

Protections spéciales

LUNETTES ET BOUCHONS AUDITIFS

Cet équipement confère un bonus de +6 à la Valeur Objectif pour résister aux effets étourdissants des grenades, mais empêche le personnage d'entendre les conversations normales. Il faut un round pour les enfiler ou les enlever. Équipement mineur.

MASQUE À GAZ

Un masque à gaz protège contre les gaz lacrymogènes et autres attaques similaires mais inflige un malus de -4 à la Valeur Objectif de tout jet nécessitant une vision périphérique. Il faut un round pour l'enfiler ou l'enlever. Équipement mineur.

DÉTRUIRE UN OBJET

Les batailles contre de puissantes créatures peuvent causer d'importants dommages collatéraux. Quelle est l'efficacité d'une bouche d'égoûts utilisée comme bouclier ? Quelle quantité de dégâts peut infliger un poteau téléphonique avant de se briser ?

Les objets sont divisés en deux grandes catégories : fixes et technologiques. Les objets fixes sont dénués de mécanisme de fonctionnement, à l'image de la plupart des armes de corps-à-corps, du mobilier, des bâtiments, etc. Les objets technologiques présentent des parties mobiles qui leur permettent de remplir leur fonction, comme les armes à feu, les véhicules, les ordinateurs, etc.

Objets fixes

Les objets fixes possèdent une valeur d'Armure, qui indique la quantité de dégâts qu'il peut absorber. Si l'objet

subit plus de dégâts que cette valeur, il en absorbe une quantité égale à son Armure et tout excédent passe au travers (et atteint ce qui se trouve de l'autre côté, le cas échéant). Dans ce cas, l'objet est aussi endommagé : il est toujours fonctionnel mais nécessitera des réparations. Si l'objet subit un tel traitement de façon répétée (environ 5 à 10 fois avant d'être réparé, à la discrétion du MJ), il finit par se casser. Enfin, si l'objet subit des dégâts à hauteur de cinq fois sa valeur d'Armure en une seule attaque, il est détruit : il ne peut plus être réparé et doit être complètement reconstruit ou remplacé.

Objets technologiques

Les objets technologiques ont à la fois une valeur d'Armure et des Points de Vie. Si l'objet subit plus de dégâts que son Armure ne peut en absorber, l'excès est déduit de ses Points de Vie. Si ces derniers sont réduits à 0, l'objet cesse de fonctionner : une voiture ne roulera plus, un pistolet ne pourra plus tirer, etc. L'objet n'est pas détruit, il est seulement inopérant et peut être réparé. Comme pour les objets fixes, si un objet technologique subit des dégâts à hauteur de cinq fois sa valeur d'Armure en une seule attaque, quel que soit son nombre de Points de Vie restants, il est irrémédiablement détruit.

Perforation d'un objet

Lorsqu'un personnage utilise une attaque avec l'Avantage Perforante (Armure) contre un objet, il a de plus grandes chances de le détruire. Chaque instance de Perforante (Armure) diminue le multiplicateur nécessaire pour détruire l'objet de 1. Par exemple, si un personnage attaque une poutre en acier, il doit infliger plus de 75 points de dégâts (Armure 15 fois 5) pour la détruire. Si toutefois il possède des griffes avec l'Avantage Perforantes (Armure) assigné trois fois, il n'a besoin que d'infliger 30 points de dégâts (Armure 15 fois [5 moins 3 instances de Perforante]).

Valeur d'Armure des objets

La valeur d'Armure d'un objet indique la quantité de dégâts qu'il peut absorber et dépend du matériau dont il est fait, de sa taille et de sa qualité de fabrication. Un poteau creux en aluminium cassera plus facilement qu'un poteau plein de la même matière. Le Tableau 9-6 : Valeur d'Armure des Objets Fixes renseigne quelques valeurs d'Armure d'objets fixes courants. Le MJ peut utiliser cette liste comme base pour déterminer l'Armure d'autres objets rencontrés en jeu, en prenant en compte le matériau les constituant, leur épaisseur, leur manufacture et autres facteurs similaires. L'Armure et les Points de Vie de nombreux objets technologiques peuvent être trouvés dans le Tableau 9-2 : Armes et le Tableau 9-3 : Véhicules. Généralement, les Points de Vie d'un objet technologique sont égaux à 10 + cinq fois sa valeur d'Armure.

TABLEAU 9-6 : VALEUR D'ARMURE DES OBJETS FIXES

Objet	Armure	Objet	Armure
Arbre, petit	10	Meuble	6
Arbre, moyen	20	Mur en béton	30
Arbre, grand	30	Panneau stop	6
Arbre, géant	40	Porte	8
Benne à ordures	18	Poteau en bois	16
Bouche d'égoûts	24	Poteau en métal	20
Câble métallique	8	Poutre en acier	30
Coffre-fort	50	Table en bois	4
Échelle en métal	8	Table en métal	8
Arme de corps-à-corps	Égale au maximum de dégâts de l'arme, voir Tableau 9-2 : Armes		
Bâtiment	Voir Tableau 9-7 : Armure des Bâtiments		
Astre	Voir Tableau 9-8 : Armure des Astres		

Briser son arme

Lorsqu'un personnage utilise une arme de corps-à-corps contre un ennemi en armure, il existe un risque que l'arme se brise. Si l'Armure de la cible absorbe des dégâts à hauteur de cinq fois la valeur d'Armure de l'arme en un seul coup, l'arme se brise sous la violence du choc. Lorsqu'un personnage obtient un coup critique (voir page 103), l'arme ne risque jamais de se briser, quels que soient les dégâts absorbés.

Détruire un Objet de pouvoir

La valeur d'Armure des Objets de pouvoirs est considérée comme plus élevée de 5 points à chaque Niveau de l'Attribut pour déterminer quand ils se brisent.

Par exemple, un personnage armé d'une épée longue avec 4 Niveaux d'Objet de pouvoir attaque un dragon. Il inflige un coup formidable infligeant 42 points de dégâts. Le dragon a une Armure 45. En temps normal, une épée longue, dont le maximum de dégâts est de 8, se briserait car 40 points de dégâts sont absorbés (4 fois sa valeur d'Armure, ici égale à son maximum de dégâts). Toutefois, comme l'épée est un Objet de pouvoir, il faudrait absorber 140 points de dégâts pour la briser (Armure 8 + 5 fois le Niveau d'Objet de pouvoir = 28 ; et $28 \times 5 = 140$).

Détruire un bâtiment

Un personnage qui attaque un bâtiment réussit automatiquement en temps normal. La plupart des constructions, qu'elles soient de bois, de brique, de pierre ou de métal, ont une Armure 5 par facteur de taille. Si un bâtiment subit plus de dégâts que sa valeur d'Armure, il subit des dommages structurels : des trous dans les murs ou le sol, une panne de courant, etc. S'il subit des dégâts à hauteur de cinq fois sa valeur d'Armure en une seule attaque, tout ou partie du bâtiment s'effondre. Par

exemple, un immeuble de bureaux de douze étages s'effondrera en partie s'il subit 125 points de dégâts d'un coup. Les personnages à l'intérieur ou adjacents à un bâtiment qui s'effondre peuvent subir des dégâts jusqu'à cinq fois sa valeur d'Armure, à moins qu'ils parviennent à se mettre à l'abri (à la discrétion du MJ). Comme pour les objets fixes, des dégâts répétés peuvent aussi détruire un bâtiment à la longue (voir page 122).

Les armes sans les Avantages Cône ou Zone d'effet sont nettement moins efficaces contre les bâtiments et autres structures imposantes : tous les dégâts qui pénètrent l'Armure du bâtiment sont divisés par deux, ce qui représente le fait que ces dégâts n'affectent qu'une petite partie de la structure.

TABLEAU 9-7 : ARMURE DES BÂTIMENTS

Type de bâtiment	Facteur de Taille	Armure
Cabine téléphonique	1	5
Cabane en bois	2	10
Maison familiale	3	15
Immeuble de 6 étages	4	20
Immeuble de 12 étages	5	25
Immeuble de 24 étages	6	30
Gratte-ciel	7	35

Détruire le monde

Les objets extrêmement grands et lourds comme un astéroïde, une lune ou une planète ont une valeur d'Armure exceptionnelle (15 points par facteur de taille), qui représente l'énorme quantité de roche qui protège leur cœur. Afin d'infliger des dégâts significatifs à une planète, plutôt que de seulement bombarder villes, végétation et autres éléments en surface, cette Armure doit être dépassée. Seules les attaques avec une importante Zone d'effet sont utiles, les autres n'affectent pas une zone assez vaste pour avoir le moindre effet. Le Tableau 9-8 : Armure des astres donne quelques valeurs d'Armure de différents corps célestes. Si une attaque inflige plus de dégâts que cette valeur, l'astre perd son atmosphère, est soumis à de violents tremblements de terre et tsunamis, ou autres catastrophes similaires. Si le corps céleste subit cinq fois autant de dégâts en une seule attaque, il explose en une myriade de fragments et de poussière d'étoile. Comme pour les objets fixes, des dégâts répétés peuvent aussi détruire un astre à la longue (voir page 122).

TABLEAU 9-7 : ARMURE DES ASTRES

Type de corps céleste	Facteur de Taille	Armure
Météore (100 m de rayon)	6	90
Petit astéroïde (1 km de rayon)	9	135
Gros astéroïde (10 km de rayon)	13	195
Petite lune (100 km de rayon)	16	240
La Lune ou Mercure	21	315
Mars	23	245
La Terre ou Vénus	24	360

INTRODUCTION À LA MAÎTRISE DU JEU

Dans tout jeu de rôle, les plus importantes responsabilités incombent au Maître du Jeu (ou MJ). En tant que MJ, vous créez les adversaires, intrigues et situations qui mettent au défi les Personnages-Joueurs (ou PJ). Vous interprétez tous les autres personnages de l'histoire, résolvez leurs actions et arbitrez toutes les questions de règles soulevées au cours de la partie. Ce chapitre offre quelques brefs conseils au Maître du Jeu et propose quelques suggestions pour vous aider à mener des parties dynamiques et attrayantes.

Les bases de la maîtrise

En tant que Maître du Jeu, vous remplissez bien des rôles, englobant tout ce qui ne concerne pas directement vos joueurs. Ces activités peuvent être décomposées en cinq rôles : créateur, acteur, conteur et juge de paix.

CRÉATEUR

Vous avez la charge de créer un monde dans lequel les héros vont vivre leurs aventures, y compris les personnages secondaires, l'histoire, la géographie et les événements récents. Il vous faudra du temps et des efforts, mais de nombreux mondes fantastiques ont des bases communes avec le nôtre, ce qui vous facilitera la tâche.

ACTEUR

Vous jouez le rôle des divers Personnages Non-Joueurs (ou PNJ) de l'histoire, y compris les principaux alliés et ennemis des PJ. Ayez toujours les motivations des PNJ à l'esprit et faites en sorte que le jeu reste amusant pour tout le monde.

CONTEUR

Vous narrez les événements du jeu et décrivez à vos joueurs tout ce que leurs personnages peuvent entendre, toucher, goûter et sentir. Un bon MJ sait fournir les informations pour qu'ils aient conscience de ce qui entoure leurs personnages, mais juste assez pour ne pas ralentir la partie et la transformer en un interminable monologue. Par exemple, vous pouvez commencer par :

“Votre patrouille de nuit s'est déroulée sans accroc. La cité est calme, son centre-ville baigné de lumière. Vous arrêtez vos voitures de patrouille à l'orée du parc un instant, contemplant le ciel nocturne. Soudain, une alarme retentit et vous entendez des coups de feu à quelques rues de là où vous êtes !”

Vous avez expliqué aux joueurs où ils sont, ce qu'ils font et vous avez introduit l'action. Les joueurs peuvent demander plus de précisions, comme le nombre de coups de feu entendus. Répondez à leurs questions au mieux de votre capacité, tout en les encourageant à agir.

Lorsque vous contez les événements, évitez de décider à la place des joueurs des actions et sentiments chez leurs personnages. Par exemple, suite à la description précédente, évitez de la finir par “Ces tirs vous envoient une montée d’adrénaline et vous vous précipitez vers les lieux.” Chaque joueur doit pouvoir décider librement des actions de son personnage. De la même façon, évitez de dire à vos joueurs ce que pensent leurs personnages, à moins qu’une force extérieure soit à l’œuvre. Plutôt que de dire “tu le détestes instantanément”, lorsqu’un PJ rencontre un PNJ méprisable, dites plutôt “il n’a pas l’air très commode”. Mieux encore, contentez-vous d’interpréter le PNJ comme froid et désagréable : vos joueurs le détesteront naturellement, sans que vous n’ayez rien d’autre à faire.

JUGE DE PAIX

Enfin, vous appliquez et interprétez les règles du jeu et répondez aux questions techniques au cours de la partie. Vous lancez les dés pour les PNJ, déterminez les effets des actions et Attributs des personnages et utilisez les règles du jeu pour résoudre tous les conflits.

Intéresser les joueurs

Une de vos principales responsabilités en tant que MJ est de garder vos joueurs motivés et impliqués. Si eux ou vous ne vous amusez plus, remédiez-y rapidement !

CONNAISSEZ VOS JOUEURS

Savez-vous ce que recherchent vos joueurs dans cette partie ? Découvrez leurs intérêts, ce qu’ils aiment et ce qu’ils détestent, et donnez-leur ce qu’ils demandent. Parfois, vos joueurs peuvent être intéressés par des éléments de l’histoire ou des intrigues qui ne vous parlent pas ou vous voulez mener un type de jeu qui n’inspire pas vos joueurs. Négociez quelque chose qui convienne aux deux parties et qui plaise à tout le monde.

Chaque joueur a son propre style. Beaucoup aiment s’immerger à fond dans leur héros, interprétant toutes leurs interactions avec les autres personnages. Certains souhaitent jouer des personnages exceptionnels, les meilleurs dans leur domaine, tandis que d’autres préfèrent des héros tragiques, avec leurs faiblesses et leurs malheurs. Certains joueurs apprécient les énigmes et les mystères, tandis que d’autres aiment créer de nouveaux personnages et essayer de nouvelles idées. Il est tout à fait possible de satisfaire tous ces types de joueurs à condition de comprendre ce qui leur plaît dans le jeu.

Il se peut aussi que vos joueurs ne veulent pas de certains éléments dans la partie. Tentez de respecter leurs souhaits autant que possible. Il est difficile de satisfaire à une exigence telle que “Mon personnage ne doit jamais perdre”, mais il est possible de s’accommoder de “Je veux que mon personnage soit vraiment unique et qu’aucun PNJ n’ait la même sélection d’Attributs que lui” ou “Je

n’aime pas quand mon personnage est victime de pièges ou de coups montés” ou encore “Je ne veux pas que la partie se transforme en concours de blagues”.

ÉCOUTEZ VOS JOUEURS

Une fois votre campagne débutée, ne cessez pas pour autant d’écouter vos joueurs. Le plus souvent, ils vous feront clairement comprendre lorsqu’ils sont satisfaits ou non. Il leur arrivera sans doute de spéculer ou de penser à haute voix “Je parie que le type qui tire les ficelles est...” ou “Ce serait trop bien si...” Servez-vous de ces discussions pour cerner l’état d’esprit de vos joueurs.

Si les joueurs discutent sans cesse d’une piste scénaristique ou d’un mystère particulier, peut-être serait-il souhaitable d’orienter l’intrigue dans cette direction. Vous pouvez toujours adapter votre scénario pour introduire les idées de vos joueurs en arrière-plan, à condition toutefois de ne pas interrompre le rythme de la partie. C’est ce qu’on appelle une “maîtrise rétroactive”.

Assurez-vous d’avoir toujours un retour de vos joueurs. À la fin de chaque session ou aventure, demandez-leur s’ils se sont amusés et ce qui leur a plu. S’ils émettent des critiques, acceptez-les gracieusement et servez-vous en pour améliorer votre campagne. S’il est évident qu’un joueur ne s’amuse pas, demandez-lui pourquoi et comment il pense que vous pouvez corriger le tir. Certains joueurs ont parfois un mauvais jour ou n’apprécient tout simplement pas un scénario particulier, mais d’autres fois, le jeu ne correspond vraiment pas à leurs attentes.

VALORISEZ LES PERSONNAGES

Le centre d’attention de votre campagne doit être les personnages et leurs aventures. Ce conseil peut sembler une évidence, mais une campagne peut aisément dériver vers des situations que les PJ ne contrôlent plus, les dépouillant de l’attention qu’ils méritent et l’attribuant à la place aux PNJ. Si vous avez créé un univers riche et passionnant, vous aurez l’envie et le droit légitime de le mettre en avant, mais ne le faites jamais aux dépens des personnages. Cette histoire est la leur.

Pareillement, faites en sorte d’éviter qu’un seul joueur ou personnage devienne le centre d’attention. Certains joueurs seront inévitablement plus actifs que d’autres, mais tentez de partager équitablement votre attention. En particulier, faites intervenir les spécificités de chaque personnage dans l’aventure. De manière caricaturale, il faut des objets lourds que les costauds pourront soulever, des ténèbres où les voleurs pourront se cacher, des mystères que les investigateurs pourront élucider, etc.

Si vous trouvez un personnage particulièrement problématique ou juste inintéressant, parlez-en au joueur et travaillez de concert pour améliorer la situation. Trouvez des pistes menant à des aventures qui le motiveront ou bâtissez une intrigue autour de ce héros pour l’impliquer plus personnellement dans la campagne.



Faire une pause

Si vous sentez que vous n'en pouvez plus, que ce soit à cause de la fatigue, du stress de la vie quotidienne ou simplement par ennui, votre meilleure option est encore de faire une pause. Mettez la campagne entre parenthèses pendant quelques temps et jouez à autre chose. Idéalement, laissez un autre joueur maîtriser et profiter pour jouer vous aussi. Lorsque vos batteries seront rechargées, vous pourrez retourner à votre campagne avec une énergie renouvelée. Cette solution est toujours préférable à une campagne traînant en longueur qui deviendrait bien vite une véritable corvée.

UTILISER LES RÈGLES

Une des responsabilités du MJ est de connaître et d'interpréter les règles du jeu. Tri-Stat dX est plutôt du genre léger, en termes de règles, et les joueurs ont tendance à mettre leurs personnages dans des situations qui ne seront pas couvertes par celles-ci. Aucun système de jeu ne peut couvrir toutes les situations possibles et imaginables, c'est pourquoi Tri-Stat dX laisse une certaine liberté quant à l'interprétation des règles. En tant que MJ, c'est vous qui tranchez.

Note de conception

TRICHEZ SANS HÉSITER !

Si vous souhaitez que vos joueurs vous voient comme le meilleur MJ du monde, trichez, trichez, trichez ! Ne lancez jamais les dés sans vous demander "Hmm, si j'arrange le résultat à ma sauce, la partie en sortira-t-elle grandie ?" Dans un jeu de rôle, il est inutile d'être "juste", "honnête" ou de "respecter les règles". Il n'y a qu'une seule règle : faites tout ce qui est en votre pouvoir pour que votre jeu soit le meilleur. "Gott würfelt nicht" : Dieu ne joue pas aux dés, disait Einstein, et vous non plus. Les dés ne sont qu'un outil pour introduire du suspense quand vous le souhaitez. Mais c'est vous qui prenez les décisions, pas les dés.

Maintenant, à vous de voir si vous souhaitez aussi que vos joueurs suivent ces conseils...

Questions de règles

Des questions de règles surgiront inévitablement pendant la partie et il vous appartient d'y répondre. Il peut s'agir de questions sur leur fonctionnement, sur l'application d'une règle dans une certaine situation, ou sur la façon de gérer un usage inhabituel.

Familiarisez-vous autant que possible avec les règles. Ne cherchez pas à les apprendre par cœur, même si vous les retiendrez forcément mieux si vous jouez plus souvent. Cependant, lisez les règles en entier au moins

une fois avant de jouer. Si possible, organisez un ou deux combats en solitaire avec des personnages de ce livre ou de votre propre création pour comprendre comment le système fonctionne.

Lorsque vous êtes confronté à une question de règles, prenez votre temps pour répondre et formulez votre jugement aussi clairement que possible pour vos joueurs. La première fois que vous jouerez, vous aurez sans doute besoin de compulsier les règles assez souvent, jusqu'à ce que vous et vos joueurs compreniez le système de Tri-Stat dX et ses nuances. Alternativement, vous pouvez demander à un joueur de garder un œil sur les règles pour vous pendant la partie, afin de vous concentrer sur la narration.

La plupart des situations peuvent être résolues sans lancer les dés, ou par un simple jet de Caractéristique ou de Compétence avec le modificateur approprié. En cas de doute, demandez au joueur de faire un jet de Caractéristique et appliquez un bonus ou malus selon la situation. Pour plus de conseils, voir l'encadré Dois-je demander un jet à mes joueurs ? et le Tableau 7-1 : Modificateurs de difficulté d'une Valeur Objectif, pages 89 et 90.

Parfois durant la partie, vous ferez appel au "fiat du MJ" lorsque vous déciderez "voilà comment on va gérer ça pour l'instant". Demandez à vos joueurs de respecter votre décision et de reprendre la partie. Si nécessaire, vous pourrez discuter cette décision plus tard afin de déterminer comment gérer au mieux cette situation si elle devait se reproduire.

Règles maison

Tous les groupes ont tendance à développer leurs propres "règles maison" après un certain temps. Ce sont généralement des modifications (ou clarifications) des règles du jeu ou des règles spécifiques à la vie autour de la table. Les règles maison doivent rendre le jeu plus plaisant et amusant pour tout le monde. Les joueurs et le MJ doivent donc s'accorder dessus à l'avance.

Faites toujours savoir aux joueurs si vous avez changé des règles du jeu ou si vous utilisez des règles optionnelles dans votre campagne. Si les joueurs s'inquiètent de ces changements de règles, discutez-en avec eux et tentez d'arriver à un compromis si besoin. Prenez note de tout changement de règles et distribuez des aides-mémoire aux joueurs, afin que chacun soit informé ; cela minimisera les risques de disputes.

Les règles comportementales ou "règles de la table" varient sensiblement d'un groupe à l'autre. Certains préfèrent limiter les conversations "hors jeu", les citations issus de films ou de séries, et les blagues pendant la partie. D'autres ne s'en soucient guère. Faites ce qui correspond le mieux à votre propre groupe.

TRI-STAT dX MIS À NU : LE CŒUR DE LA MÉCANIQUE

Tri-Stat dX est un système de règles léger et simple à appréhender. Il est aussi assez exhaustif, avec des options de personnage vous permettant d'incarner virtuellement n'importe quoi. Mais quand est-ce qu'un jeu passe d'exhaustif à carrément complexe ?

Nous pensons que Tri-Stat vous fournit un ensemble de règles permettant de mettre l'interprétation, plutôt que la technique, au premier plan. Une fois que vous avez compris les règles de base, tout le reste coule de source. Toutefois, les joueurs recherchant un système souple et rapide risquent peut-être d'être dépassés par la quantité d'options à leur disposition, sans remarquer que ce livre n'offre que des suggestions pour leur faciliter la vie. Le cas typique de l'arbre qui cache la forêt.

Les conseils suivants proposent une autre vision de Tri-Stat bâtie uniquement sur ses concepts de base.

Caractéristiques

Le choix des Caractéristiques (Corps, Esprit et Âme) d'un personnage est simple et intuitive (voir page 10).

Attributs

Les Attributs constituent les options les plus nombreuses de ce livre, car ils sont la base de toutes les aptitudes des personnages. Bien que chaque Attribut possède ses propres description et progression en Niveaux, ils suivent tous la même logique : les bas Niveaux sont faibles, les hauts Niveaux sont forts.

Vous pouvez résumer la totalité des pages 16 à 64 en associant le nom et le coût d'un Attribut du Tableau 3-3 : Attributs au résumé de son effet dans la liste ci-dessous (les Niveaux intermédiaires ou supérieurs peuvent être interpolés au besoin). En tant que MJ, c'est vous qui déterminez ce qu'un personnage peut accomplir avec une "Domination Intermédiaire (Niveau 4)", une "Vitesse Extrême (Niveau 8)" ou une "Téléportation Ultime (Niveau 10)". Le coût en Points de Personnage demeure égal à Niveau × Coût (en Points/Niveau).

NIVEAU 1 L'Attribut a un effet mineur sur le personnage ou ce qui l'entoure.

NIVEAU 2 L'Attribut a un effet intermédiaire sur le personnage ou ce qui l'entoure.

NIVEAU 3 L'Attribut a un effet majeur sur le personnage ou ce qui l'entoure.

NIVEAU 4 L'Attribut a un effet extrême sur le personnage ou ce qui l'entoure.

NIVEAU 5 L'Attribut a un effet ultime sur le personnage ou ce qui l'entoure.

Modificateurs (Mods)

Les Mods sont un moyen simple et efficace pour différencier un même Attribut utilisable de plusieurs façons. Mais leur utilisation distinctive n'est pas indispensable. Dans ce cas, considérez que la Durée, la Portée, la Zone d'effet et le nombre de Cibles affectées par l'Attribut dépendent qualitativement de son Niveau : plus le Niveau est élevé, plus le pouvoir est puissant.

Pour plus de précision, vous pouvez affecter une valeur environ égale au Niveau de l'Attribut à chacun des Mods disponibles en vous référant au Tableau 3-1 : Modificateurs (voir page 14). Par exemple, un Contrôle du climat de Niveau 6 (un effet majeur sur l'environnement du personnage) pourrait affecter une Zone de 10 km de rayon (Zone d'effet 6) située à moins de 1000 km (Portée 6). De la même façon, une Guérison de Niveau 10 (un effet ultime) pourrait instantanément soigner les blessures de 10 millions d'individus (Cibles 10) sur toute la planète (Zone d'effet 10).

Attaques spéciales

En temps normal, une Attaque spéciale (voir page 20) inflige de base 20 points de dégâts par Niveau de l'Attribut. Ces dégâts de base diminuent de 20 à chaque Avantage d'Attaque et augmentent de 20 pour chaque Désavantage d'Attaque.

Une approche moins systématique consiste à ajuster l'efficacité de l'Attaque spéciale, et donc son Niveau, en fonction de ses Avantages (+1) et Désavantages (-1). Par exemple, une attaque qui inflige 120 points de dégâts est un effet majeur. Si en plus elle est téléguidée et peut frapper à longue distance, partiellement perforer les armures et affecter les personnages intangibles, elle devient un effet ultime (Niveau 6 + 4 avantages = Niveau 10). Si toutefois l'attaque est aussi imprécise et a un fonctionnement imprévisible, ce n'est plus qu'un effet extrême (Niveau 10 - 2 désavantages = Niveau 8).

Compétences

Les Groupes de compétences (voir page 69) indiquent une certaine maîtrise générale au sein de plusieurs domaines de compétence, et peuvent être préférés au système de compétences classique.

Défauts

Comme les Attributs, les Défauts des pages 75 à 86 peuvent être résumés dans la liste ci-dessous. Choisissez un nom de Défaut du Tableau 6-1 : Défauts, déterminez son influence en termes de jeu et attribuez le nombre de Points Bonus correspondant.

1 PB Le Défaut intervient peu souvent et/ou a un léger effet sur le personnage.

2 PB Le Défaut intervient fréquemment et/ou a un effet modéré sur le personnage.

3 PB Le Défaut intervient constamment et/ou a un effet grave sur le personnage.

Initiative

Pour réduire les lancers de dés, les combattants peuvent lancer l'Initiative une seule fois au début de chaque combat (et agir avec la même Initiative à chaque round).

Dégâts

Pour accélérer les combats, toutes les attaques peuvent infliger 100% des dégâts (ne lancez pas les dés sur le Tableau 8-6 : Pourcentage de dégâts). Les coups critiques infligent toujours double dégâts.



Changer les règles

Occasionnellement, certains groupes voudront changer les règles proposées dans ce livre pour qu'elles correspondent davantage à leur style de jeu. Si vous trouvez qu'une règle ne vous convient pas, changez-la ! Avant cela, examinez comment ce changement va affecter l'équilibre et les autres règles du jeu. Testez un changement de règles pour une session ou deux et voyez comment il fonctionne. Vous pouvez toujours revenir en arrière ou aller encore plus loin si besoin.

Une légère restriction des règles ne nécessite pas forcément un changement de ces dernières, mais plutôt une discussion et un pacte avec vos joueurs. Dans de nombreux genres, les personnages peuvent avoir accès à de formidables pouvoirs et ceux-ci peuvent être abusés par des joueurs inexpérimentés (voir Abus de pouvoir, plus loin). Plutôt que de changer les règles pour restreindre leurs options, essayez plutôt de discuter avec vos joueurs demandez-leur de sciemment modifier l'interprétation de leur personnage pour éliminer l'abus.

Ne changez jamais les règles arbitrairement ou sans en informer les joueurs à l'avance et donnez toujours vos raisons. Ceci vous permettra d'éviter les incompréhensions et disputes en cours de partie.

Régler les problèmes

Même les meilleures tables de jeu (et MJ) rencontrent parfois des situations difficiles. Lorsqu'un problème survient, c'est à vous de le résoudre. Vous trouverez ci-dessous quelques techniques pour aider votre campagne à suivre son cours.

Faire des erreurs

Fatalement, vous commettrez des erreurs, que ce soit en interprétant une règle de travers ou en oubliant un fait important chez un PNJ. Si l'erreur survient en plein jeu, faites bonne figure, tentez de la corriger si possible et passez à la suite. Il vaut mieux dire à vos joueurs "Oups, j'ai fait une erreur" que de tenter de la dissimuler ou, pire encore, de refuser de l'admettre. Votre partie pourrait en souffrir.

La plupart des erreurs ne risquent pas d'avoir une grande influence sur la partie. Si une erreur a toutefois des conséquences graves (comme la mort d'un PJ), vous pouvez soit décider d'annuler le problème (remonter le temps et décréter que l'incident n'est jamais arrivé), soit redresser le tort dans une aventure future. Par exemple, les héros peuvent avoir l'opportunité de réparer une erreur, ou de remonter le temps pour modifier son cours, afin de "restaurer l'équilibre cosmique", déstabilisé par un événement qui n'aurait jamais dû se produire.

CONFLITS ENTRE JOUEURS

Bien que la plupart des campagnes encouragent la coopération et le travail d'équipe, il arrive que des conflits surgissent entre joueurs. On ne parle pas là d'un conflit entre personnages, ce qui est aussi intéressant qu'amusant, mais bien d'un conflit entre les joueurs qui risque de gâcher de plaisir de toute la table.

Si un conflit apparaît entre des joueurs, découvrez-en l'origine et tentez de trouver un compromis. Faites comprendre à vos joueurs que leurs sentiments personnels ne doivent pas interférer avec la partie. S'ils sont incapables de passer outre ou de régler leurs différends, demandez aux joueurs les plus difficiles de quitter la table. Heureusement, la plupart des problèmes peuvent être réglés avant d'en arriver à cette solution extrême.

Dans le cas de conflits provoqués par des événements survenus pendant la partie, rappelez aux joueurs qu'il ne s'agit que d'un jeu et que le but est que tout le monde s'amuse. Si un conflit en jeu n'amuse pas un joueur, tentez de le modifier ou de l'éliminer. S'il y a un conflit au sein du groupe à propos du jeu, identifiez-le et résolvez-le en changeant le scénario ou en adoptant des règles optionnelles susceptibles de régler le problème.

ABUS DE POUVOIR

Les personnages-joueurs peuvent être dotés de formidables pouvoirs. Certains peuvent littéralement déplacer des montagnes ou changer le cours de l'histoire. Tôt ou tard, l'un d'entre eux tentera de repousser ses limites.

Bien que vous deviez encourager la créativité de vos joueurs, certains usages de pouvoirs, s'ils sont autorisés, peuvent nuire à votre campagne ou à l'amusement collectif. Dans un tel cas, vous devez poliment mais fermement empêcher cet usage. Par exemple, il est tout à fait possible de créer un personnage capable de contrôler l'esprit de toute la population mondiale en investissant suffisamment dans l'Attribut Domination et les Mods Cibles, Portée et Zone d'effet. Devez-vous pour autant autoriser un de vos joueurs à créer pareille aberration ? Non, bien au contraire. Dites au joueur que son idée n'est pas en phase avec l'ambiance de la campagne. Une simple remarque est généralement suffisante pour décourager la plupart des joueurs, surtout lorsque vous agissez pour le bien de toute la table.

Dans le cas où un joueur a déjà créé un personnage aux pouvoirs abusifs, vous pouvez simplement lui demander de se contrôler ou de le reconcevoir en partie pour mieux correspondre à l'ambiance du jeu. Rien ne vous empêche de dire "ton interprétation de cet Attribut est trop puissante pour ce que j'ai en tête" et de poser des

limites quant à ce que le personnage est en mesure d'accomplir. Alternativement, lorsqu'un personnage abuse de ses pouvoirs pendant la partie, vous pourrez surprendre le joueur en le mettant face aux conséquences de ses actes lors de la prochaine session.

GARDER LE CAP

Aucun scénario ne survit à un groupe de joueurs, qui maîtrisent l'art de l'imprévu, au point parfois de faire capoter une aventure bien rôdée. Parfois, vous ne pourrez rien faire d'autre que vous laisser porter par le courant et voir où les joueurs vous emmèneront. Si vous connaissez bien le monde et les personnages de votre campagne, vous devriez être en mesure d'inproviser et de gérer les excursions hors de votre intrigue principale. Les joueurs pourraient même vous fournir des pistes auxquelles vous n'aviez pas songé avant.

D'autres fois, lorsque l'aventure diverge trop loin de l'intrigue principale, vous pourriez vouloir réorienter les choses dans la bonne direction. Le truc, c'est d'y parvenir sans que les joueurs le remarquent, afin de ne pas leur donner l'impression d'un scénario linéaire. Par chance, il existe de nombreuses façons de s'y prendre.

L'Indice

Les grands méchants ont la fâcheuse habitude de se moquer des héros en dévoilant les points clefs de leurs plans machiavéliques. Si les personnages s'éloignent de l'intrigue, servez-leur une énigme à résoudre ou une menace brandie par un ennemi. Avec un peu de chance, cet indice les remettra sur les rails.

L'Intuition

Servez-vous des aptitudes d'un personnage pour lui transmettre l'information directement. Un héros psychique ou mystique pourrait avoir une vision, tandis qu'un détective peut réaliser une percée dans son enquête. Un héros aux super-sens peut remarquer des indices qui échapperaient aux autres, tandis qu'un télépathe peut avoir une "intuition mentale".

Le PNJ

Si tout a échoué, vous pouvez avoir recours à un PNJ pour remettre les personnages dans le droit chemin. Le meilleur moyen pour ce faire n'est pas d'utiliser le PNJ pour résoudre l'intrigue, mais seulement de l'envoyer à la rescousse en cas de problème.

CRÉER UNE CAMPAGNE

Créer une campagne consiste essentiellement à mener plusieurs aventures les unes après les autres. Vous pouvez conter un nombre quasi infini d'histoires avec Tri-Stat

dX, mais certaines campagnes correspondront mieux à votre groupe que d'autres. Cette section s'intéresse aux principaux aspects qui vous permettront de bâtir une série d'aventures réussies.

Souhaits des joueurs

La première chose à faire avant de lancer une campagne est de demander aux joueurs ce à quoi ils ont envie de jouer. Si vous voulez jouer une campagne occulte où des êtres doués de pouvoirs psychiques luttent contre une menace morte-vivante et que vos joueurs préféreraient une partie de space opera, vous risquez tous d'être déçus. Négociez avec vos joueurs pour arriver à un compromis qui satisfasse tout le monde.

Une fois que vous aurez choisi un genre de campagne, demandez aux joueurs le type de personnages qu'ils veulent jouer, car cela risque aussi d'avoir un impact sur la campagne. Certains concepts risquent de ne pas être appropriés et il vaut mieux s'en occuper maintenant que de démarrer une partie avec un personnage qui n'est pas du tout à sa place.

Campagnes, mini-campagnes et one-shots

Un jeu de rôle peut ne durer qu'une seule aventure de quelques heures ou s'étendre tout au long d'une campagne de plusieurs sessions, sur une période de plusieurs mois ou même années. Le rythme et l'intrigue principale d'une campagne diffèrent de ceux d'une mini-campagne ou d'un *one-shot*.

CAMPAGNES

Une campagne possède généralement un fil conducteur épique et un certain nombre d'intrigues principales qui, ensemble, content une histoire grandiose. Les personnages ont l'occasion de développer leur personnalité en étant confrontés à des défis qui les poussent dans leurs derniers retranchements physiques, intellectuels et moraux. Ils peuvent apprendre de nouvelles Compétences et Attributs et établissent des relations durables avec certains PNJ. En campagne, les joueurs ont l'occasion d'explorer de nombreux aspects du monde créé par le MJ. Par ailleurs, les adversaires sont nombreux et changent régulièrement à mesure que les PJ parviennent à les vaincre ou à s'en débarrasser. Le MJ doit décider du fil conducteur de sa campagne avant de démarrer la partie, mais le cœur et même la conclusion de celle-ci seront largement déterminés par les actes des PJ.

MINI-CAMPAGNES

Une mini-campagne est une seule intrigue principale se déroulant en 4 à 8 sessions de jeu. Les personnages n'auront pas l'occasion d'être développés autant qu'au cours d'une campagne, car il ne se sera écoulé en temps de jeu que quelques jours à quelques semaines. Les prin-



cipaux adversaires sont présents à quasiment chaque session et le grand méchant, le cas échéant, survit généralement jusqu'à la conclusion climatérique de l'intrigue. Les mini-campagnes nécessitent une structure plus rigide qu'une campagne ouverte, aussi les joueurs doivent-ils se concentrer davantage sur l'histoire et moins sur leurs personnages. Le MJ doit savoir où commence l'histoire (le début) et dans quelle direction la faire aller (le milieu), mais la fin est fortement conditionnée par le choix des PJ au cours de la partie.

ONE-SHOTS

Un *one-shot* est une aventure tenant en une seule session de 3 à 8 heures de jeu. Ce format est souvent utilisé en convention ou pour des démonstrations dans des magasins de jeu de rôle. Les personnages n'ont guère l'occasion d'être développés car l'aventure ne couvre que quelques heures à quelques jours. Pour maintenir un rythme haletant, les personnalités sont souvent sacrifiées au profit de l'action. Afin de finir l'aventure en une seule session, les *one-shots* sont souvent assez linéaires et offrent peu de choix lorsque les personnages sont confrontés à un dilemme. La plupart des GM se servent de la trame du scénario pour poser le début et le milieu de l'aventure et ont généralement une bonne idée de la conclusion, cette dernière pouvant toutefois être affectée par les actions des joueurs (par exemple, le méchant pour l'emporter, perdre ou s'échapper).

USAGE INATTENDU DES ATTRIBUTS

Parfois, vos joueurs voudront utiliser leurs Attributs d'une façon qui n'est pas couverte par les règles. Utilisez alors l'une des solutions suivantes.

Repousser ses limites

Cette règle optionnelle permettant de repousser les limites de ses Attributs est décrite page 108. Les joueurs doivent dépenser des Points d'Expérience pour améliorer leurs Attributs de façon spécifique. Cette méthode permet d'attribuer un coût à chaque extension des options d'un Attribut et de conserver un certain équilibre.

Pouvoirs dynamiques à bas Niveaux

Suggeriez à votre joueur d'acquérir quelques Niveaux de l'Attribut Pouvoirs dynamiques (voir page 49) pendant la création de personnage. Ce "filet de sécurité" est un Attribut extrêmement flexible, qui lui permettra d'explorer extensivement un certain nombre de thèmes (vitesse, combat, magie, force, etc.) dans les règles.

Improvissez !

Dans le doute, improvisez ! Si un personnage utilise un Attribut de façon inattendue, décidez des effets et continuez la partie. Cette technique revient à ignorer les règles mais évite de ralentir le rythme du jeu.

SOURCES D'INSPIRATION

Vous trouverez de l'inspiration pour vos aventures un peu partout. Les MJ en manque d'idées créatrices peuvent consulter les références suivantes.

Cinéma et télévision

Les films et autres séries télévisées peuvent vous donner de nombreuses idées d'intrigues et de personnages. Ce sont de bonnes références pour votre fil conducteur, car ils possèdent généralement une trame simple, auto-contenue, qui peut être racontée sur une courte durée.

Internet

Le net est une source efficace pour presque toute information. Vous pouvez trouver des sites web consacrés à toutes sortes de personnages fictifs ou non (certains étonnamment détaillés) ainsi que des sites consacrés au jeu de rôle en général ou à Tri-Stat dX en particulier.

Jeux de rôle

D'autres jeux de rôle peuvent vous inspirer pour créer votre campagne. Les jeux de super-héros sont bourrés d'idées facilement recyclables : changez simplement les statistiques pour correspondre à Tri-Stat dX. De même, une base en orbite récupérée d'un jeu de science-fiction peut être utilisée comme base secrète d'une équipe de héros ou de méchants. Un monstre issu d'un jeu fantastique peut s'attaquer à une ville toute entière. Des races aliens peuvent envahir la Terre, des gadgets inattendus arriver entre les mains des personnages, etc.

Livres

Vous pourrez puiser de nombreuses idées dans des ouvrages historiques ou de fiction, qu'il s'agisse d'intrigue, de fantastique, de science-fiction, de biographies, de mystères scientifiques, de polars ou même de bandes dessinées. Lorsque vous rencontrez une idée ou un personnage intéressant, demandez-vous toujours, "Comment pourrais-je l'utiliser dans ma campagne ?"

Quotidien

Vous pouvez bien entendu vous inspirer de votre quotidien. N'hésitez pas à vous servir d'événements récents, de nouvelles technologies, de vos dernières vacances ou de votre dernière visite de musée.

TECHNOLOGIE ET JEUX DE RÔLE : UNE PRATIQUE EN ÉVOLUTION

La nature du jeu de rôle contemporain n'a plus rien à voir avec celle des années 70 et 80. La technologie a une influence formidable sur notre façon de jouer, ouvrant les portes à de nouvelles définitions de "partie" et de "campagne" aux joueurs ayant accès à un ordinateur et à internet. Même si vous êtes traditionaliste et que vous préférez que le jeu de rôle reste une expérience hebdomadaire en tête à tête, les ordinateurs peuvent améliorer votre expérience de jeu de façon relativement non-intrusive. Vous pourrez enrichir votre campagne de Tri-Stat rien qu'en tirant avantage d'une fraction de ce que l'informatique a à vous offrir.

www.votre-campagne.com

Créer un blog pour votre campagne vous permettra de partager vos aventures avec le public et de maintenir le contact avec vos joueurs entre les sessions de jeu. En diffusant des documents importants sur le site, comme les résumés de session, les historiques des personnages, l'histoire de votre monde, les principaux PNJ, les cartes, voire les fiches de personnage, vous pouvez faire en sorte que vos joueurs y aient toujours accès. Poster ces informations sur un site plutôt que de les imprimer présente plusieurs avantages : vous évitez de gâcher de l'encre et du papier, ils peuvent être aisément mis à jour et vos joueurs peuvent y accéder depuis n'importe quel ordinateur (même en vacances).

Si vous ne disposez pas de votre propre blog, demandez à un joueur ou un ami de bien vouloir l'héberger pour vous. Peut-être acceptera-t-il même de s'occuper de l'entretien du site en échange de quelques Points d'Histoire. Si vous êtes à court d'options, certaines sociétés peuvent héberger une simple page web pour un coût symbolique voire gratuitement. Renseignez-vous sur Internet pour plus d'informations.

E-mails de contact

Les e-mails sont un outil simple et rapide pour discuter de la campagne avec vos joueurs entre les sessions : quand et où aura lieu la prochaine partie, qui ramène quoi à manger, ce que vous prévoyez entre-temps, etc. C'est aussi un bon moyen pour échanger en tête à tête entre deux sessions, que ce soit entre MJ et PJ ou entre PJ et PJ. Par exemple, un joueur peut souhaiter creuser une intrigue secondaire de votre campagne, mais si aucun autre joueur ne s'y intéresse, vous pouvez décider de l'occuper à part. Le jeu de rôle par e-mail n'est peut-

être pas aussi dynamique qu'une partie en chair et en os, mais il permettra à votre joueur de poursuivre sa quête. Cette méthode est également utile pour développer en parallèle l'historique de certains PJ, plutôt que de le traiter comme un simple élément de leur passé.

Les e-mails peuvent aussi permettre aux joueurs de rester connectés entre deux sessions. Ils peuvent discuter stratégies et tactiques, développer des relations qui seraient trop longues à introduire pendant une partie ou simplement apprendre à mieux se connaître. Si les joueurs vous mettent en copie des messages, vous pourrez leur faire des commentaires en cas de besoin.

Listes de diffusion

Les listes de diffusion (ou groupes d'adresses e-mail) sont similaires aux e-mails mais permettent à chaque membre de la liste de participer à chaque échange. Ce moyen de communication est idéal pour les annonces et la distribution de documents, en particulier si vous n'avez pas de blog. Votre fournisseur d'accès à Internet vous permet peut-être de créer vos propres listes de diffusion (et de les gérer grâce à un programme type 'majordomo'). Autrement, utilisez un service de listes de diffusion gratuit disponible sur Internet. Un des plus connus et intuitifs est Yahoo Groups (www.yahoo-groups.com), qui dispose d'une interface intuitive et de nombreuses options. Vous pouvez configurer votre liste de diffusion pour que seuls les utilisateurs autorisés (vos joueurs) puissent s'inscrire ou laisser l'accès libre. Cette dernière option n'est toutefois pas recommandée pour une campagne privée, car seul un petit groupe de gens est impliqué dans vos aventures.

Parties en ligne

Pour la plupart des gens, une table de quelques joueurs et un MJ qui se rencontrent deux à quatre fois par mois pour jouer une session est la recette idéale pour mener une campagne. Toutefois, réunir et conserver un tel groupe n'est pas toujours possible (ou souhaité) sur le long terme. Une alternative à cette méthode est de jouer par e-mail ou sur un forum, avec des joueurs situés au quatre coins du monde. Les origines des parties en ligne remontent aux années 70 et 80, lorsque les parties par courrier (où joueurs et MJ s'échangeaient des messages et interprétaient leurs personnages par lettres interposées) étaient populaires. Bien que les interactions en face-à-face soient perdues avec cette méthode, elle permet à des amis (ou même des inconnus) de participer au jeu depuis n'importe où dans le monde. En tant que MJ, vous envoyez des messages à tous les joueurs afin de décrire les événements prenant place dans votre monde. En retour, les joueurs renvoient à vous et aux autres joueurs des e-mails décrivant leurs réactions et intentions. Vous estimez la réussite de ces actions et poursuivez le cycle en révélant à vos joueurs le résultat.



La principale différence entre une partie traditionnelle et une partie en ligne concerne le système de jeu. Plus souvent que sur table, le MJ ne lancera pas les dés pour résoudre les conflits, mais décidera simplement ce qui est le mieux pour la campagne et les joueurs et en décrira les résultats dans son message. Les parties en ligne vous confèrent généralement un plus grand contrôle de la narration et des intrigues que d'habitude.

Parties virtuelles

Les parties virtuelles sont un excellent complément aux campagnes à la fois traditionnelles et en ligne. Si vous et vos joueurs pouvez accéder à un espace de discussion (de préférence privé) sur internet, vous pouvez vous y donner rendez-vous entre sessions pour y discuter en temps réel. Une partie virtuelle est similaire à une partie en ligne, sauf que les échanges sont beaucoup plus rapides entre les participants. Mieux encore, si vous disposez tous de micros voire de caméras, les discussions peuvent avoir lieu en temps réel. Certains espaces de discussion ont une fonction d'archivage, vous permettant de conserver une transcription des échanges (écrits) dans un document texte pour les poster sur votre blog ; les joueurs qui n'auront pas pu participer à cette session pourront donc rattraper ce qu'ils auront raté.

Un format populaire de parties virtuelles consiste en des campagnes en ligne référencées de multiples manières : MUD, MUSH, MUX, MU, MOO, et autres dérivées de "MU" pour "Multi-Utilisateurs". Ces jeux sont généralement gratuits (des milliers sont disponibles) et sont un moyen idéal pour rencontrer de nouveaux joueurs pour former un groupe de jeu en ligne.

Mondes coopératifs

Bien qu'un livre entier puisse être consacré au concept de mondes coopératifs, nous n'en discuterons que brièvement. Un monde de campagne coopératif est similaire à un univers de jeu contrôlé par plusieurs Maîtres du Jeu (voire même par les joueurs). Chaque MJ contribue à l'histoire et à la destinée du monde par ses propres idées, en accord avec les autres participants. Puis chaque MJ utilise cet univers partagé pour sa propre campagne. Les résultats de chaque session de jeu contribuent alors au développement du monde. Ce processus permet de créer un monde de campagne vaste, riche et dynamique, partagé par tous. La création d'un tel monde requiert toutefois de garder de nombreuses traces, d'où l'utilisation privilégiée d'un forum ou d'un espace de discussion avec une fonction d'archivage.

Jouer en réseau

Si votre groupe entier est constitué de technophiles équipés, vos joueurs peuvent apporter leurs ordinateurs à chaque session et organiser un réseau. Cette technique un peu particulière peut être utilisée pour échanger des

messages secrets entre joueurs et MJ, distribuer des cartes et illustrations de lieux et personnes, ou encore générer des lancers de dés virtuels. Le jeu en réseau pourrait bien être le futur du jeu de rôle sur table.

La technologie à votre table

Si vous pouvez utiliser des ordinateurs pour améliorer votre campagne, pourquoi pas d'autres technologies ? Les téléphones portables offrent des fonctions tels que les messages instantanés qui peuvent vous permettre de transformer votre jeu en une campagne 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. Les appels téléphoniques en cours de partie sont un moyen simple et efficace d'ajouter une dose d'imprévu dans une de vos sessions, en particulier s'ils sont effectués par de mystérieux inconnus. Songez comment vous pourriez utiliser les éléments suivants pour transformer votre campagne hebdomadaire en un événement quotidien pour vos joueurs : fax, graveurs CD ou DVD, caméras-vidéo, des cartes postales d'une destination exotique envoyées à vos joueurs, des notes mystérieuses laissées à leur l'attention ou diffusées à la radio, des petites annonces cryptées pour vos joueurs dans le journal local, etc. Les options sont sans limite.

Toutefois, n'oubliez pas d'informer vos joueurs de vos idées à l'avance, afin qu'ils ne s'affolent pas lorsqu'ils recevront un coup de fil d'un certain Orpheus leur annonçant qu'eux seuls seront en mesure de sauver le monde d'une destruction imminente !

JOUER EN CONVENTION

Chaque année, des centaines de milliers de joueurs à travers le monde passent plusieurs week-ends avec de parfaits étrangers à des conventions de jeu. La plus importante au monde est probablement Spiel (organisée à Essen, en Allemagne) qui rassemble près de 150 000 joueurs chaque année (avec toutefois une forte affluence pour les jeux de plateau). En Amérique, la GenCon (plus de 25 000 joueurs) et les Origins (plus de 10 000 joueurs) attirent beaucoup de monde à travers le monde. Les grandes conventions régionales peuvent rassembler plusieurs centaines voire quelques milliers de joueurs, tandis que les plus locales n'en compteront que quelques dizaines. Quel que soit la taille, le principe est le même : venez à la convention, payez votre droit d'entrée, inscrivez-vous aux jeux en tant que joueur ou MJ et amusez-vous !

Créer des aventures

Les parties jouées en convention sont connues sous bien des noms : *one-shots*, aventures, modules, démos, scénarios, tournois et bien d'autres. Généralement, vous concevez un court scénario (de 2 à 6 heures) pour un

petit groupe de joueurs (jusqu'à 5 ou 8) autour d'une unique intrigue. Bien que les histoires elles-mêmes puissent être en tout genre, cette formule est souvent le format le plus approprié.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

La première question à vous poser est : "De quelle connaissance de Tri-Stat dX mes joueurs ont-ils besoin ?" Si vous proposez une partie pour débutants, vous aurez sans doute des participants ne connaissant pas du tout le système. Si vous indiquez que la partie est réservée aux joueurs familiers ou confirmés, certains joueurs pourraient connaître le livre de base par cœur. Faites savoir aux organisateurs de la convention le niveau que vous recherchez pour vos joueurs afin que tout le monde soit préparé au mieux.

PRÉ-TIRÉS OU CRÉÉS

Lorsque vous menez une partie en convention, vous pouvez demander à chaque joueur de créer un personnage avec des restrictions spécifiques à cette aventure. C'est parfois la meilleure option, mais elle n'est pas sans défaut. Si certains joueurs n'ont jamais joué à Tri-Stat auparavant, vous devrez leur fournir un résumé des règles et les aider à créer leur personnage. Par ailleurs, la création de personnage peut grignoter de précieuses minutes de votre temps de jeu, étant donné que chaque partie aura généralement une limite de durée allouée.

Au lieu de demander à vos joueurs de créer leur propre personnage, vous pouvez en concevoir un certain nombre, avec leur histoire, avant le début de la convention. Ces personnages pré-tirés sont ensuite proposés aux joueurs, vous permettant de commencer à jouer rapidement. Le défaut majeur de cette technique apparaît si un joueur souhaite incarner un autre personnage. Par exemple, si vous donnez le rôle d'un sénateur romain à un joueur souhaitant incarner un gladiateur, vous allez au devant de problèmes.

Entre les deux options, vous disposez d'une troisième : des personnages en partie pré-tirés, en partie créés. Vous pouvez proposer des PJ avec la moitié des points déjà alloués, et l'autre moitié à dépenser au gré des joueurs, afin de les personnaliser davantage. Cette méthode permet de gagner pas mal de temps par rapport à une création à partir de rien, tout en offrant une certaine flexibilité dans les concepts de personnage.

SOYEZ PRÉPARÉ

Partez du principe que vos joueurs arriveront sans aucune préparation et faites ces préparations à leur place. Faites en sorte d'avoir assez de dés, de papier, de fiches de personnage et de crayons pour chacun, au cas où ils oublieraient les leurs. Portez une montre afin de savoir le temps qu'il vous reste. Si possible, apportez une ou plusieurs copies supplémentaire du livre de base de Tri-

Stat dX pour les joueurs. Achetez nourriture et boissons à l'avance afin de ne pas perturber le rythme de la partie et encouragez les joueurs à faire de même. En cas d'urgence, assurez-vous que vos compagnons de jeu sachent où vous trouver en cas de besoin.

ACCESSOIRES

Les bons accessoires peuvent grandement améliorer l'atmosphère de votre aventure si vous les usez de façon judicieuse et mesurée. Puisque vous disposez d'une durée de jeu limitée et que vous ne connaissez pas certains joueurs, des accessoires pourront parfois traduire vos idées plus efficacement que de simples mots.

Imaginez comment utiliser les accessoires suivants dans votre scénario de convention : des fiches de personnage deluxe dans des classeurs personnalisés, de courts documents historiques à propos du monde de campagne, des cartes de la ville, les plans au sol d'un QG, des illustrations des principaux PNJ, de petits objets que les personnages trouveront au fil de l'aventure, des sons et des discussions pré-enregistrés pour être joués pendant la partie, des costumes, des figurines et une *battlemap* si vous souhaitez des combats plutôt tactiques.

F.P.S.

Faites au Plus Simple. Vos *one-shots* doivent avoir un objectif simple et unique, avec une intrigue relativement linéaire et une conclusion clairement définie, l'opposé radical d'une campagne de longue haleine. Vous devez faire en sorte que vos joueurs n'aient pas trop de choses à accomplir ; il leur faudra du temps pour s'adapter au jeu et ils ne seront donc pas aussi rapides pour résoudre des intrigues que votre table habituelle. Après tout, chaque joueur interagit avec un groupe de gens qu'il n'a probablement jamais rencontré et peut se sentir un peu mal à l'aise. Vous devez aussi veiller à ce que les joueurs ne se laissent pas leurrer par de fausses pistes si vous voulez qu'ils aient le temps de finir l'aventure.

QUATRE PETITES HEURES

Les joueurs arrivent avec 10 minutes de retard (3h50). Vous vous présentez, distribuez les fiches de personnage et donnez quelques consignes (3h40). Vous répondez aux questions des joueurs (3h25). Vous attendez que Didier Joueur revienne des toilettes (3h20). Vous répondez à d'autres questions (3h10). Vous mettez en scène le début de l'aventure (3h00). Il vous reste trois heures de jeu et vous n'avez même pas commencé ! Ajoutez encore une bonne demi-heure si vous comptez que les joueurs créent leur propre personnage. Il reste 2h30 et l'horloge tourne...

Oh et au fait, n'oubliez pas qu'une bonne moitié des joueurs quittera la table 15 minutes avant la fin pour pouvoir manger un morceau avant d'attaquer leur prochaine partie.



FAIRE PLAISIR À TOUT LE MONDE

Un des aspects les plus délicats des jeux en convention est sans doute d'équilibrer l'action et le temps accordés à chacun des joueurs. En campagne, chez vous, si un joueur a été un peu oublié pendant une session, vous pouvez rattraper le coup en lui offrant plus d'opportunités d'interprétation lors de votre prochaine partie. En convention, c'est impossible ; il faut faire mouche du premier coup.

Les joueurs veulent affronter des situations où leurs talents seront mis en avant : les joueurs aux personnages très martiaux voudront combattre ; les joueurs aux personnages fûtés préféreront résoudre des énigmes ; et les joueurs aux personnages plus spirituels souhaitent peut-être faire face à des événements inattendus. Examinez attentivement la composition du groupe de personnages et assurez-vous que l'intrigue présente des éléments mettant tout le monde en valeur, en tant que groupe, mais aussi en tant qu'individus.

GÉRER LA DURÉE

En gardant un œil sur la montre, vous saurez si le scénario se finira "comme il faut" ou non. S'il s'avère que l'aventure ne pourra être finie avant le temps imparti, vous devez ajuster l'action pour amener l'intrigue à sa conclusion avant la fin du temps réglementaire. Cela peut impliquer de sauter une rencontre ou de laisser des indices supplémentaires menant directement les PJ à la scène finale. Les joueurs seront forcément frustrés si la partie prend fin au milieu d'un combat, sans la moindre conclusion à l'horizon.

Si possible, tentez même de finir la partie quelques minutes plus tôt, afin de rassembler vos affaires et de répondre aux questions des joueurs. Ils voudront probablement connaître le fin mot de l'histoire, les détails de l'intrigue et ce qu'il adviendra de leurs personnages après la fin de l'aventure.

J'AI GAGNÉ ?

Les jeux de rôle ne sont pas compétitifs par nature, mais vous pouvez créer un scénario où certains s'en sortiront mieux que les autres (i.e. gagneront). C'est une méthode classique pour les jeux en tournois, où le meilleur joueur d'une table progresse vers la suite de l'aventure avec les meilleurs joueurs des autres tables qui ont suivi le même principe. Il est aussi important de déterminer qui l'emporte dans le cas où la convention comporte des prix.

Vous saurez mieux que quiconque qui s'en est le mieux sorti. Le "meilleur" peut être celui qui a défait le plus d'ennemis, celui qui a résolu le plus d'énigmes, celui qui a sauvé le plus de gens, ou simplement celui qui a le mieux interprété son personnage. Vous pouvez déterminer qui l'a emporté vous-même, mais faire voter tous les joueurs à bulletin secret (en leur demandant d'écrire un

ou deux noms sur un bout de papier et de vous le passer) peut vous donner un coup de pouce.

MAÎTRISE PARTAGÉE

Si vous assistez à la convention avec des amis, vous pouvez leur demander de partager la maîtrise d'une partie avec vous. Bien que cette méthode soit avant tout destinée aux parties à grand nombre de joueurs (12 et plus), partager cette responsabilité peut aussi accélérer le rythme pour des aventures avec un nombre moins important de joueurs (4 à 8). Si vous voulez vraiment démontrer vos talents créatifs, tentez donc de mener un jeu en convention pour 24 joueurs à 4 MJ : vous serez le MJ principal tandis que vos amis seront vos assistants. Au-delà de formidables problèmes logistiques, le principal problème de la maîtrise partagée vient du fait que le style de chaque MJ est différent. Si vous décidez de maîtriser une aventure de façon coopérative, discutez avec l'autre MJ avant la partie pour établir quelques règles de base : comment certains événements doivent être traités, comment les responsabilités de MJ seront réparties, comment les points forts de chaque MJ peuvent être utilisés, etc.

CROSSOVERS

Les *crossovers* sont sans doute l'une des meilleurs alternatives à la création de personnage pour un jeu de convention. Pour ce genre de partie, chaque joueur apporte le personnage de sa propre campagne à la convention et l'incarne dans votre *crossover*. Il faut pour cela évidemment prévenir les joueurs à l'avance, pour qu'ils pensent à apporter leur personnage. Il est donc vital d'offrir aux organisateurs une bonne description de votre partie pour qu'ils puissent diffuser l'information. Les *crossover* permettent à chaque joueur d'interpréter un rôle avec lequel il est familier et donc de plonger directement dans l'action.

Il vous appartient de décider si les personnages peuvent être joués en l'état (quel que soit leur nombre de Points de Personnage et sans restriction sur les Attributs et Défauts) ou s'ils requièrent quelques modifications (par exemple, 100 Points de Personnage pour tous et l'Attribut Domination est banni). Il n'y a pas de mauvais choix, mais le premier est peut-être plus adapté pour des joueurs expérimentés, qui ne s'offusqueront pas d'une différence de Points de Personnage dans le groupe.

PARTIES LIBRES

Les parties libres mettent davantage l'accent sur l'aspect *rôle* du jeu de rôle que sur le *jeu*. L'organisation est très différente. Au lieu de s'asseoir autour d'une table et de mêler interprétation et discussion hors-jeu, une partie libre encourage généralement les joueurs à se déplacer, à faire usage de toute la pièce (voire au-delà) et de rester dans leur personnage pendant presque toute la partie. Les joueurs (et, la plupart du temps, le MJ) sont

en quelque sorte des acteurs, jouant un rôle sur mesure dans une pièce de théâtre improvisée. En tant que MJ, vous êtes le réalisateur, utilisant les PNJ pour guider les personnages à travers les événements du scénario.

Une partie libre requiert événement plus de préparation qu'une aventure traditionnelle et présente une intrigue et un environnement plus limités. Par exemple, l'aventure peut se focaliser autour d'un meurtre surnaturel ou d'un cambriolage de haut vol, dans un hôtel de luxe ou sur une île perdue. Certains Maîtres du Jeu poussent leurs parties libres encore un peu plus loin, vers le GN, ou jeu de rôle Grandeur Nature. Les participants d'un GN sont généralement costumés. Les GN les plus ambitieux aux conventions Origins ou GenCon se déroulent pendant tout un week-end et comportent des centaines de participants.

Les parties libres fonctionnent idéalement avec un grand groupe de joueurs et plusieurs Maîtres du Jeu. Elles profitent aussi d'un environnement différent des tables de jeu, éléments traditionnels du jeu en convention. Envisagez d'héberger votre partie dans un environnement plus confortable, comme le lobby de l'hôtel ou un salon. Vous devez également établir les règles de base avant de commencer à jouer, en particulier :

- aucune arme réelle ou factice n'est autorisée pendant la partie ;
- les combats seront résolus par les règles du jeu, pas par la manière forte ;
- personne ne doit agripper, retenir, embrasser ou entrer en contact avec autrui ;
- et enfin tout le monde doit tout arrêter dès que le MJ dit "STOP" !

AU-DELÀ DE TRI-STAT dX

Une fois que vous aurez perfectionné votre maîtrise de Tri-Stat dX, que faire de plus ? Dépassez les limites du système présenté dans ce livre.

Souvenez-vous de votre enfance, lorsque vous jouiez aux gendarmes et aux voleurs, aux cow-boys et aux indiens, voire à docteur et patients avec vos amis. Il n'y avait alors ni Points de Personnage, ni règles, ni dés et aucune fiche de personnage. Tout ce qui comptait était de s'amuser. Capturer l'essence même de ces jeux auxquels vous jouiez il y a si longtemps est votre but ultime : du jeu et rien d'autre.

Nous pensons que vous avez entre les mains le meilleur système générique jamais conçu, mais cela ne signifie pas pour autant qu'il soit le meilleur moyen pour *jouer un rôle*. Vous trouverez ci-dessous quelques suggestions pour dépasser cette approche du jeu.

Supprimez les Compétences

Le principal but du système de Compétences de tout jeu de rôle est de définir le savoir et le savoir-faire des personnages, afin de mieux les différencier. Vous pouvez toutefois obtenir le même effet en définissant avec précision le passé et l'histoire du personnage lors de sa création. Lorsqu'une question surgissant pendant la partie ne trouve pas sa réponse dans ces éléments descriptifs, comme "le Docteur Jones sait-il nager ?" ou "Xon-233 parle-t-il cantonais ?", le joueur peut simplement répondre "oui", "non", "un peu" ou "ça dépend".

Supprimez les Niveaux d'Attributs

Plutôt que d'attribuer Force Surhumaine Niveau 3 et Vitesse Niveau 5 à son personnage, un joueur peut simplement indiquer qu'il est super-fort et super-rapide. La même règle s'applique aux Mods et aux Défauts : laissez les joueurs les définir à leur guise. Lorsque vous êtes confronté à une situation où un personnage à la Force surhumaine est opposé à un ennemi lui aussi super-fort, résolvez le conflit de la façon la plus enrichissante pour le scénario.

Supprimez les dés et les règles

Pourquoi vous encombrer de règles ? Puisque l'histoire est ce qui importe le plus, avez-vous vraiment besoin de statistiques, de dés et de tableaux ? Abandonner complètement les règles vous fait passer de l'univers du jeu de rôle à celui du théâtre d'improvisation, où vous et vos joueurs travaillez ensemble à la progression de l'histoire. Si vous trouvez cette méthode un peu trop radicale, les dés peuvent offrir une certaine sécurité. Lorsque le résultat d'une action est incertain, faites lancer les dés aux joueurs : plus le lancer est bon, meilleur est le résultat.

Supprimez le MJ

Oui, enfin, pas littéralement ! Vous pouvez supprimer le rôle du MJ du jeu, mais continuer vous-même en tant que joueur. Mener une aventure de façon coopérative sans l'intervention d'un Maître du Jeu peut sembler une tâche ardue, mais des millions d'enfant à travers le monde le font chaque jour dans leur propre pays imaginaire.

LE MOT DE LA FIN

Voilà, vous êtes au bout. Et maintenant ? GUARDIANS OF ORDER a peut-être disparu, mais *Tri-Stat dX* continue d'exister. Usez et abusez de ce système de jeu souple et organique. Si vous avez des corrections, des remarques ou des idées, venez les partager sur [le Scriptorium](#) !

