

S U P R A - M O R T E L



R È G L E S

CRÉDITS

Auteurs

Jérémy et Pascal Coget
 Pour tous contacts, remarques...
intylzah@yahoo.fr

Illustrations

Réalisées à l'aide du logiciel
 HeroMachine



TABLES DES MATIÈRES

- I Système (p 1)
- II Création de personnage (p 12)
- III Matériel (p 45)
- IV Antagonistes (p 53)
- V Fiche de personnage (p 59)

SYSTÈME

Ce jeu repose sur un système simple. Les personnages y sont définis par trois facteurs : leurs caractéristiques (composantes physiques et intellectuelles du personnage), leurs compétences (les savoir faire et les connaissances du personnage) et leurs pouvoirs (les capacités inhumaines qu'un personnage possède). Le tout fonctionne avec des scores qui permettent d'accomplir des actions sous la forme de tests à l'aide de dés à 10 faces. Les tests s'accomplissent de deux façons : Le test simple et le test d'opposition.

Le système permet ainsi de gérer des actions demandant un effort dont la composante est fort différente malgré des données semblables. Un personnage devant son ordinateur agira de façon différente selon qu'il tente de composer un programme pour gérer ses fichiers ou qu'il tente d'accéder à une banque de données défendu par un informaticien ou un programme de défense.

Le test simple, condition d'utilisation : On utilise ce type de test lorsqu'un personnage doit accomplir une action simple (faire un nœud à une corde par exemple) et ne s'opposant pas à une adversité concrète, comme un autre

personnage, une créature ou encore un objet accomplissant une résistance active ou passive, une porte à défoncer par exemple.



Le test simple se résout de la façon suivante : le score de la caractéristique utilisée indique à la fois le nombre de dés que peut lancer le personnage et les chances de réussite, c'est-à-dire

que le personnage doit avec ses dés dix faire moins ou autant que ce score, seule exception, **un résultat de 10 sur un dé à 10 faces indique toujours un échec**. Si un personnage possède une compétence en rapport avec l'action qu'il accomplit, dans la plupart des cas, le score de la compétence représente le nombre de dés supplémentaires que pourra rejeter le personnage en plus de ceux qu'il peut lancer grâce à sa caractéristique. La compétence n'augmente donc pas les chances de succès, seulement le nombre de dés à lancer.

Le joueur, pour son personnage, ou le maître de jeu, pour un personnage non joueur, lance tous les dés. Il compte le nombre de réussite et, pour finir, compare le résultat ainsi obtenu à un degré de difficulté, degré de difficulté que le maître de jeu a fixé avant le jet de dés. Cette comparaison est ensuite interprétée de façon différente suivant la situation.

Echec / réussite : c'est la manière la plus simple et, de loin, la plus couramment utilisée pour interpréter un test simple. Dans ce cas, il suffit que le nombre de réussites soit égal ou supérieur au score du degré de difficulté pour que le test soit réussi. Si le nombre de réussites est inférieur au score du degré de difficulté, le test est un échec. L'action entreprise par le personnage a échoué.

Exemple : Henri Baschâteau, alias Kinesis, lors d'une promenade à cheval, tente de se maintenir en selle alors qu'il lance sa monture au galop. Il s'agit bien là d'une action sans opposition requérant un test simple. Ce galop est plus une promenade qu'une course effrénée, et la monture n'est pas particulièrement nerveuse. Le maître de jeu estime donc qu'un degré de difficulté de 3 est largement suffisant. Henri possède un



score de 4 en Adresse et de 3 en Equitation. Il va par conséquent jeter sept dés à dix faces et faire pour réussir, à chaque dé, un résultat de 4 ou moins. On dit, dans ce cas, qu'il fait un **jet de sept dés sous quatre**. Lors de son lancé de dés, il obtient : un 7, un 2, un 5, un 3, un 4, un 9 et de nouveau un 2. Le 7, le 5, et le 9 étant supérieur à 4, ce sont des échecs. Il fait donc quatre réussites (2, 3, 4 et 2). On lui en demandait seulement trois, le degré de difficulté étant de 3. Henri réussit donc son test simple et reste sans difficulté en selle.

Améliorée : Cette deuxième méthode n'est qu'une variante de la précédente. Moins facile à appliquer, elle permet d'introduire quelques nuances dans les actions des personnages. Comme dans le cas d'un jet échec / réussite, il y a un degré de difficulté qui permet de savoir si le jet est réussi ou non. Par contre, cette méthode s'écarte de la précédente car faire plus de réussites que nécessaire permet d'améliorer la qualité du succès du jet.

Qualitative : Cette dernière façon de résoudre un test simple est sans doute la plus difficile à mettre en œuvre, mais c'est celle qui permet le plus de nuances dans les actions des joueurs. Elle est aussi celle qui est la moins souvent utilisée. Dans ce cas de figure, le nombre de réussites ne détermine pas l'échec ou la réussite du test, mais permet de connaître l'efficacité de

l'action et l'ampleur de ses effets. Le nombre de réussites est donc comparé à un tableau permettant, selon le nombre de réussites, de connaître les conséquences de l'action. Il n'existe pas de tableau type pour cette méthode, il faut en créer un spécifique à chaque situation, d'où la difficulté d'appliquer cette méthode, malgré tout son intérêt. Pour finir, il semble évident que plus il y a de réussites lors du jet de dés, et meilleurs seront les résultats.

Exemple : Scalpel est appelé pour enquête sur un meurtre qui s'est déroulée près de la mer. Arrivé sur place, il découvre tout autour du corps des traces de pas. Il décide alors de les étudier en tentant un jet en Pister. Cette situation correspond à un test simple et le maître de jeu considère que la meilleure façon de le mettre en action est d'utiliser la méthode que l'on appelle qualitative. Il met alors en place la graduation suivante :

- Une réussite, il découvre les traces de pas de plusieurs personnes qui prennent la direction de la plage.

- Deux réussites, il suit les traces de pas de ces personnes jusqu'à la plage où il trouve les traces de la chaloupe qu'ils ont utilisée.

- Trois réussites, comme précédemment, mais en plus, il peut déterminer que ces personnes étaient au nombre de trois.

- Quatre réussites, comme précédemment, mais en plus, il découvre que si l'une

d'entre elles avait des semelles souples, les deux autres avaient des chaussures cloutées, comme la victime.

- Cinq réussites, comme pour quatre réussites, mais en plus, Scalpel comprend que ces trois personnes ont parcouru la distance qui les séparait de la plage en courant.

Le tableau qui suit peut être utilisé pour interpréter les tests simples avec la méthode échec / réussite, la plus courante et celle utilisée par défaut. Il est aussi utilisé avec la méthode améliorée.

Degré de difficulté d'un test simple

1	Très facile
2	Facile
3 et 4	Moyen
5 et 6	Dur
7 et 8	Très dur
9 et 10	Quasi impossible
11 et plus	Surhumain

Exemple : Un personnage devant son ordinateur tente de composer un programme pour gérer ses fichiers. Il s'agit là d'une action simple et sans opposition donc ont est en présence d'un test simple. Possédant un score de 4 en Psychisme et la compétence informatique à 3 il devra jeter 4 dé à dix faces et faire pour réussir 7 ou moins (4+3). Le résultat du dés est 6, il a

Le test d'opposition, condition d'utilisation : On utilise ce système lorsque le personnage est confronté à quelqu'un ou à quelque chose et pas seulement lorsqu'il doit accomplir une action comme pour le test simple. Le combat représente l'exemple même de la situation où le personnage opposé à des êtres et des «choses» et devra donc accomplir des tests d'opposition. Mais, si le maître de jeu le désire, lorsqu'un personnage tente une action dont la difficulté relève du surhumain, dans ce cas on oppose la caractéristique du personnage à un score de difficulté (voir actions inhumaines).

Le test d'opposition se résout de la façon suivante : le score de la caractéristique utilisé indique à la fois le nombre de dés que peut lancer le personnage et les chances de réussites, c'est-à-dire que le personnage doit avec son dé dix faire moins ou autant que ce score, seule exception, un résultat de 10 sur un dé à 10 faces indique toujours un échec. Si un personnage possède une compétence en rapport avec l'action qu'il accomplit, dans la plus part des cas, le score de la compétence représente le nombre de dés supplémentaires que pourra rejeter le personnage en plus de ceux qu'il peut lancer grâce à ça caractéristique.

Chaque adversaire lance tous ces dés et comptabilise le nombre de réussites, celui qui accomplit le plus de

réussite emporte le duel d'opposition. Lorsqu'un personnage est en «défense» (comme lorsqu'il tente une esquive) il suffit qu'il fasse autant de réussite que son adversaire pour que ce dernier échoue...

Exemple : Un personnage tente à l'aide de son ordinateur d'accéder à une banque de donné. Un informaticien ou un programme de défense tente de lui barrer la route. Il fait face à un adversaire (chose ou être vivant) il est là en présence d'un test d'opposition. Possédant un score de 4 en Psychisme et la compétence informatique à 3 il devra jeter 7 fois les dés dix et faire pour réussir, à chaque dé, un résultat de 4 ou moins. Le personnage dont nous sommes en présence lance ses quatre dés et obtient : un 10, un 3, un 4 un 1, un 9, un 2 et un 8. Le 10 est toujours un échec, le 8 et le 9 étant supérieurs à 4 c'est un échec, il n'a donc accompli que quatre réussites. Si son adversaire à réalisé moins de quatre réussites le personnage a gagné son test d'opposition, mais si l'adversaire a accompli quatre réussite ou plus (l'adversaire contre lequel lutte le personnage est en position de défense donc c'est au personnage à faire plus) alors le personnage à perdu son test d'opposition.

Les 1 dans les réussites : Lors d'un test simple ou d'un test d'opposition, il arrive que certaines réussites se fassent sur le résultat d'un 1 sur le dé à dix faces. Or, on considère que tous les

dés faisant 1 permettent de lancer des dés supplémentaires, et ceci tant que le joueur obtient des 1.

Exemple : Un joueur, lors d'un test d'opposition, lance sept dés sous cinq. Il fait 9, 1, 4, 8, 3, 5, 1 et 6. Il a donc cinq réussites (1, 4, 3, 5, 1) dont deux 1. Il lance par conséquent deux dés supplémentaires et fait 1 et 7, il lance donc de nouveau un dé et fait un 2. A l'arrivée, grâce au 1, il n'aura pas lancé sept dés mais dix et n'aura pas cinq réussites mais sept.

Sous quel score accomplir son action : Le score du personnage est parfois donné par le maître de jeu mais de façon très exceptionnelle. Normalement les scores permettant d'accomplir des actions sont les scores des caractéristiques, parfois on utilise le score du pouvoir. Les compétences, elles, possèdent un score mais qui n'est là que pour donner des bonus en nombre de dés aux jets.

Quelle caractéristique choisir : Comme dans la plus grande partie des cas le test va s'accomplir avec une caractéristique, il faut donc choisir laquelle. Là le joueur a le choix et selon l'action il peut avoir la possibilité d'utiliser l'une ou l'autre caractéristique. Pour crocheter



une serrure le personnage peut faire un jet sous son Psychisme ou son Adresse, il est évident que les deux caractéristiques peuvent être utiles et donc le joueur va choisir celle qui l'avantage le plus. Maintenant certaines actions ne peuvent être accompli que par une seule caractéristique et là le joueur n'a pas le choix. Pour soulever

un poids, par exemple, le personnage ne peut utiliser que sa Force. Si vous avez des doutes consultez la liste des compétences ou alors, si l'action ne s'y trouve pas, le maître de jeu tranche en dernier recours en faisant appel à son bon sens.

Bonus et malus

Malus : Lors d'un test simple ou d'un test d'opposition, on ne peut pas diminuer le nombre de jet ni les chances de réussites de chacun des jets. On ne peut que diminuer le nombre de réussites. Les malus lors d'un test correspondent donc au nombre de réussites que l'on va supprimer au résultat final.

Bonus : Les bonus, quant à eux, n'augmentent pas les chances de réussites mais, sauf exception, augmentent le nombre de jets, donc le nombre de dés.

Exemple : Un personnage ayant une Force de 5, il va toujours faire au moins 5 jets lors d'un test d'opposition (plus avec les bonus d'une compétence ou d'une autre source) et ses chances seront toujours de 5.

Lors d'un test pour défoncer une porte, il est crédité d'un malus de -2. Guéri depuis peu d'une maladie grave, le maître de jeu considère qu'il est encore un peu faible. Il va donc lancer cinq dés sous cinq. Il fait un 3, un 7, un 1, un 4 et un 10. Il relance le 1 et fait 2. Il a donc réalisé quatre réussites

(3, 1, 4, et 2). Le malus étant de -2 on en supprime deux pour obtenir un résultat final qui n'est plus que de deux réussites.

Plus tard, dans une situation comparable, le personnage, cette fois au meilleur de sa forme, utilise le terrain pour prendre un meilleur élan pour défoncer la porte. Le maître de jeu accepte cette possibilité et, pour la matérialiser, lui accorde un bonus de +1. Au lieu de lancer cinq dés sous cinq, il va alors lancer six dés sous cinq. Le +1 correspondant bien à un jet supplémentaire.



COMBAT

Le tour de jeu : Le tour de jeu répond au besoin d'organiser le combat et, de cette façon, déterminer l'ordre et les possibilités d'action d'un personnage durant un combat. De la même façon, il fallait pouvoir déterminer combien de temps, temps de jeu bien sûr, s'est écoulé depuis le début du combat. Imaginez qu'un personnage pourchassé doit pour fuir affronter un garde et ne dispose que d'un certain laps de temps, temps que le maître de jeu doit pouvoir contrôler.

Pour obtenir ce résultat, nous avons divisé les combats en laps de temps identiques. Ainsi, un combat est formé de un ou plusieurs **tours de jeu**. Chaque tour de jeu représente 5 secondes, et le temps nécessaire pour qu'un personnage puisse utiliser toutes ses attaques et toutes les actions possibles dans un tour de jeu.

Qui commence : Tous les personnages engagés dans un combat vont tous agir, chacun à leur tour, durant chaque tour de jeu. L'ordre d'action est soigneusement établi à l'avance.

L'ordre d'actions suit toujours, de façon décroissante le score de l'Initiative de chaque personnage. Ainsi le

personnage ayant le score d'Initiative le plus élevé commence par agir et, généralement, est donc le premier à porter une attaque. Attention certaines choses, comme l'Allonge d'une arme ou certaines compétences, peuvent modifier le score d'Initiative.

Si deux personnages possèdent le même score en Initiative, on compare le score en Vitesse, si ce score est aussi identique, on compare le score en Courage. Si aucun score ne peut les différencier, leurs actions sont simultanées.

Attention, par action, on entend généralement l'attaque. Un personnage n'a pas besoin d'attendre son tour d'action pour esquiver. En fait un personnage peut esquiver à n'importe quel moment pour peu qu'il en soit capable.

Attaque et esquive au contact : Durant tout le combat, de tour en tour, attaque et esquive vont se succéder. Il est donc normal que l'on revienne sur les différents tests permettant de réaliser une attaque ou une esquive.

Dans les deux cas, on fait appel à un test d'opposition. Le test d'opposition de l'attaque se réalise avec une des trois caractéristiques suivantes, Force, Adresse, ou Vitesse et, est éventuellement aidée par une compétence comme Corps à corps,

Arme à une main ou encore Arme à deux mains, selon l'arme utilisée. L'attaque s'oppose à l'esquive, réalisée elle à l'aide de l'Adresse ou de la Vitesse et est éventuellement améliorée par la compétence Esquive. L'Attaque étant automatiquement portée par... l'attaquant, en cas d'égalité, c'est l'esquive qui l'emporte, comme il est spécifié dans les règles sur les tests d'oppositions.

Attaque à distance, esquiver une attaque à distance : Le test d'opposition se déroule de la même façon à quelques détails près. D'abord, le personnage n'a pas le choix de la caractéristique, il ne peut utiliser que l'Adresse. Les compétences, elles, sont aussi diverses, arme de poing, arme d'épaule, lancer, tout dépendant de l'arme utilisée.

Pour l'esquive, une attaque à distance ne peut véritablement être esquivée, d'où le malus de **2 points** adjoint à tout personnage esquivant une attaque à distance.

Esquive multiple : Un personnage peut facilement être amené à faire plusieurs esquives dans un même tour de jeu. On considère qu'un personnage ne peut faire qu'une seule esquive par tours de jeu dans des conditions normales. Pour chaque esquive supplémentaire dans le tour, le personnage est crédité d'un malus d'un point. De cette façon, à la seconde esquive, il a un malus

de - 1, à la troisième esquive il a un malus de - 2, à la quatrième esquive un malus de - 3, et ainsi de suite jusqu'à ce que la caractéristique utilisée tombe à zéro. Ces malus sont cumulables avec d'autres, comme les - 2 découlant d'une attaque à distance.

Immobilisation : Lorsque l'on atteint un personnage, au contact, on peut préférer le maîtriser et non lui infliger des dégâts. Pour cela il faut que l'attaquant sorte victorieux d'une opposition entre sa Force et la Force de son adversaire. Cette opposition est répétée tous les tours durant lesquels dure l'immobilisation. Un personnage immobilisé ne peut pas, normalement, porter d'attaques, esquiver ou se déplacer. Un personnage qui en immobilise un autre ne peut pas, normalement, porter une attaque, mais par contre il peut faire des dégâts contre le personnage qu'il immobilise. Dans ce cas bien précis seule la Force est utilisée, les compétences, ou le pouvoir moyen d'attaque, ne sont pas utilisables.

Un personnage ne porte normalement qu'une attaque par tour, sauf compétence ou pouvoir spécifique. Dans ce cas un personnage peut porter jusqu'à trois attaques.

Gestion des dégâts : Déterminer par l'opposition de la Force de l'attaquant à l'Endurance du défenseur, si l'attaque



ce fait par la force musculaire. Dans le cas contraire c'est la force de l'arme ou du moyen d'attaque qui est opposé à l'Endurance. Pour chaque réussite supplémentaire, lors du jet d'opposition pour les dégâts, on enlève un point de blessure. Le score d'Initial est égal à l'Endurance du personnage. Lorsqu'on a enlevé autant que l'initial dans une ligne on passe à la ligne suivante.

La colonne Blessures indique l'état du personnage, tandis que la colonne Effets indique les mesures à appliquer en terme de jeu. Un -1 signifie que le personnage aura un point de malus à toutes ses actions.

Blessures	Initial	Perdu	Effets
Bénin			---
Grave			-1
Coma			Inconscient

Exemple : Nous allons ici vous exposer un combat se déroulant entre Scalpel et Kinesis. Ces deux mutants arrivent sur les lieux d'un cambriolage en même temps. Chacun prend l'autre pour le cambrioleur et un combat s'engage. Scalpel dispose d'une Initiative de 8 contre une Initiative de 6 pour Kinesis, c'est donc Scalpel qui attaque en premier. Les mutants n'étant pas assez proche pour une attaque au contact, Scalpel décide de lancer un scalpel. L'attaque se faisant à distance Scalpel doit utiliser son Adresse, qui est de 11, pour toucher. Il jette donc 11 dés sous 11, plus les dés de sa compétence en Tir, et fait 13 réussites. Kinesis pour esquiver doit faire au moins 13 réussites, ce qui est impossible étant donné qu'il possède seulement 6 en Adresse, caractéristique la plus élevée lui permettant d'esquiver (Il n'a que 3 en Vitesse) et même avec les dés de sa compétence en Esquive il ne peut faire 13 réussites, sauf avec beaucoup de 1 ce qui n'est pas le cas. Kinesis doit donc encaisser l'attaque de Scalpel. Après que son champ télékinésique est cédé Kinesis

est obligé de résister avec son Endurance (et son armure) à la Force de Scalpel (majoré de son moyen d'attaque). Scalpel gagne le test d'opposition avec trois réussites de plus que Kinesis. Ce dernier note donc 3 points dans la colonne perdu, ligne Bénin, deux points de plus et il sera gravement blessé et aura 1 point de malus.

La mort : Lorsque arrive le moment où il n'y plus de point dans la case coma, alors l'être vivant dans cet état risque de décéder. Il faut que dans les 5 tours qui suivent la chute dans cet état, le personnage subisse avec succès un jet en médecine. Sur un succès le personnage ne regagne pas de case mais son état est stabilisé.

En d'autres termes le personnage ne va pas mourir tout de suite son état étant stabilisé mais malgré tout dans un certain délai il doit soit subir une intervention chirurgicale soit être amené dans un lieu, hôpital ou assimilé, où il pourra se reposer et reprendre des forces. Passé ce délai si rien de tout ceci n'est fait alors le personnage va rendre l'âme.

Ce délai dépend du lieu où le personnage est étendu. Dans un lieu où la température est tempérée et où l'hygiène est satisfaisante le personnage dispose d'un délai de deux heures. Dans un lieu insalubre ou connaissant des températures extrêmes, le personnage ne dispose

plus que d'une heure.

Guérison et soin : Un personnage blessé récupère un point de blessure par 24 heures. Si celui-ci est soigné, avec la compétence Médecine, il regagnera deux points de blessure par 24 heures, tous les jours où il bénéficie de soins. La difficulté du jet de Médecine dépend du niveau de blessure reçu :

- Benin – 1 réussite nécessaire
- Grave – 3 réussites nécessaires
- Coma – 5 réussites nécessaires

DÉGÂTS NATURELS

Asphyxie : Pour infliger des dégâts dus à une asphyxie, on considère que la force opposée à l'Endurance du personnage est de 1 point pour tout les 5 tours passés à ne pas respirer. Donc le personnage fait un jet d'opposition tout les 5 tours.

Chute : Pour infliger des dégâts dus à une chute à un personnage, on considère que la force opposée à l'Endurance du personnage est de 1 point tous les 3 mètres. Une chute de 1 à 3 m a une force de 1, une chute de 4 à 6 m a une force de 2, une chute de 7 à 9 m a une force de 3...

- Un sol résistant (béton, pierre...) ajoute 1 point à la force des dégâts.
- Un sol souple (sable, boue...) soustrait 1 point à la force des dégâts.
- Un liquide (eau, vin...) soustrait 2 points à la force des dégâts.

CRÉATION DE PERSONNAGE

Les personnages disposent lors de leur création d'un stock de **1000 points de Création** qui lui permettent d'acquérir des pouvoirs, des compétences et de développer leurs caractéristiques. Chacune de ses choses ont un prix qui dépend de ce qu'elles représentent mais aussi de leur niveau (si elles en possèdent). Tous ces coûts sont indiqués aux chapitres concernés. Lorsque tous les points sont dépensés le personnage est terminé. Si le joueur se retrouve à la fin de la création de son personnage avec un certain nombre de points qui ne lui permette pas d'acheter ou de développer quoi que se soit. Alors ces points de Création se transforment en points de Vécu.

Un personnage peut, s'il le désire, se voir crédité de **50 points de Création supplémentaires**. Pour cela il endosse une personnalité, qui, en dehors de stigmatiser le comportement qu'il va devoir adopter, modifie la façon dont il gagne ses points de Vécu.

CONSEIL DE CRÉATION DE PERSONNAGE

Vos joueurs vont devoir créer de toutes pièces leurs personnages, cela peut être difficile, c'est pourquoi nous allons essayer de leur donner quelques conseils.

Les points de Création sont au nombre de 1000, mais on peut en disposer de 50 points supplémentaires en choisissant une Personnalité. Très vite vous vous rendrez compte que 1000 points c'est souvent un peu juste pour créer exactement le personnage que l'on désire. On vous conseille donc de prendre une Personnalité, en plus des points supplémentaires cela permet de définir plus facilement les motivations et l'histoire personnelle de votre personnage.

Les caractéristiques sont très importantes car c'est sous leur score que sont fait la plus part des jets de dés, elles permettent souvent de savoir si l'utilisation de pouvoir réussit (*Exemple : pour toucher un adversaire avec le pouvoir Rafale énergétique on fait un jet sous l'Adresse*). Il faut donc ne pas les négliger. Sur le plan technique, une caractéristique devient très intéressante quand elle atteint un niveau de 9 ou plus mais ces niveaux étant coûteux, il vaut mieux que vous vous contentiez

de choisir une ou deux caractéristiques qui ainsi doté détermineront le «style» de votre personnage.

Le combat n'étant pas absent des scénarii, il faut bien connaître l'importance de certaines caractéristiques :

L'**Adresse** et la **Vitesse** pour pouvoir esquiver et pour attaquer au corps à corps.



L'**Adresse** pour atteindre un adversaire au combat à distance (avec une arme à feu ou un pouvoir à distance comme une Rafale énergétique ou une décharge Télékinésie).

la **Vitesse** pour l'initiative (accompagnée de la caractéristique **Courage**).

la **Force** permet elle aussi d'attaquer au corps à corps mais détermine aussi les dégâts des attaques au contact.

L'**Endurance** permettra au joueur d'encaisser les dégâts.

Les pouvoirs sont de trois types différents :

- A niveau ayant 15 pour maximum (voir 20) : ils peuvent revenir très cher, si leur niveau est élevé et ils représentent alors souvent le pouvoir caractérisant le personnage. Il est à noter que la plupart de ces pouvoirs deviennent réellement intéressant au-delà d'un niveau de 9 ou 10.

- A niveau ayant 10 pour maximum : moins cher que les précédents ceux-ci peuvent caractériser le point principal du joueur seulement si ce dernier en possède plus d'un ou s'il a en plus une ou plusieurs caractéristiques à haut niveau qui sont liés à se pouvoir.

Exemple : le pouvoir Moyen d'attaque à 8 (200 points de création) plus la Force à 10 (500 points de création), cela fait un personnage caractérisé principalement par une grande puissance de frappe.

- Sans niveau : ils sont peut cher en points de créations mais rendent rarement un personnage surhumain et lors de la création ne représentent pas la particularité du personnage, sauf si celui-ci possédant un grand nombre de ce type de pouvoir.

Pour les pouvoirs à niveaux (avec 10 ou 15 pour maximum) il est inutile de prendre, lors de la création, le niveau maximum (10 ou 15). Car il vous est possible d'augmenter, grâce aux points de Vécu, vos pouvoirs de deux niveaux.

Les compétences, contrairement aux caractéristiques et aux pouvoirs, peuvent être achetée à tout moment avec des points de Vécu. Il n'est donc pas indispensable d'acheter des compétences (excepté une ou deux) lors de la création du personnage, on pourra le faire par la suite.

L'**équipe** peut si vous le désirez être homogène. Si les joueurs ont l'occasions de créer ensemble leur personnage, il leur est possible de les créer les uns en fonctions des autres. Pour que ceux-ci se complètent et forment une équipe soudée et difficile à battre. En effet, si

vos joueurs créés tous, par exemple, des télépathes, il leur sera impossible d'arrêter une voiture dont le conducteur aurait perdu le contrôle et ils seraient très vulnérable à l'attaque d'un grand nombre de simples voyous.

Malgré tout n'empêchez pas vos joueurs de faire les personnages qui leurs plaisent, c'est le plus important, il faut que le joueur est envie de jouer son personnage.

PERSONNALITÉS

Un personnage ayant une Personnalité possède une façon d'agir et de voir le monde de façon assez différente du plus grand nombre de la population. Elle permet au personnage de posséder **50 points de Création supplémentaires**, mais modifie son comportement et la façon de gagner et perdre les points de Vécu. Le tableau qui suit chaque personnalité indique seulement les gains et les pertes de Vécu qui ne fonctionnent plus comme pour un être humain normal (les gains et les pertes n'étant pas dans ce tableau ne changent pas).

Combattant

Un personnage combattant a un sens de l'honneur très poussé. Il ne refusera pas un combat loyal, sauf s'il a (vraiment) une excellente raison. Il ne

vit quasiment que pour le combat c'est à la fois son stimulant et bien souvent son seul centre d'intérêt.

Situation	Modification
Vaincre un adversaire au cours d'un combat	+ 15
Perdre un combat	- 10

Epais

Un personnage Epais, même s'il est intelligent, marque un désintérêt pour tout ce qui est en relation avec la réflexion. Il peut faire preuve d'une grande ingéniosité pour arriver à son but, mais ne tirera pas de fierté d'y être arrivé. En fait il est ici question d'un personnage qui est totalement absent des réalités de ce monde. Il peut l'être par bêtise mais pas seulement, un être désabusé à l'extrême peut répondre à cette définition.

Situation	Modification
Arriver à dévoiler une énigme	0
Accomplir une action demandant de la réflexion et du temps	0

Humaniste

Un personnage humaniste possède une très haute estime de la personne humaine. Il fera tout ce qui est en son possible pour aider les gens et évitera

le plus possible de leur faire du mal. Il portera donc pas autant que possible atteinte à l'intégrité physique et morale d'une personne.

Situation	Modification
Sauver une vie, à condition que l'on (les joueurs) ne soit pas directement la cause des risques encourus par la personne	+ 60
Torturer physiquement ou psychiquement un être intelligent	- 30
Etre l'acteur d'un viol	- 30
Tuer une personne en se défendant ou en laisser mourir une	- 50
Assassiner une personne	- 70



Justicier

Un personnage Justicier a un sens aigu de l'honnêteté et de la justice. Ils se comportent comme un véritable chevalier de temps moderne et fera tout pour aider les gens et rétablir l'ordre et la justice. Tirailé par sa conscience il passe son temps à tenter de s'appliquer un comportement irréprochable aux yeux d'une justice dépassant souvent celle en vigueur dans les sociétés humaines.

Situation	Modification
Aider une personne, ceci inclut plus que la charité	+ 30
Refuser d'aider une personne qui en a vraiment besoin	- 10

Lunatique

Un personnage Lunatique est à la limite de la folie et change souvent de comportement passant par toute une série de personnalité marquées. Il a rarement le comportement d'un humain normal. Il passe d'un excès à l'autre ce qui explique qu'au début de chaque scénario le personnage doit faire un jet sous le tableau suivant pour savoir quel va être sa personnalité au cours de ce scénario. Durant un scénario le personnage peut être amené à refaire un jet. Si le scénario est trop long, si le personnage subit un choc

physique (coma) ou un choc moral (il est Humaniste dans le scénario et assiste à un génocide sans pouvoir agir efficacement pour l'en empêcher).

Dé 10	Personnalité
1, 2	Epais
3, 4	Humaniste
5, 6	Combattant
7, 8	Justicier
9, 10	Psychopathe

Psychopathe

Un personnage Psychopathe, sans mépriser la vie, ne la tient pas en si haute estime que le commun. Par là il n'hésitera pas à se débarrasser d'un adversaire en le tuant.

Situation	Modification
Sauver une vie, à condition que l'on (les joueurs) ne soit pas directement la cause des risques encourus par la personne	+ 35
Tuer une personne en se défendant ou en laisser mourir une	0
Assassiner une personne	- 30

LES POINTS DE VÉCU

Les points de Vécu représentent l'expérience du personnage. La manière dont le personnage se comporte durant le scénario indique les gains ou les pertes de points de Vécu.

Les personnalités modifient ces gains et ces pertes. Un personnage cumulant les pertes de point de Vécu peut très bien se trouver avec un score négatif. Seul le gain de point de Vécu permettra, s'ils sont suffisant, de retrouver un score positif.

Situation	Gain
Arriver à dévoiler une énigme	+ 10
Accomplir une action demandant de la réflexion et du temps	+ 10
Vaincre un adversaire au cours d'un combat	+ 10
Aider une personne, ceci inclue plus que la charité	+ 30
Sauver une vie, à condition que l'on (les joueurs) ne soit pas directement la cause des risques encourus par la personne	+ 50



Situation	Perte
Torturer physiquement ou psychiquement un être intelligent	- 20
Etre l'acteur d'un viol	- 20
Tuer une personne en se défendant ou en laisser mourir une	- 30
Assassiner une personne	- 50

LES CARACTÉRISTIQUES

Elles sont au nombre de 7, comprises entre 1 et 5 pour les humains normaux et entre 1 et 16 pour les adéniens. Voici leur description.

Adresse : Elle représente la facilité ou la difficulté qu'a un personnage à coordonner ces mouvements et à manier un objet avec agilité. Elle lui est utile, par exemple, pour esquiver des projectiles, utiliser une arme à feu, crocheter une porte ou encore pour se maintenir en équilibre sur une poutre étroite et glissante.

Apparence : Cette caractéristique représente à la fois la beauté physique pure ainsi que le charisme, c'est à dire la façon de parler et de se tenir de manière à séduire les gens. Elle représente donc un aspect général, une silhouette, une façon d'être.

Courage : Le Courage mesure la force morale d'un personnage, sa volonté à réussir une action ou à affronter une situation stressante.

Endurance : Elle représente la capacité d'un personnage à supporter pendant une longue période une forte chaleur ou tout autre mauvais traitement comme l'attaque d'une toxine. Elle permet

donc aussi de déterminer, en partie, la Vitalité de chaque localisation.

Force : Cette caractéristique représente la capacité à soulever et à porter une masse plus ou moins importante. Dans un combat de mêlée (corps à corps ou contact) elle influe sur les dégâts, plus elle est grande et plus les dégâts sont importants. Le poids indiqué dans la case du tableau représente une base. Pour soulever une masse ne dépassant pas une fois la base le score est inchangé, plus d'une fois la base le jet se fait à moins un, plus de deux fois la base le jet se fait à moins deux...

Les tests sont réalisés comme si l'on accomplissait un test d'opposition, bien qu'il n'y est pas opposition.

Le tableau suivant représente, en kilogrammes, la base du poids portable.

Niveau	1	2	3	4	5
Poids	30	50	60	80	100

Niveau	6	7	8	9	10
Poids	200	300	400	500	600

	11	12	13	14	15	16
Poids	700	800	1000	1200	1400	1600

Psychisme : Elle ne représente pas l'intelligence pure, qui est propre à chaque joueur, mais plutôt la mémoire,

la rapidité de réflexion ainsi que la «force» mentale du personnage.



Vitesse : Elle mesure la rapidité avec laquelle agit un personnage, rapidité de la main pour attraper un objet avant un autre personnage ou rapidité en course pour rattraper un voleur.

Niveau	1	2	3	4	5
Km/h	5	10	20	30	40

Niveau	6	7	8	9	10
Km/h	60	90	130	180	250

11	12	13	14	15	16
350	500	700	1000	1400	2000

Initiative : Elle se calcule en additionnant la Vitesse et le Courage. Elle permet lors d'un combat de savoir qui va commencer.

Obtention : A l'exception de l'Initiative qui se calcule, toutes les autres caractéristiques sont prises contre la dépense d'un certain nombre de points de Création. Cette dépense est fonction du niveau de la caractéristique. Ces coûts sont résumés dans le tableau suivant :

Niveau	1	2	3	4	5
Coût	0	10	20	40	60

Niveau	6	7	8	9	10
Coût	100	200	300	400	500

11	12	13	14	15	16
600	700	800	900	1100	1200

Développement : Une caractéristique ne peut par la suite être développée que de deux points. Le coût en points

de Vécu est identique à celui que le personnage aurait dû faire en points de Création pour l'acquérir à ce niveau dès sa création. Le coût se trouve donc dans le tableau qui précède ce chapitre.

LES POUVOIRS

Obtention : Un pouvoir s'obtient de la même façon qu'une caractéristique. Le joueur dépense des points de création en fonction du niveau du pouvoir qu'il veut acquérir. Cette dépense est fonction du niveau de la caractéristique. Ces coûts sont résumés dans les tableaux se trouvant à chaque pouvoir, chacun ayant un coût différent.

Développement : Un pouvoir ne peut par la suite être développé que de deux points. Un pouvoir qui est acquit à son niveau maximum dès la création du personnage ne peut être développé par la suite. **Un pouvoir qui n'est pas acquit dès la création du personnage ne peut être par la suite acquit par le personnage.** Le coût en point de Vécu est identique à celui que le personnage aurait dû faire en point de Créations pour l'acquérir à ce niveau dès sa création. Le coût se trouve donc dans les tableaux qui suivent ce chapitre.

LISTE DES POUVOIRS

Absorption

Ce pouvoir permet d'absorber les pouvoirs d'une autre personne. Pour cela il faut que le personnage soit en contact avec la personne qu'il désire «vampiriser». Dès le contact le personnage se voit crédité de tous les pouvoirs de son adversaire au niveau possédé par ce dernier, sauf si le niveau est supérieur au niveau du pouvoir d'Absorption, dans ce cas le niveau est égal au niveau du pouvoir d'Absorption. Le niveau du pouvoir représente donc le niveau maximum que les pouvoirs volés pourront posséder une fois absorbés. Si le personnage possède déjà les pouvoirs absorbés ceci ne viennent les remplacer que si leur niveau est supérieur. Les pouvoirs absorbés ne sont conservés qu'un nombre de tours égal au niveau du pouvoir d'absorption. L'absorption n'a aucun effet sur la victime.

Niveau	1	2	3	4	5
Coût	10	15	30	40	60

Niveau	6	7	8	9	10
Coût	100	200	300	400	500

Niveau	11	12	13	14	15
Coût	600	700	800	900	1000

Adhérence

Ce pouvoir donne la possibilité d'escalader des surfaces parfaitement lisses, comme le verre, de la même façon qu'une mouche (ce qui le dispense de jets lors d'escalade).

Coût : 50

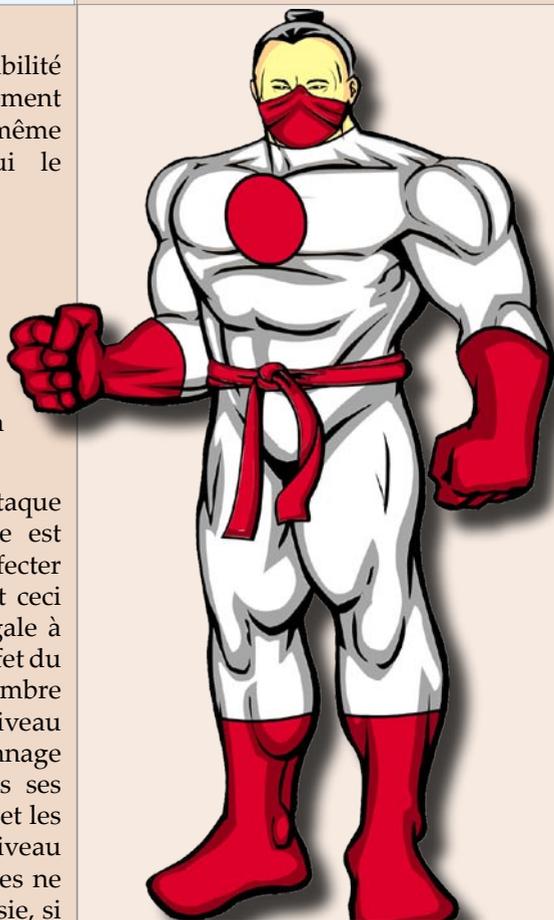
Amnésie

Ce pouvoir permet de provoquer chez son adversaire une légère amnésie. Elle provoque chez la victime des gênes dans l'utilisation de ses compétences.

Ce pouvoir remplace une attaque normale, la réussite de l'attaque est automatique, le joueur ne peut affecter qu'un seul adversaire par tour et ceci jusqu'à une distance en mètre égale à cinq fois le niveau du pouvoir. L'effet du pouvoir fonctionne durant un nombre de tour égal à deux fois le niveau du pouvoir. Lorsqu'un personnage est atteint par ce pouvoir toutes ses compétences, et non les pouvoirs et les caractéristiques, sont réduites du niveau du pouvoir. Certaines compétences ne sont donc que réduites par Amnésie, si leur niveau est supérieur, d'autre sont totalement réduites, si leur niveau est inférieur ou égal.

Tant que les effets du pouvoir ne se sont pas estompés, on ne peut en user une seconde fois sur un même personnage.

Niveau	1	2	3	4	5	6
Coût	5	10	20	30	40	60

**Amphibien**

L'être possédant ce pouvoir peut à travers sa peau filtrer l'oxygène contenu par l'eau. Il peut donc respirer et vivre sous l'eau, de la même façon qu'un batracien.

Coût : 50

Anaérobie

Ce pouvoir représente la faculté de se passer de respirer pour vivre.

Coût : 70

Analyse

Ce pouvoir permet à son possesseur de déceler tout les pouvoirs que possède une tierce personne. Pour cela il doit être au contact de cette personne ou il doit la fixer durant plusieurs tours.

Ce pouvoir ne peut toute fois pas détecter les caractéristiques dépassant la normale humaine. De même il permet de connaître les pouvoirs possédés par une personne mais ne permet pas de connaître à quel niveau ces pouvoirs sont maîtrisés.

Coût : 50

Arme vivante

Ce pouvoir, par une adaptation de l'organisme, un ou deux «membres» supplémentaires, une parfaite ambidextrie... permet une attaque supplémentaire par tour. Ce pouvoir fonctionne aussi bien pour les attaques au contact que les attaques à distances.

Coût : 50

Armure

Ce pouvoir permet au personnage de mieux résister aux attaques physiques. Le niveau du pouvoir rajoute donc des dés aux jets d'Endurance pour résister aux dégâts (même des dégâts de feu, froid ou électricité). Ce pouvoir

peut avoir plusieurs sources : peau du personnage résistante, champs de force...

Niveau	1	2	3	4	5
Coût	5	10	15	30	40

Niveau	6	7	8	9	10
Coût	60	100	200	300	400

Attaque ou défense mentale

Ce pouvoir permet au personnage d'attaquer psychiquement une personne, c'est à dire qu'il provoque, par la force de son esprit, des lésions mentales.

Un personnage décide s'il a une attaque mentale ou une défense mentale.

En terme de jeu, l'attaque réussie automatiquement sur toutes cibles perçues, quel que soit le moyen de détection, par le possesseur du pouvoir. Mais les dégâts doivent être déterminés, pour cela l'attaquant oppose son Psychisme, majoré d'autant de dés qu'il possède de niveau dans ce pouvoir, au Psychisme de sa cible. Pour chaque réussite de plus que sa cible une case de la gestion des dégâts de son adversaire est cochée. L'armure n'est pas utile pour résister, mais les blessures sont considérées comme des blessures physiques.

Durant le tour une attaque mentale remplace une attaque normale.

En défense les dés sont ajoutés au Psychisme pour résister à une attaque psychique. On peut protéger plusieurs personnes avec ce pouvoir. On décide d'abord du nombre de personne, puis chaque personne se voit attribué, en bonus pour résister, un nombre de dés égal au niveau du personnage moins le nombre de personne qui sont protégés en plus du possesseur du pouvoir.
Exemple : Un joueur avec 6 en défense mentale protège 2 de ses amis, le joueur et ses amis auront 4 dés de bonus pour résister à une attaque.

Option : +50. Avec l'option le personnage possède à la fois une attaque et une défense au même score.

Niveau	1	2	3	4	5
Coût	5	10	15	30	40

Niveau	6	7	8	9	10
Coût	60	100	200	300	400

Camouflage

Permet au personnage de se dissimuler très facilement. Cela peut venir de la couleur de sa peau qui peut changer à volonté, ou à sa petite taille. Le niveau du pouvoir indique le nombre de dés rajoutés aux jets pour se cacher.

Niveau	1	2	3	4	5
Coût	5	10	15	20	30

Niveau	6	7	8	9	10
Coût	40	60	100	200	300

Chance

Le personnage peut modifier les champs de probabilité en sa faveur. Il a de la chance. Le niveau du pouvoir remplace, durant un tour, le score d'une caractéristique choisi par le joueur. Durant tout le tour toutes les actions réclamant la caractéristique sont donc accomplies comme si la caractéristique avait un score qui correspond au niveau du pouvoir. Le personnage décide à n'importe quel moment du tour quel est la caractéristique remplacée mais ne pourra changer de choix qu'au tour suivant.

Niveau	2	3	4	5	6
Coût	5	10	20	30	40

Niveau	7	8	9	10	11
Coût	60	100	200	300	400

Niveau	12	13	14	15
Coût	500	600	700	800

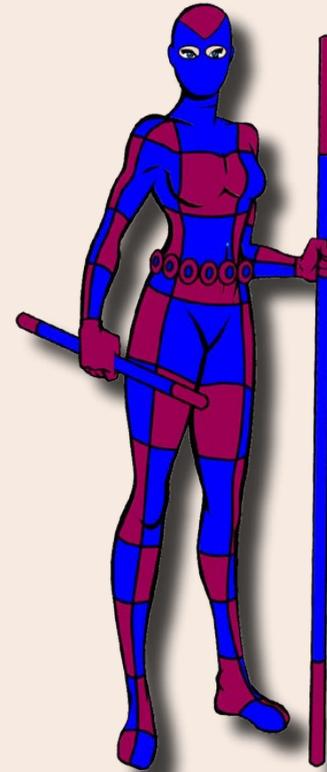
Communication psychique

Ce pouvoir permet à son possesseur de converser mentalement avec les personnes de son choix et ceci dans un rayon en mètres équivalent au score du Psychisme de l'utilisateur multiplié par 100, et indépendamment de tout obstacle matériel. Il fonctionne sur toute personne que le personnage à déjà perçu, quel que soit le sens utilisé, au moins une fois. Attention ce pouvoir ne permet pas de lire les pensées

d'une autre personne. C'est seulement pour dialoguer. Donc l'utilisateur de ce pouvoir perçoit seulement ce que ses interlocuteurs veulent bien lui laisser percevoir, comme dans une conversation normale.

Le dialogue reste, bien sur, silencieux pour d'éventuels témoins qui ne se rendront même pas compte qu'une conversation se déroule sous leurs yeux.

Coût : 50



Contrôle d'un élément

Ce pouvoir représente le contrôle d'élément primaire tel que le feu, la glace ou les éléments atmosphériques. En terme de jeu le personnage doit dépenser des points pour acheter le contrôle d'un **seul** élément (le nombre de points déterminant le niveau), s'il désire en contrôler plusieurs il doit acheter le pouvoir plusieurs fois. Le pouvoir agit sur une zone de 10 m X Niveau.

Feu : Ce pouvoir permet au personnage de contrôler un feu en opposant le niveau du pouvoir à la force du feu. Le nombre de succès supplémentaires indique les niveaux que le personnage peut retirer à la force d'un feu pour un tour. Il peut porter une attaque à distance (donc avec l'Adresse) avec se pouvoir et le niveau indique les dégâts.

Glace : Ce pouvoir permet au personnage à contrôler un froid en opposant le niveau du pouvoir à la force du froid. Le nombre de succès supplémentaires indique les niveaux que le personnage peut retirer à la force du froid pour un tour. Il peut porter une attaque à distance (donc avec l'Adresse) avec se pouvoir. L'attaque qui bien qu'étant à distance suit automatiquement la règle d'immobilisation des règles de base sur le combat au contact. Le niveau du pouvoir remplace alors la Force du personnage pour déterminer si la

cible est immobilisée et les dégâts qui peuvent lui être infligés.

Éléments atmosphériques : Ce pouvoir permet au personnage à contrôler une tempête de vent en opposant le niveau du pouvoir à la force de la tempête. Le nombre de succès supplémentaires indique les niveaux que le personnage peut retirer à la force de la tempête pour un tour. Il peut porter une attaque à distance (donc avec l'Adresse) avec ce pouvoir et le niveau indique les dégâts. Il peut aussi créer une brume ou une pluie fine.

Option + 20 : Le personnage est immunisé à l'élément qu'il contrôle. S'il subit des dégâts dus à l'élément qu'il contrôle, le niveau de son pouvoir est soustrait au niveau des dégâts qu'il subit. L'immunité aux éléments atmosphériques est celle de l'électricité (les éclairs).

Niveau	1	2	3	4	5
Coût	5	10	15	30	40

Niveau	6	7	8	9	10
Coût	60	100	200	300	400

Niveau	11	12	13	14	15
Coût	500	600	700	800	900

Détecter présence

Avec ce pouvoir le personnage peut détecter une personne sans l'avoir vu,

il sent son esprit. Il ne peut cependant pas savoir à qui il a affaire, seulement faire la différence entre un humain et un animal. Le rayon d'action du pouvoir est égal à dix fois le Psychisme en mètres.

Option +30, Schéma psychique : Avec cette option le personnage peut savoir à qui il a affaire si bien sur il a déjà rencontré cette personne. De plus il fait la différence entre les différents types d'animaux.

Coût : 50

Don

Ce pouvoir donne la faculté à son possesseur d'être doué pour une action bien précise. Il peut donc, pour une compétence choisit au moment de l'obtention, dépasser le niveau maximum de la compétence de un point. S'il possède Don d'Attaque il peut, par exemple, monter sa compétence au niveau 6, niveau normalement inaccessible. Il faut reprendre le pouvoir pour chaque compétence que l'on veut ainsi améliorer.

Ce pouvoir ne concerne pas, et c'est très logique les sous compétences.

Le tableau qui suit permet de connaître le coût du niveau de n'importe quelle compétence.

Niv.	1	2	3	4	5	6
Coût	20	30	50	80	100	120

Ce pouvoir ne dispense pas, de toute évidence, le personnage de devoir développer la ou les compétences concernées en suivant les voies normales.

Coût : 20

Effacer

Ce pouvoir permet de provoquer chez son adversaire des gênes dans l'utilisation de ses pouvoirs, gênes qui peuvent aller jusqu'à l'annulation totale des pouvoirs.

Ce pouvoir remplace une attaque normale, la réussite de l'attaque est automatique, le joueur ne peut affecter qu'un seul adversaire par tour et ceci jusqu'à une distance en mètres égale à deux fois le niveau du pouvoir. L'effet du pouvoir fonctionne durant un nombre de tour égal au niveau du pouvoir. Lorsqu'un personnage est atteint par Effacer tous ses pouvoirs, et non les compétences et les caractéristiques, sont réduits du niveau du pouvoir. Certains pouvoirs ne sont donc que réduits par Effacer, si leur niveau est supérieur, d'autre son totalement réduit, si leur niveau est inférieur ou égal.

Tant que les effets du pouvoir ne se sont pas estompés, on ne peut en user une seconde fois sur un même personnage.

Niveau	1	2	3	4	5
Coût	5	10	15	30	40

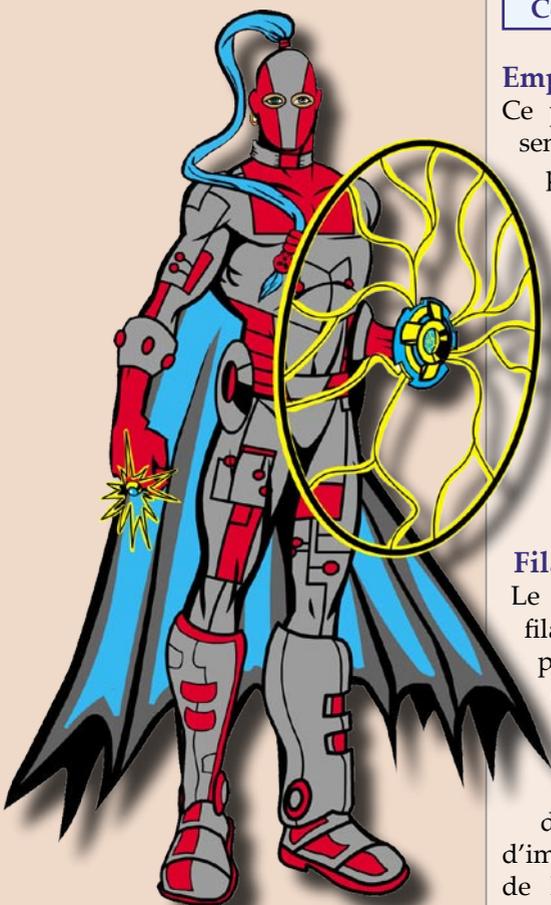
Niveau	6	7	8	9	10
Coût	60	100	200	300	400

Niveau	11	12	13	14	15
Coût	500	600	700	800	900



Elasticité

Le personnage peut étendre ses membres ou une excroissance sur une longueur égale au niveau du pouvoir en mètres, ce qui lui permet d'attraper des objets éloignés, de frapper une personne à distance (comme s'il s'agissait d'une attaque au contact)... Cela permet aussi de maîtriser un personnage avec plus



de facilité, en terme de jeu le niveau indique le nombre de dés rajoutés à la Force lorsque l'on tente d'immobiliser une personne.

Niveau	1	2	3	4	5
Coût	5	10	15	30	40

Niveau	6	7	8	9	10
Coût	60	100	200	300	400

Empathie

Ce pouvoir permet de connaître les sentiments éprouvés, sur le moment, par une personne et en vers qui ou quoi. Il ne s'agit que des sentiments les plus «simple», peur, amour, haine, faim... Pour cela la personne doit être en présence du personnage possédant ce pouvoir, ce dernier devant vaincre avec son Psychisme le Psychisme de la personne dont il veut lire les sentiments.

Coût : 50

Filament

Le personnage peut projeter un filament (substance filandreuse produit par le personnage, radicales extensibles...) sur une longueur égale à 5 fois le niveau du pouvoir en mètres. Ce qui lui permet d'attraper des objets éloignés, de s'en servir comme d'une corde, d'immobiliser une personne mais pas de la frapper... Pour maîtriser une

personne la Force du personnage n'entre pas en jeu, le niveau du pouvoir divisé par deux et arrondi au cran supérieur (par exemple un niveau de trois divisé par deux donnera donc une force de deux) indique la Force de la tentative d'immobilisation. Il ne faut pas oublier qu'il s'agit d'une attaque à distance.

Niveau	1	2	3	4	5
Coût	5	10	15	30	40

Niveau	6	7	8	9	10
Coût	60	100	200	300	400

Focus

Ce pouvoir permet au personnage d'amplifier, en les focalisant, certains pouvoirs possédés par d'autres personnages. Le possesseur du pouvoir ne peut le faire fonctionner sur lui même et il ne peut pas non plus l'utiliser pour accroître le pouvoir de Focus possédé par un autre personnage.

Les conditions d'utilisation sont les suivantes : Le personnage doit être au contact de la personne à qui il veut faire profiter de cette augmentation (il ne peut y avoir qu'un seul bénéficiaire à la fois). Ce pouvoir augmente le niveau de tous les pouvoirs posséder par le bénéficiaire du Focus, ils sont augmentés d'autant de niveau que le niveau du pouvoir Focus possédé par le personnage. Cela peut permettre de dépasser le maximum d'un pouvoir.

Les pouvoirs ne possédant pas de niveau ne peuvent pas évidemment être augmentés, de même que certains pouvoirs possédant un niveau mais dont l'augmentation n'a aucun sens.

Niveau	1	2	3
Coût	5	10	15

Illusion

Le personnage créé des illusions plus vraies que nature. Il dérègle les sens de son adversaire, ce qui le gêne dans ses actions. On oppose le niveau du pouvoir au Psychisme de la personne visée, chaque réussite supplémentaire donne un point de malus pour toutes les actions complexes. On peut utiliser ce pouvoir sur plusieurs personnes à la fois, mais on a un malus de un par adversaire supplémentaire. Les illusions marchent autant de tours qu'on a de niveaux.

Le personnage peut aussi se servir du pouvoir pour faire croire à des personnes qu'il possède une autre forme, un peu comme polymorphie.

Niveau	1	2	3	4	5
Coût	5	10	15	20	30

Niveau	6	7	8	9	10
Coût	40	60	100	200	300

Niveau	11	12	13	14	15
Coût	400	500	600	700	800

Immatériel

Un personnage peut à l'aide de ce pouvoir se rendre immatériel. Le personnage peut alors passer à travers n'importe quelle matière, vivante ou inorganique. Lorsqu'un personnage est immatériel il est invulnérable à toutes attaques physiques mais ne peut agir physiquement sur le monde qui l'entoure. La seule chose qu'il peut faire c'est rendre immatériel d'autres personnages ou d'autres objets.

Le pouvoir fonctionne de la façon suivante : Pour se rendre immatériel le personnage doit réussir un test simple en se servant du niveau de son pouvoir, et le nombre de succès indique le nombre de tours durant lesquels le personnage restera immatériel. Lorsque le personnage veut rendre immatériel un autre corps que lui même, en plus du temps la masse à rendre immatérielle influence les chances de réussite. Les 100 premiers Kilos ne changent rien mais tout les 100 Kg supplémentaires il y a un malus de un point.

Ce pouvoir peut être utilisé pour endommager un objet ou un organisme vivant. Pour cela le personnage introduit un objet ou une partie de lui même dans la cible puis se rematérialise. En terme de jeu le niveau du pouvoir est rajouté sous forme de dés aux dégâts du personnage. Pour cela le personnage doit être immatériel au moment de l'attaque,

toucher au contact, son adversaire dans les conditions normales du combat, puis redevenir matériel au moment des dégâts. Il ne pourra redevenir immatériel qu'au tour suivant.

Les tests sont réalisés comme si l'on accomplissait un test d'opposition, bien qu'il n'y ait pas opposition.

Niveau	1	2	3	4	5
Coût	5	10	15	30	40

Niveau	6	7	8	9	10
Coût	60	100	200	300	400

Niveau	11	12	13	14	15
Coût	500	600	700	800	900

Immunité

Cette capacité ne permet pas une résistance totale aux substances toxiques mais aide les défenses naturelles. En plus simple, le niveau du pouvoir indique le nombre de dés qui sont ajoutés au jet d'Endurance destiné à résister à un poison.

Niveau	1	2	3	4	5
Coût	5	10	15	20	30

Niveau	6	7	8	9	10
Coût	40	60	100	200	300

Masquer sa présence

Un personnage avec ce pouvoir s'oppose au pouvoir détecter présence.

Le possesseur de ce pouvoir masque son esprit. Il faut opposer le Psychisme du personnage au Psychisme de la personne tentant de détecter une présence, si le joueur est vainqueur il n'est pas détecté.

Coût : 50

**Mémoire photographique**

Ce pouvoir permet au personnage de mémoriser un document dans ces moindres détails et ceci après l'avoir vu seulement quelques secondes. Ainsi un personnage pourra se diriger dans une contrée inconnue sans se perdre et cela en ayant vu la carte de cette contrée seulement quelques secondes.

Coût : 40

Moyen d'attaque

Le personnage dispose d'un pouvoir lui conférant un moyen d'attaque au contact. Il peut s'agir de griffes, de poings énergétiques... Le niveau du pouvoir indique le nombre de dé à rajouter à la Force au moment des dégâts.

Option +50, attaque à distance : Le personnage utilise ce pouvoir seulement à distance et utilise sa Force pour propulser les projectiles. Il lance des dards générés par son organisme ou tout autres projectiles, mais ne peut pas s'en servir au contact. A une distance égale à en mètres à sa Force.

Option +100, attaque polyvalente : Le personnage peut se servir de cette attaque à la fois au contact et à distance. Il lance des dards et sait s'en servir comme arme de contact par exemple.

Niveau	1	2	3	4	5
Coût	5	10	15	30	40

Niveau	6	7	8	9	10
Coût	60	100	200	300	400

Peur

Le personnage émet un aura ou une hormone ou possède une apparence faisant peur à toutes les personnes présentes au tour de lui. On oppose le niveau du pouvoir à la caractéristique Courage de tous les adversaires. Chaque succès supplémentaires donne un point de malus à toutes les actions «complexes» que va entreprendre la victime et ceci durant autant de tour que le niveau du pouvoir.

Niveau	1	2	3	4	5
Coût	5	10	15	30	40

Niveau	6	7	8	9	10
Coût	60	100	200	300	400

Poison

Le personnage secrète par la peau une substance toxique. Pour l'inoculer, soit il doit rester un long moment en contact avec son adversaire, ou si le contact est court ou si l'adversaire porte une armure, il faut qu'il le blesse. Les dégâts, qui ignorent l'armure, sont réalisés comme dans les règles normales mais le niveau du pouvoir remplace la Force.

Option : Le poison peut être (très) sélectif, il agit sur les humains normaux et non sur les mutants, il agit sur les mutants et non sur les humains, il agit sur les femmes et non sur les hommes, il agit sur les hommes et non sur les femmes... Dans ce cas le pouvoir est

moins coûteux. Le niveau un n'existe plus, le niveau deux est au prix du niveau un, le niveau trois est au prix du niveau deux...

Niveau	1	2	3	4	5
Coût	5	10	15	30	40

Niveau	6	7	8	9	10
Coût	60	100	200	300	400

**Polymorphie**

Ce pouvoir donne la capacité exceptionnelle de modeler son corps afin de prendre l'apparence d'une autre personne.

Le personnage, pour se transformer, doit faire un jet sous le niveau de son pouvoir, il a un point de malus par point de différence entre son Apparence et l'Apparence de la personne dont il veut ressembler. Tous les quarts d'heure il doit refaire le jet pour rester transformé, avec un malus cumulable de un point par quart d'heures supplémentaires. Et ceci même si le personnage change de forme, mais ne revient pas à sa propre image. Après un jet raté il lui faut un quart d'heure de repos, sous sa forme normale, pour qu'il puisse recommencer les jets sans malus.

Les tests sont réalisés comme si l'on accomplissait un test d'opposition, bien qu'il n'y ait pas opposition.

Niveau	1	2	3	4	5
Coût	5	10	15	30	40

Niveau	6	7	8	9	10
Coût	60	100	200	300	400

Rafale énergétique

Ce pouvoir permet au personnage de projeter une décharge énergétique de n'importe quelle origine, ou même n'importe quel projectile qui ne soit

pas propulsé par la force musculaire du personnage. Le personnage, pour toucher sa cible, doit utiliser son Adresse et le niveau du pouvoir lui indique la force des dégâts.

Niveau	6	7	8	9	10
Coût	5	10	15	20	30

Niveau	11	12	13	14	15
Coût	40	60	100	200	300

Niveau	16	17	18	19	20
Coût	400	500	600	700	800

Régénération

Ce pouvoir permet à un personnage de guérir ses blessures dans l'instant même ou elles sont faites. A la fin de chaque tour le personnage regagne son niveau en Régénération en points de Blessure. Ce pouvoir fonctionne même dans coma, dans la mesure où il reste des points de Blessure au personnage. S'il ne lui reste plus de point les règles sur la mort s'appliquent.

Niveau	1	2	3	4	5
Coût	40	60	100	200	300

Sens animal

Le personnage possède un sens développé comme un animal.

Odeur : Permet de suivre une piste ainsi que de reconnaître une personne à l'odeur. Que cette personne soit en

présence du personnage (dans le noir, les yeux bandés...) ou qu'il ne reste plus que les traces de l'odeur.

Ouïe : Permet d'entendre des bruits habituellement inaudibles (chuchotements de loin, personnes parlant derrière un mur, ultra son...). En plus de cela le personnage peut faire abstraction de certains bruits (battements de cœurs, en plein milieu d'une foule...) pour se concentrer sur un bruit particulier (discussion...).

Toucher : Ce pouvoir permet au personnage de sentir le moindre défaut d'une surface (objets dérobés, portes secrètes...).

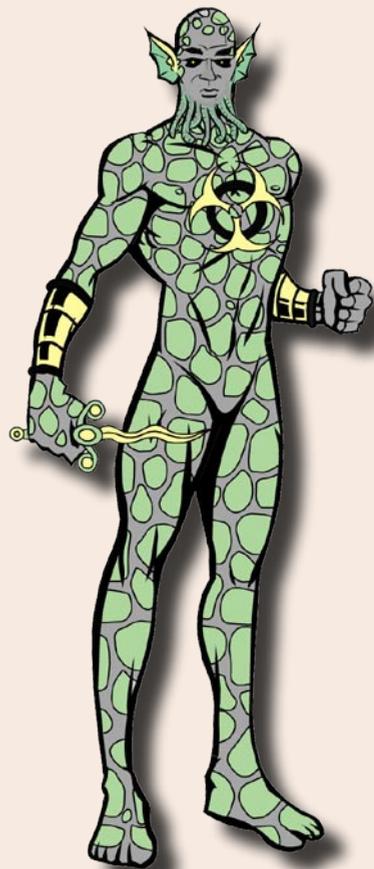
Goût : Ce pouvoir permet au personnage de déterminer les éléments qui composent la nourriture qu'il est en train de manger (poison, drogue...).

Coût : 20 points par sens

Sens radar

Permet au personnage de percevoir autrement qu'avec ses yeux. Il sent tout ce qui l'entoure. Il peut arriver à ce résultat de façon différente, soit en produisant des ondes à l'aide de son cortex cérébral, soit en produisant des ondes soniques (un peu à la façon des chauves-souris)... Mais quel que soit le moyen utilisé il arrive à percevoir dans le noir absolu (sans aucune source de lumière), cependant il ne perçoit pas tout les petits détails et les couleurs, entre autres.

Coût : 50



Sixième sens

Ce pouvoir permet de détecter un danger. Le personnage va ressentir, peu de temps avant que le danger ne survienne, la sensation qu'une menace guette. Il va rester toute fois incapable de déterminer avec précision de quoi il s'agit.

Coût : 50

Téléportation

Le personnage qui possède ce pouvoir est capable de disparaître physiquement d'un endroit pour réapparaître dans un autre.

Il faut pour cela que le personnage se soit déjà rendu dans le lieu ou il se téléporte, ou au moins qu'il l'ait déjà vu, même de loin. Il faut enfin que le personnage réussisse un jet en utilisant le niveau du pouvoir.

Le pouvoir peut servir pour éviter une attaque. Dans ce cas le niveau du pouvoir est utilisé à la place des caractéristiques utilisées normalement.

Le personnage peut emporter avec lui des objets ou des êtres vivants, pour cela il faut qu'il soit en contact avec eux et leur masse peut influencer les chances de réussir. Les 100 premiers Kilos ne changent rien mais tout les 100 Kg supplémentaires le score est réduit d'un point.

Pour finir il est évident que la distance à franchir influence les chances de réussir. Le niveau multiplié par 10 représente la distance en mètres que le personnage peut franchir sans malus. Plus loin le score est réduit d'un point, après deux fois cette distance le niveau est diminué de deux points, après trois fois cette distance le score est réduit de trois points...

Les tests sont réalisés comme si l'on accomplissait un test d'opposition, bien qu'il n'y ait pas opposition.

Un personnage peut utiliser ce pouvoir pour esquiver, dans ce cas le niveau du pouvoir remplace le score de la caractéristique utilisée normalement par le personnage pour esquiver.

Niveau	1	2	3	4	5
Coût	5	10	15	30	40

Niveau	6	7	8	9	10
Coût	60	100	200	300	400

Niveau	11	12	13	14	15
Coût	500	600	700	800	900

Télékinésie

Il permet de soulever et de manipuler les vivants et les objets à distance. La masse manipulable dépend du niveau du pouvoir. En effet le pouvoir, lorsqu'il s'agit de soulever un objet ou un être vivant, fonctionne comme la caractéristique Force. Les objets peuvent être soulevés à une altitude maximale égale à 3 fois le niveau du pouvoir en mètres. Il faut noter que les être vivants ont eux droit de tenter une esquive, comme s'il s'agissait d'une attaque à distance, pour éviter d'être ainsi soulevé.

Le pouvoir permet de porter des attaques en projetant des objets sur ses adversaires ou en agissant directement sur son organisme. Ces attaques fonctionnent comme des attaques à distance, le niveau du pouvoir

représentant la force de l'attaque pour déterminer les dégâts.

Un personnage peut aussi se servir du pouvoir pour arrêter une attaque, dans ce cas on oppose le niveau du pouvoir aux dégâts d'une attaque. Si le personnage gagne le test d'opposition il n'encaisse aucun dégât le coup est dévié, s'il perd le test d'opposition il encaisse les dégâts normalement. Pour chaque coups supplémentaires reçus dans le tour le jet se fait à -1 (cumulable).

Option : Magnétisme, Ce pouvoir fonctionne comme télékinésie mais est moins coûteux. Tous les coûts sont décalés, chaque niveau possède le coût de celui qui le précède. Le premier niveau garde son coût, le second coûte 5 points, comme le premier, le troisième niveau coûte 10 points comme le niveau deux... L'inconvénient est que le pouvoir ne fonctionne que sur les objets métalliques ou constitués en majorité de métal.

Niveau	1	2	3	4	5
Coût	5	10	15	30	40

Niveau	6	7	8	9	10
Coût	60	100	200	300	400

Niveau	11	12	13	14	15
Coût	500	600	700	800	900



Vision nocturne

Grâce à ce pouvoir un personnage peut voir dans l'obscurité, un peu de la même façon qu'un chat. Attention il ne fonctionne pas dans l'obscurité totale.

Coût : 50

Voler

Ce pouvoir permet à un personnage de voler dans les airs de la même façon qu'un avion mise à part le décollage qui peut se faire à la verticale. Le vol peut avoir pour origines différentes sources, Ailes naturelles ou artificielles, différentes sources d'énergie, manipulation de la gravité...

- Niveau 1 la vitesse en l'air est égale à celle au sol.

- Niveau 2 la vitesse en l'air est égale à deux fois celle au sol.

- Niveau 3 la vitesse en l'air est égale à trois fois celle au sol.

- Niveau 4 la vitesse en l'air est égale à quatre fois celle au sol.

Niveau	1	2	3	4
Coût	50	60	80	100

LES COMPÉTENCES

Il existe deux types de compétences : les compétences et les sous compétences.

Les compétences : pouvant être développées sans contrainte, elles offrent parfois des facultés spéciales à



leur utilisateur, mais en général, elles se contentent d'aider le personnage lors d'une action bien précise.

Les sous compétences : Elles sont associées à une compétence dont elle modifie et améliore le fonctionnement. Elles ne peuvent être acquises que si la compétence dont elles dépendent est déjà possédée par le personnage, même si ce n'est qu'au niveau un.

Sauf indication contraire, le niveau de la compétence ou de la sous compétence indique le nombre de dés rajouté à la caractéristique utilisée par le personnage.

Acquisition : Toutes les compétences ou sous compétences sont acquises contre la dépense d'un certain nombre de points de Création prélevés sur les 1000 points de création dont disposent tous les joueurs au moment de la création de leur personnage. Le coût de cette dépense est fonction du niveau de la compétence ou de la sous compétence en question.

Développement : Compétences et sous compétences peuvent progresser jusqu'au plus haut niveau inscrit dans le tableau qui les accompagne. Les compétences, sous compétences et autres, ne sont augmentées que d'un

COMPÉTENCES

point à la fois. Il faut, pour acquérir un nouveau niveau, dépenser une somme de points de Vécu égale au coût inscrit dans le tableau correspondant à la compétence ou sous compétence.

Acquérir des compétences et sous compétence, après la création du personnage ne coûte donc que le prix du niveau un de la compétence.

Tableau des coûts d'achat et de progression des compétences

Normalement toutes, ou presque toutes les compétences possèdent le même score maximal et les mêmes coûts d'achat et de progression. Nous vous fournissons donc ici un tableau valable pour presque toutes les compétences.

Toutefois, vous l'aurez compris, le fonctionnement de certaines compétences ne correspond pas au tableau qui suit. Dans ce cas précis, les informations nécessaires sont jointes au paragraphe concernant la compétence.

Nous vous conseillons d'ailleurs, avant toute utilisation de ce tableau, de vérifier le paragraphe de la compétence concernée.

Niveau	1	2	3	4	5
Coût	20	30	50	80	100

Acrobatie : Adresse ou Force. Cette compétence accorde des bonus aux actions dites acrobatiques : saut périlleux, exercice d'équilibriste, réception sur une surface réduite...

Apnée : Endurance. C'est la faculté d'apprendre à retenir et à économiser son souffle. L'asphyxie se déroule comme dans les règles normales à une différence près : les jets de résistance se font tout les dix tours et la force de l'asphyxie augmente de 1 point tout les dix tours.

Niveau	1
Coût	20

Attaque au contact : Adresse, Force ou Vitesse. C'est la connaissance que possède le personnage pour le combat au corps à corps ou avec une arme de contact quelconque.

Attaque secondaire : Adresse, Force ou Vitesse. Elle permet une attaque supplémentaire au corps à corps dans les conditions normales.

Niveau	1
Coût	20

Bouclier psychique : Psychisme. Le personnage a développé sa résistance mentale. Le niveau de la compétence

indique le nombre de dés rajouté au Psychisme du personnage pour résister à une attaque mentale.

Niveau	1	2	3
Coût	20	30	50

Chercher : Psychisme ou Adresse. Elle représente la capacité du personnage à trouver un objet ou une personne dans un lieu donné.

Comédie : Apparence ou Psychisme. C'est la capacité d'un personnage à jouer un rôle, incarner un personnage au théâtre, au cinéma ou même dans la rue.

Concentration : Le personnage a développé une technique de concentration mentale lui permettant de faire le vide dans sa tête pour utiliser au maximum son esprit. Le niveau de la compétence indique le nombre de bonus rajouté à chaque fois que le personnage fait un jet avec le Psychisme.

Niveau	1	2	3
Coût	20	30	50

Conduire : Adresse ou Psychisme. Elle représente la capacité à conduire des véhicules.

Connaissance : Psychisme (mais cela peut varier). Connaissance n'est pas une compétence, mais en fait plusieurs.

Lorsque le personnage possède Connaissance il faut impérativement l'associer à un autre nom, au nom de la connaissance universitaire qu'il maîtrise. Les connaissances sont : Art, Droit, Histoire, Géographie, Théologie... Chaque connaissance est une compétence à part (coût et développement).

Connaissance de la rue : Psychisme. Elle mesure les connaissances que possède le personnage sur la vie et les personnes de la rue. Le personnage l'utilise pour obtenir certains renseignements, comme savoir où se procurer des produits illégaux, ou savoir comment se comporter dans ce milieu.

Contraction du corps : Endurance. Elle permet au personnage, par un contrôle de son corps, d'accompagner les coups qui lui sont portés. Le niveau de la compétence indique le nombre de dés rajouté lors d'un jet pour résister à des dégâts.

Niveau	1	2
Coût	20	30

Convaincre : Apparence ou Psychisme. Elle représente l'art de persuader son interlocuteur que l'opinion du personnage est la bonne. En règle générale, cette compétence n'est pas utilisée à l'encontre des joueurs. De même, elle connaît certaines limites et

on ne peut convaincre quelqu'un d'une chose trop aberrante ou allant trop à l'encontre de son opinion. On résiste à cette action avec le Psychisme.

Coup puissant : Adresse, Force ou Vitesse. Cette compétence, par la maîtrise des coups portés, augmente les dégâts au contact. Le niveau de la compétence indique le nombre de bonus rajouté aux dégâts.

Niveau	1	2	3
Coût	20	30	50

Crocheter : Adresse ou Psychisme. Un personnage peut avec ce talent ouvrir des serrures sans en avoir la clé.

Décryptage : Psychisme. Elle permet de reconnaître et de traduire un message codé. La difficulté du message peut altérer le score de la compétence par le jeu de bonus ou de malus.

Déplacement silencieux : Adresse ou Psychisme. Cette compétence permet au personnage de se déplacer sans produire de bruit ou presque. Tant que personne ne cherche à écouter, le personnage n'a pas à faire de jet.

Dérober : Adresse ou Vitesse. Elle donne la possibilité au personnage de dérober un objet, d'une taille modeste, sans que personne ne s'en aperçoive. Si le jet est réussi, tout personnage surveillant attentivement l'utilisateur

de la compétence, est crédité d'un malus équivalent au nombre de réussites.



Discrétion : Adresse ou Vitesse. On peut grâce à cette compétence se fondre dans la foule pour en sortir ou y rentrer sans que personne ne le remarque. Si le jet est réussi, tout personnage

surveillant le lieu où se déroule l'action, est crédité d'un malus équivalent au nombre de réussites.

Dissimuler : Psychisme ou Adresse. Elle représente la capacité du personnage à cacher un objet dans un lieu donné.

Dressage : Adresse ou Psychisme. Le personnage peut grâce à elle apprendre à un animal à accomplir des actions relativement simples et à obéir à l'homme. Le temps de dressage, à déterminer par le maître de jeu, dépend de l'animal et de l'action pour laquelle il est entraîné.

Entendre : Psychisme. Elle permet au personnage de tenter d'entendre un bruit, un son ou des paroles dont l'audition pose des problèmes (personnes parlant au loin, bruit de pas...).

Equitation : Adresse ou Psychisme. Elle permet de monter et de diriger un animal de monte comme un cheval, un chameau... Elle ne nécessite des jets que dans des conditions critiques ou sur des animaux difficiles à monter.

Esquive : Adresse ou Vitesse. Elle représente la capacité à éviter les coups ou des objets. Ceci en s'écartant ou en se baissant.

Etiquette : Psychisme. A l'aide de cette compétence, un personnage connaît les conventions sociales lui permettant de se comporter correctement dans les milieux mondains et la haute société.

Etreinte : Cette compétence permet de maîtriser l'art des prises et de l'immobilisation. Elle s'apparente donc à tout ce qui est lutte, judo... Le niveau de la compétence indique le nombre de dés utilisés lorsque le personnage utilise l'option de corps à corps «immobilisation».

Explosif : Psychisme. Elle permet de créer et de se servir d'explosif sans danger ainsi que d'évaluer la quantité d'explosif nécessaire pour faire sauter un objet donné (maison, voiture, porte...).

Feinte : Adresse, Force ou Vitesse. Le personnage accomplit des feintes en portant de coups masqués ou indirects de façon à tromper son adversaire. Le niveau de la compétence indique le nombre de dés rajouté lors d'une attaque au contact.

Niveau	1	2
Coût	20	30

Fuite : Adresse ou Vitesse. Le personnage a développé l'art de s'enfuir. Le niveau de la compétence indique le nombre de dés rajouté en Esquive lorsque le personnage fuit sans

attaquer. Les tours où le personnage attaque il ne disposera pas de ce bonus en Esquive.

Grimper : Adresse ou Force. Elle représente la capacité du personnage à escalader une surface plus ou moins verticale.

Informatique : Psychisme. On peut grâce à elle utiliser ou programmer un ordinateur. Elle permet aussi de concevoir des systèmes informatiques ou de tenter de pirater des réseaux informatiques.

Langue natale : Psychisme. Cette compétence représente en fait le degré de maîtrise du langage soutenu, littéraire de la langue natale du personnage (à déterminer par le joueur). Les langues «étrangères» sont elles représentées par des sous compétences.

Médecine : Psychisme. Elle permet aux personnages soignés par cette compétence de regagnés un niveau de blessure supplémentaire par 24 heures.

Nager : Adresse, Force ou Vitesse. Cette compétence permet à un personnage de survivre et de se déplacer dans un milieu liquide.

Naviguer : Adresse ou Psychisme. Elle permet de manœuvrer et diriger convenablement un navire, aussi bien un voilier qu'un porte-avions.

Photographie : Adresse et Psychisme. Cette compétence permet au personnage de prendre de bonnes photos, c'est-à-dire qu'il sait faire le point, faire un zoom, travailler avec trop ou pas assez de lumière, développer ces photos et éventuellement déterminer si il a affaire à une photo truquée.

Piloter : Adresse ou Psychisme. Elle représente la capacité à piloter des appareils aériens.

Psychologie : Psychisme. Il s'agit de l'étude scientifique des faits psychiques, ce qui inclue la connaissance empirique ou intuitive des sentiments, des idées et des comportements d'autrui. Le personnage peut donc s'en servir pour déterminer si son interlocuteur ment (par omission ou non) ou s'il éprouve quelques gênes dans la discussion, cela reste cependant vague. De même, le personnage peut prévoir les réactions les plus prévisibles d'un individu qu'il connaît au moins un peu.

Un jet de psychologie est toujours un jet d'opposition, on s'oppose au Psychisme de l'adversaire.

Réception : Adresse. Cette compétence permet de diminuer les dégâts subis lors d'une chute. Le personnage fait un jet d'opposition contre la force de la chute, s'il est vainqueur il diminue la force de la chute de 1 point au moment des dégâts, il est arrivé à ce réceptionner, (la force de la chute

est de 1 point tous les trois mètres). Le personnage peut tenter la même chose sans posséder la compétence mais le niveau de la compétence indique le nombre de dés rajouté à la caractéristique du personnage.

Sang froid : Courage. Représente la capacité à maîtriser ses émotions et à garder son calme. Le niveau de la compétence indique le nombre de dés rajouté pour n'importe quel jet fait sous le Courage, mais ne modifie pas l'initiative.

Niveau	1	2	3
Coût	20	30	50

Science : Psychisme (mais cela peut varier). Science n'est pas une compétence, mais en fait plusieurs. Lorsque le personnage possède Science il faut impérativement l'associer à un autre nom, au nom de la science qu'il maîtrise. Les sciences sont : Astronomie, Biologie, Chimie, Electronique, Mécanique, Génétique... Chaque science est une compétence à part (coût et développement).

Se cacher : Adresse ou Psychisme. C'est l'art d'échapper à la vue et aux recherches d'une autre personne en se dissimulant. S'il gagne son jet d'opposition on ne le voit pas.

Sentir : Psychisme. On peut, grâce à elle, tenter de détecter une odeur et ou de déterminer quelle est la substance qui sent ainsi.

Survie : Adresse et psychisme. Elle permet de survivre dans un milieu hostile, comme un désert ou une forêt très dense et ceci avec un matériel très réduit voire inexistant. Mais elle ne permet que de survivre pas de vivre dans un milieu hostile. Donc un personnage ne peut que difficilement faire vivre d'autres personnes que lui et un traitement trop prolongé risquerait de créer des troubles dus à la malnutrition ou à des maladies.

Tactique : Psychisme. Elle représente l'art de coordonner l'action de forces militaires sur une petite échelle, c'est-à-dire jusqu'à une centaine d'hommes ou pour des véhicules quelques dizaines.

Tir : Adresse. Cette compétence permet d'utiliser les armes à distances (pistolet, fusil, objets lancés...).

Tir précis : Adresse. Cette compétence permet d'ajuster avec précision un tir. Ainsi elle permet de majorer ou minorer les dégâts. Le niveau de la compétence indique le nombre de dés rajoutés ou soustrés aux dégâts.

Niveau	1	2	3
Coût	20	30	50

Tir rapide : Adresse. Son utilisation donne la possibilité de faire une attaque à distance supplémentaire par tour. Dans le cas d'une arme ne tirant qu'après un temps de rechargement

cette compétence réduit le temps de rechargement d'un tour.

Niveau	1
Coût	20

Toucher : Psychisme. Elle permet au personnage de deviner, rien qu'en le touchant, la nature d'un objet ou de déceler de petits détails, comme de fines cavités à la surface d'un objet ou de faibles saillies à la surface d'un mur.

Vicieux : Adresse, Force ou Vitesse. Le personnage réalise des coups bas qui surprennent souvent l'adversaire. Le personnage dispose d'un dé supplémentaire en attaque au contact.

Niveau	1
Coût	20

Vitalité : Cette compétence représente l'extrême résistance physiologique du personnage. Elle permet au personnage de récupérer deux cases de la gestion des dégâts par 24 heures au lieu d'une case pour un homme normal.

Niveau	1
Coût	20

Vivacité : Vitesse ou Courage. Cette compétence permet de coordonner de façon parfaite les actions du personnage, ce qui augmente son initiative du niveau de cette compétence.

Niveau	1	2	3
Coût	20	30	50

Voir : Psychisme. Elle donne la possibilité au personnage de repérer un détail (une bosse sous la veste d'un homme, un objet précis parmi d'autres...) ainsi que de distinguer un objet au loin (un homme à l'horizon, un animal dans le ciel...).

SOUS COMPÉTENCES

Toutes les sous compétences ont un seul niveau et coûtent 20 points.

Anthropologie : Sous compétence de Biologie et de Médecine. Elle permet, après l'observation prolongée des habitudes et du physique d'une personne, de déterminer grossièrement sa nationalité. Elle permet aussi de comprendre les mœurs de certaines civilisations et d'interpréter certaines actions.

Exemple : Scalpel arrive à savoir, par les habits qu'il porte, que le personnage en face de lui est un fervent musulman. Sa présence dans un débit de boisson, qui en plus est célèbre pour ses prostituées, est donc bien étrange.

Chirurgie : Sous compétence de Médecine. Cette compétence exige au moins une heure d'intervention et un matériel important, dont un bloc opératoire. Plus efficace que médecine elle permet de faire regagner 2 points supplémentaires à la fin des premières 24H.

Contrôle organique : Sous compétence de Contraction du corps. Cette compétence permet de ralentir suffisamment le métabolisme pour survivre plus longtemps dans un endroit confiné ou de passer ainsi pour mort.

Déguisement : Sous compétence de Comédie. C'est la capacité d'un personnage à confectionner et à utiliser des déguisements. Elle permet aussi de simuler le comportement qui se rapporte au déguisement.

Langues étrangères : Sous compétence de Langue natale. Elle permet de lire, écrire et parler une langue autre que sa langue natale. Il faut une sous compétence pour chaque langue ainsi maîtriser.

Lire sur les lèvres : Sous compétence de Voir. Elle représente la capacité d'un personnage à comprendre ce que disent des gens en observant le mouvement de leurs lèvres.

Poursuite : Sous compétence de Conduire. Durant les poursuites, cette compétence permet d'augmenter la Souplesse du véhicule de + 10.

Réception acrobatique : Sous compétence de Réception. Elle ne modifie pas le fonctionnement de la compétence Réception mais permet de réduire de 2 points, au lieu d'un seul, la

force de la chute lorsque le personnage réussi à se réceptionner.



MATÉRIEL

ARMES
DE CORPS À CORPS

Dissimuler : Cette caractéristique représente la facilité à cacher l'arme sur soi.

Il existe quatre cas de figure :

-X représentent les malus que subit la caractéristique du personnage qui tente de cacher cette arme.

0 l'arme n'accorde ni bonus ni malus au personnage qui tente de la cacher.

+XD représentent les dés de bonus qui sont accordés au personnage qui tente de cacher cette arme.

/ l'arme ne peut pas être dissimulée.

Armes courtes : Couteau de botte, poing américain, matraque, tesson de bouteille...

Elles offrent **deux dés** de bonus aux dégâts.

Toutes ces armes offrent deux dés de bonus en dissimulation.

Armes moyennes : Hachoir, ninjato, glaive, batte de base-ball, couteau à lame large, rapière, chaîne de moto, barre à mine...

Elles offrent **trois dés** de bonus aux dégâts.

Les armes dont l'encombrement est équivalent au couteau à large lame offrent un bonus en dissimulation d'un dé. Les armes dont l'encombrement est équivalent au ninjato ou au glaive n'offrent ni bonus ni malus. Les autres donnent un malus de -1.

Armes longues : Sabre, épée, masse de chantier, hache...

Elles offrent **quatre dés** de bonus aux dégâts.

Les armes tels que les sabres ou les épées donnent un malus de -1 en dissimulation. Les autres donnent un malus de -2 en dissimulation.

Armes lourdes : Epée à deux mains, hache lourde, hallebarde, tronçonneuse...

Elles offrent **cinq dés** de bonus aux dégâts.

Toutes ces armes ne peuvent être dissimulées sur soi, à l'exception des armes tel que l'épée à deux mains qui donnent un malus de -3.

ARMES À FEU

Cette liste d'armes à feu est destinée au maître de jeu. Elle lui permet d'équiper les figurants de ses histoires et de lui donner une idée de l'efficacité d'armes comparables.

Mais attention ces armes ne sont pas destinées aux personnages des joueurs (ou alors très rarement). En super héros qu'ils sont ils n'ont pas besoin d'armes. Les pouvoirs sont souvent plus efficaces et les armes sont de toute façon interdites dans de nombreux lieux et dans la plus part des pays.

Ces armes sont définies par 5 caractéristiques.

Portée : Lorsqu'un personnage utilise une arme jusqu'à une fois la Portée de son arme il tire sans malus, si il veut tirer jusqu'à deux fois la Portée de son arme il sera pénalisé par 1 point de malus (-1 à sa caractéristique d'Adresse), si il veut tirer jusqu'à trois fois la Portée de son arme il sera pénalisé par 2 point de malus et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne puisse plus se servir de son arme (Adresse à 0).

Exemple : une arme possédant une Portée de 20 permet à son utilisateur de tirer de 0 à 20 mètres sans malus, de 21 à 40 mètres à -1, de 41 à 60 mètres à -2...

Force : Il s'agit des dégâts qu'occasionnent l'arme, cela fonctionne exactement de la même façon que la caractéristique Force d'un personnage lorsque celui-ci ayant touché un adversaire veut déterminer les dommages qu'il occasionne.

Dissimulation : Comme pour les armes de corps à corps, cette caractéristique

représente la facilité à cacher l'arme sur soi.

Cadence : Cette caractéristique indique le nombre d'attaque que peut porter l'arme durant un tour. Il arrive qu'une arme ait besoin d'être rechargée après chaque tir. Dans ce cas, cette caractéristique indique le temps qu'il faut pour la recharger. Une arme qui possède une cadence de 1/2 tours a besoin d'être rechargée durant deux tours, durant lesquels on ne peut rien faire d'autre, avant de pouvoir tirer à nouveau.

Réserve : Cette caractéristique indique la quantité de projectiles contenus dans une arme.

ARMES DE POING

Beretta 92 F : Ce pistolet de bonne qualité est surtout remarquable par la capacité de son chargeur qui peut aller jusqu'à 16 (avec une balle dans le canon). Cette arme équipe les forces de l'ordre de nombreux pays.

Portée	Force	Diss.	Cadence	Réserve
50 m	9	0	1	15

454 Cassull : Arme coûteuse, car faite sur mesure, elle porte le nom du créateur de ce calibre. Ce revolver est réputé, à juste titre, être l'arme de poing la plus puissante existante.

Portée	Force	Diss.	Cadence	Réserve
30 m	10	0	1	5

Derringer : Arme de très petite taille, à seulement 2 coups, destinée à être dissimulé dans les vêtements.

Portée	Force	Diss.	Cadence	Réserve
20 m	8	+2D	1	2

357 Manurhin : De construction française ce revolver de grande qualité est réputé pour sa précision.

Portée	Force	Diss.	Cadence	Réserve
60 m	9	0	1	6

469 Mini Gun : Cette arme de Smith & Wesson est appréciée pour ses performances très correctes liées à un faible encombrement.

Portée	Force	Diss.	Cadence	Réserve
30 m	9	+1D	1	12

PISTOLETS MITRAILLEURS

Beretta 93 R : Ce pistolet mitrailleur de fabrication italienne à l'avantage d'être un des pistolets mitrailleurs le moins encombrant puisqu'il n'est pas plus gros qu'un pistolet normal.

Portée	Force	Diss.	Cadence	Réserve
20 m	9	0	3	15/20

Mini-Uzi : Pistolet mitrailleur israélien, un des plus connus du monde et réputé comme étant le meilleur. Il est surtout utilisé par les troupes dans les lieux confinés.

Portée	Force	Diss.	Cadence	Réserve
25 m	9	-1	3	20/30

FUSILS D'ASSAUT

AK 47 : Très répandue dans les pays du Tiers Monde, cette arme fut longtemps le symbole de la force armée de l'U.R.S.S. même si l'AK 74 est venu le remplacer.

Portée	Force	Diss.	Cadence	Réserve
120 m	10	-3	2	30

Famas : Fusil d'assaut standard de l'armée française. Il possède les avantages d'être une arme très compactes et de posséder la cadence de tir la plus élevée, à l'heure actuelle, des fusils d'assaut.

Portée	Force	Diss.	Cadence	Réserve
100 m	10	-2	4	25

M 16 : Le fusil d'assaut américain est une arme très répandue dans le monde. Souvent distribué par les agents de la C.I.A., le M 16A2, une des dernières versions équipe l'armée des USA

Portée	Force	Diss.	Cadence	Réserve
100 m	10	-3	3	20/30

FUSILS

Espadon : Directement issu des fusils antichar de la seconde guerre mondiale cette arme présente le fusil le plus puissant sur le marché. L'Espadon connaît un succès important dans ce monde où les adéniens apparaissent

à la fois comment dangereux et particulièrement coriace.

Attention : Utilisée sans son trépied le poids de l'arme et l'importance de son recul provoque un point de malus par point en dessous d'une force de 6. Ces malus sont porté sur toutes les actions basées sur l'Adresse et sur la Vitesse.

Exemple : Un personnage possédant une Force de 4 aura donc 2 points de malus.

Portée	Force	Diss.	Cadence	Réserve
100 m	12	/	1	5

Franchi PG 85 Riot : Ce fusil à pompe possède une crosse repliable en tôle emboutie qui en dehors de lui donner un aspect futuriste permet de réduire son encombrement.

* -2 correspond à l'arme avec la crosse repliée alors que -3 correspond à l'arme avec la crosse dépliée.

Portée	Force	Diss.	Cadence	Réserve
50 m	11	-2/-3*	1	7

Remington M700 : Cette très bonne arme de chasse est utilisé, sous une variante, par les snipers des marines.

Portée	Force	Diss.	Cadence	Réserve
200 m	11	-3	1	5

ARMES LOURDES

Canon de 25mm : Ce canon totalement intransportable par un homme est conçu avant tout pour équiper les véhicules.

* La Force des dégâts dépend des munitions utilisées.

Avec des obus **antipersonnel** les dégâts sont de 10 et agissent dans un rayon de 10 m au tour du point d'impact, donc tous ceux qui sont dans le rayon d'action doivent opposer leur esquive au jet du tireur s'ils ne veulent pas subir les dégâts.

Avec des obus **perforants** la Force est de 12 mais n'agit que sur le point d'impact.

Portée	Force	Diss.	Cadence	Réserve
300 m	12/14*	/	4	300

Canon de 120mm : De nos jours, un canon de ce type est monté sur un char d'assaut. Arme très puissante et particulièrement destructrice.

* Les dégâts sont fait dans un rayon de 30 m au tour du point d'impact, donc tous ceux qui sont dans le rayon d'action doivent opposer leur esquive au jet du tireur s'ils ne veulent pas subir les dégâts.

Portée	Force	Diss.	Cadence	Réserve
300 m	16*	/	1/2tours	1

M 60 : Cette arme s'utilise avec un trépied et est alimentée par bandes. Elle est utilisée en tant qu'arme de soutien pour un escadron.

Attention : Utilisée sans son trépied le poids de l'arme et l'importance de son recul provoque un point de malus par point en dessous d'une force de 6. Ces malus sont porté sur toutes les actions

basées sur l'Adresse et sur la Vitesse.

Exemple : Un personnage possédant une Force de 4 aura donc 2 points de malus.

Portée	Force	Diss.	Cadence	Réserve
100 m	11	/	3	50/100

Missile milan : Missile antichar standard en place dans l'infanterie de l'armée française.

* Les dégâts sont fait dans un rayon de 5 m au tour du point d'impact, donc tous ceux qui sont dans le rayon d'action doivent opposer leur esquive au jet du tireur s'ils ne veulent pas subir les dégâts.

Portée	Force	Diss.	Cadence	Réserve
200 m	17*	/	1/2tours	1

Mini gun : Cette arme est composée de six tubes rotatif actionné par un moteur électrique. Sa cadence de tir est impressionnante et à la réputation de venir a bout de n'importe quel adversaire.

Attention : Le poids de l'arme et de son harnachement provoque un point de malus par point en dessous d'une force de 6. Ces malus sont portés sur toutes les actions basées sur l'Adresse et sur la Vitesse.

Exemple : Un personnage possédant une Force de 4 aura donc 2 points de malus.

Portée	Force	Diss.	Cadence	Réserve
50 m	11	/	5	200

RPG 7 : Lance-roquettes standard de l'armée soviétique, elle est relativement

bien répandu dans le monde. Elle possède un système qui fait exploser automatiquement le projectile passé une distance de 900m.

Portée	Force	Diss.	Cadence	Réserve
150 m	15	/	1	1

VÉHICULES ET POURSUITES

VÉHICULES

Les véhicules sont définis par 4 caractéristiques.

Souplesse : Ce chiffre représente à la fois la stabilité et la maniabilité de la machine. Elle permet d'augmenter, si elle est positive, ou de diminuer, si elle est négative, la vitesse limite d'un terrain lors d'une poursuite. Elle représente donc les capacités d'un véhicule à se déplacer rapidement sur autre chose qu'une ligne droite totalement déserte.

Elle modifie la vitesse limite en s'additionnant à son score.

Vitesse : représente, en kilomètres/heures, la vitesse maximale que peut atteindre le véhicule.

Endurance : fonctionne de la même façon que chez les humains. Il en est de même pour la gestion des dégâts.

Armure : fonctionne de la même façon que chez les humains.

Certains des véhicules qui suivent n'existent pas, toutefois il est aisé de trouver un véhicule existant qui ressemble à ceux imaginaires.

Berlioz 7 : Sa carrosserie entièrement composée de bois de chêne mutant en fait un article de luxe particulièrement recherché par beaucoup de gens fortunés. Le principe de se coupé est simple, faire une carrosserie la plus légère et la moins encombrante possible autour d'un moteur d'une puissance modeste. C'est cette philosophie de ça conception qui fait de la Berlioz 7 une voiture qui, malgré ces performances, n'est pas une véritable voiture de sport. Ce qui explique largement la réputation qui veut que ce ne soit que la voiture des «frimeurs».

Ce véhicule ne peut transporter qu'une personne en plus du chauffeur.

Souplesse	Vitesse	Endurance	Armure
20	200	5	/

Chrysalide : Cette grosse berline est très caractéristique de la période où elle à vu le jour. Elle dispose de tout le confort que peut offrir la technologie du moment mais ce n'est pas ce point là qui à fonder sa notoriété. Née dans une fin de siècle agité cette voiture a mis sur le devant de la scène la sécurité à tout prix, même au détriment des performances.

Ses vitres tintées sont blindées, sa carrosserie est largement renforcée, ces pneus sont pleins d'une mousse anti-crevaison et l'air qui pénètre à l'intérieur de la Chrysalide est entièrement filtré.

Souplesse	Vitesse	Endurance	Armure
30	180	7	4D

Clio2 : Cette voiture est désormais dépassée dans la vente par des modèles plus récents. Elle reste néanmoins très présente et c'est un modèle diesel qui équipe la gendarmerie venant remplacer l'antique Renault 4.

Souplesse	Vitesse	Endurance	Armure
25	170	6	/

Globule : La citadine par excellence elle est petite fonctionne à l'électricité mais n'est capable de transporter qu'une seule personne en plus du conducteur. Très présente en ville cette voiture n'est guère adaptée à de longs trajets et les propriétaires de Globule possèdent généralement un autre véhicule mieux adapté à la route.

Souplesse	Vitesse	Endurance	Armure
20	130	5	/

Pelta : Véhicule blindé de transport le plus typique des forces armées. Avec ses six roues motrices, une capacité de huit hommes entièrement équipés (en plus du pilote et de l'artilleur) et son canon de 25 mm il est considéré comme apte à emmener des troupes au combat

en toute sécurité. Depuis l'apparition des Adéniens il est régulièrement utilisé en ville pour les interventions musclée des forces de l'ordre. Il est à noter que dans ces cas la le Pelta sert aussi de véhicule d'appui.

Souplesse	Vitesse	Endurance	Armure
/	95	8	5D

Porsche 911 : Voiture très ancienne et pourtant toujours la voiture de sport la plus achetée. C'est essentiellement dû à son excellent rapport qualité-prix : Rapide, maniable, fiable pour un prix très inférieur à celui des Ferrari et autres monstres de vitesse.

Souplesse	Vitesse	Endurance	Armure
35	270	7	/

Twingo : Elle fut une des premières petites voitures avec de telles innovations : un concept ingénieux et nouveau, un formidable volume habitable... Elle représente en 2006 un modèle dépassé par le Globule mais il reste néanmoins une grande quantité de Twingo en service.

Souplesse	Vitesse	Endurance	Armure
35	270	7	/

MOTOS

Bucephale

Souplesse	Vitesse	Endurance	Armure
30	310	5	/

Steppe

Souplesse	Vitesse	Endurance	Armure
35	180	5	/

Vipère

Souplesse	Vitesse	Endurance	Armure
25	200	6	/

POURSUITE

Ces règles sont avant tout conçues pour des véhicules dont les capacités sont proches de nos voitures actuelles. Mais elles peuvent en fait être utilisées pour n'importe quel type de poursuite. La poursuite se décompose en plusieurs séquences.

Détermination des distances : Le maître de jeu détermine la distance qui sépare les protagonistes. Les distances ne sont que de quatre types : de **contact**, **courte**, **moyenne** et **longue**. Selon le type de monture ou d'engin utilisé et les conditions de la poursuite, ces longueurs représentent des distances bien différentes. Ainsi la distance courte représentera quelques mètres lors d'une poursuite entre deux voitures et des kilomètres lors d'une poursuite entre deux vaisseaux spatiaux.

Test d'opposition : La distance déterminée, il suffit d'opposer les protagonistes avec un test d'opposition. Le vainqueur peut alors décaler les distances à son avantage,

en se rappelant que l'on ne peut être plus près que contact et que passée la distance longue les acteurs, de la poursuite, se perdent de vue. Chaque personnage décide alors quelle vitesse moyenne il va suivre (cette vitesse est modifiable tout les tours). Le plus rapide à 1 Dé de bonus (en plus de ceux offert par la compétence de Conduite, ou autre) par tranche de 10 km/h (donc on arrondit systématiquement à l'entier supérieur) au-dessus de la vitesse de son adversaire. Si un personnage est opposé à plusieurs autres, il doit faire un jet d'opposition pour chacun de ses adversaires. Arrivé au contact, le poursuivant peut décider de percuter son adversaire, mais il prendra les mêmes dégâts si son véhicule n'est pas préparé pour. Les dégâts se calcule de la façon suivante : transformer la vitesse en km/h en point de caractéristique grâce au tableau de la Vitesse dans la section des caractéristiques. Ce score représente la force des dégâts, cette force est augmenté d'un point si le véhicule est une voiture, de deux points si le véhicule est une grosse berline, une fourgonnette ou assimilé et de trois points si le véhicule est un camion, un transport de troupe ou assimilé.

Obstacles : Selon le terrain, il existe une vitesse limite, modifiable bien sûr par la Souplesse de la machine (elle augmente cette vitesse en y additionnant son score). Quant le personnage se déplace au-dessus de cette vitesse, il doit faire un test d'opposition (caractéristique + compétence) contre un score de difficulté dont le niveau et de 1 point

par tranche de 5 km/h au dessus de la vitesse limite pour éviter un éventuel obstacle (virage sec, autre véhicule, un passant, un terrain glissant...) en cas d'échec c'est l'accident.

Donc dans la plus part des cas le tour de poursuite est formé, pour chaque protagoniste, de deux tests d'opposition, le premier pour garder le contrôle du véhicule le second pour distancer ou rattraper son adversaire.

Le tableau qui suit est surtout adapté à une poursuite terrestre, il est facile de le convertir pour un autre type de poursuite, mais il ne faut pas oublier que dans l'espace ou dans le ciel les obstacles sont extrêmement rares et que les poursuites s'y déroulent, en général, sans prendre en compte le terrain et que les vitesses sont bien supérieures.

Terrain	Vitesse limite
Ruelle, rue encombrée	30 km/h
Rue, petite route	60 km/h
Périphérique, route nationale, grande route	90 km/h
Autoroute, périphérique désert	140 km/h
Circuit de course, autoroute déserte	200 km/h

ANTAGONISTES

GALERIE DE PORTRAITS

Gros bras : Le type même de la grosse brute, le plus souvent utilisé comme videur d'un bar ou d'une boîte de nuit. Mais aussi parfois utilisé pour faire peur à une personne en la maltraitant.

Adresse	2	Force	5
Apparence	3	Psychisme	2
Courage	4	Vitesse	3
Endurance	5	Initiative	7

Compétences : Attaque au contact 4, Coup puissant 2, Contraction du corps 1, Esquive 2.

Equipements : Possède très rarement une arme à distance, il porte plus généralement une arme de contact comme un poing américain ou une matraque augmentant ses dégâts d'un dé.

Médecin : Tel qu'il est décrit là il n'est qu'un médecin généraliste et non un spécialiste. C'est lui qui présent par hasard dans une foule viendra en aide à un blessé, généralement de façon spontanée.

Adresse	4	Force	3
Apparence	3	Psychisme	5
Courage	3	Vitesse	3
Endurance	3	Initiative	6

Compétences : Médecine 5, Sang froid 2.
Equipements : Généralement une trousse contenant le minimum nécessaire pour les premiers soins.

Mercenaire : Ce sont des soldats de fortunes, ils sont irrégulièrement engagés par divers gouvernements pour des opérations militaires. On les trouve sur tous les champs de batailles des pays du Tiers-Monde. Ils sont aussi régulièrement utilisés dans le milieu urbain par des organisations ou des employeurs peu scrupuleux pour mener des opérations commando. Leur seule motivation étant l'argent ils sont peu fidèles et se vendent souvent au plus offrant.

Adresse	4	Force	3
Apparence	3	Psychisme	3
Courage	3	Vitesse	4
Endurance	4	Initiative	7

Compétences : Attaque au contact 1, Esquive 3, Tir 3, Vivacité 1.

Equipements : Ils sont généralement équipés d'un pistolet mitrailleur. Attaque à distance Mini uzi : force de 7 tirant 3 coups par tour.

Ninja : Ils représentent un type d'assassin et de voleur agissant selon les coutumes des clans ninja. Bien qu'agissant pour différents employeurs ils sont très fidèles à leurs clans et agissent sous sa direction.

Adresse	5	Force	4
Apparence	3	Psychisme	3

Courage	4	Vitesse	3
Endurance	4	Initiative	8

Compétences : Attaque au contact 3, Attaque secondaire 1, Contraction du corps 1, Déplacement silencieux 3, Esquive 3, Grimper 2, Tir 3, Tir rapide 1.

Equipements : Grande quantité de shuriken, et ninjato au corps à corps, +2D aux dégâts.



Policier : Ils sont tout simplement les agents de la loi que vous rencontrez dans la rue tous les jours. Leur motivation et leur droiture dépendent beaucoup de la personne qui endosse l'uniforme.

Adresse	4	Force	3
Apparence	3	Psychisme	3
Courage	4	Vitesse	3
Endurance	3	Initiative	7

Compétences : Esquive 3, Sang froid 2, Tir 3.

Equipements : Possède un pistolet Beretta 92 F, Attaque à distance avec une force de 7. Ils sont aussi équipés de menottes qui entravent une personne avec une force de 7.

Porte flingue : Garde du corps ou tueur de faible envergure, ils possèdent tous la même caractéristiques, servir un employeur pour des raisons plus ou moins financières. Ils peuvent posséder une réelle loyauté en vers leur employeur mais généralement il quitte un navire qui coule.

Adresse	3	Force	4
Apparence	3	Psychisme	3
Courage	3	Vitesse	3
Endurance	4	Initiative	6

Compétences : Attaque au contact 2, Coup puissant 1, Esquive 2, Tir 2.

Equipements : Possède un pistolet Beretta 92 F, Attaque à distance avec une force de 7.

Tueur à gage : Rentre dans cette catégorie aussi bien le tueur engagé par la mafia que le sniper se battant sur un champ de bataille. Ils possèdent différentes motivations mais tous agissent seul et pour leur propre compte allant de contrat en contrat. Ils ne s'exposent généralement pas et préfèrent agir à distance et à couvert.

Adresse	5	Force	3
Apparence	3	Psychisme	3
Courage	3	Vitesse	4
Endurance	3	Initiative	7

Compétences : Esquive 2, Tir 4, Tir précis 2, Tir rapide 1.

Equipements : Ils sont, en général, équipés d'un fusil longue portée Remington M700. Attaque à distance avec une force de 9.

Voyou : Petite frappe de faible envergure, ils s'attaquent aux faibles et ne s'attaquent pas à plus nombreux qu'eux.

Adresse	4	Force	3
Apparence	3	Psychisme	3
Courage	2	Vitesse	3
Endurance	3	Initiative	5

Compétences : Attaque au contact 2, Esquive 1, Fuite 2.

Equipements : Peu équipé ils se battent au contact avec des battes de baseball, des chaînes de moto, des barres à mine... Toutes ces armes rajoutent 2 dés aux dégâts.



BESTIAIRE

Babouin : Singe cynocéphale (à tête de chien) à membre court et à longue queue.

Ces singes peuvent vivre aussi bien en savane qu'en forêt. Ils vivent dans des troupes pouvant rassembler plusieurs dizaines de membres, voire, plus rarement, plus d'une centaine. Ils sont généralement peu agressifs, mais les mâles adultes des troupes peuvent devenir violents si le groupe semble menacé. Les mâles adultes représentent environ le tiers d'une horde.

Adresse	6	Force	4
Apparence	/	Psychisme	1
Courage	4	Vitesse	5
Endurance	1	Initiative	8

Compétences : Attaque au contact 3, Esquive 3.

Mâchoires : +2 dés aux dégâts.

Chien/loup : Il est ici question des gros chiens et non de petits chiens de compagnie. Généralement peu nombreux lorsqu'il s'agit de chien de garde, de un à trois, les loups sont eux généralement rencontrés en meute. On peut malgré tout rencontrer des meutes de chiens sauvages dans les banlieues les plus délabrées des grandes mégapoles.

Ces animaux craignent l'homme et ne l'attaquent que poussés par la faim ou

par un dressage sévère. Atteint d'une affliction grave l'animal tente de fuir.

Adresse	4	Force	4
Apparence	/	Psychisme	1
Courage	3	Vitesse	5
Endurance	4	Initiative	8

Compétences : Attaque au contact 3, Esquive 3.

Mâchoires : +2 dés aux dégâts.

Crocodile : Il est question ici de crocodiles classiques. C'est à dire un gros reptile pouvant dépasser 8m de long aux longues mâchoires et dont le cuir est doublé de plaques osseuses dermiques.

Adresse	3	Force	6
Apparence	/	Psychisme	1
Courage	4	Vitesse	3
Endurance	7	Initiative	7

Compétences : Attaque au contact 4, Se cacher 4.

Mâchoires : +3 dés aux dégâts.

Éléphant : Qu'ils soient d'Asie ou d'Afrique ces pachydermes ne fréquentent pas les métropoles mais au détour d'un zoo ou d'un voyage leur rencontre est toujours possible. Atteint d'une affliction grave l'animal tente de fuir.

Adresse	3	Force	8
Apparence	/	Psychisme	1
Courage	4	Vitesse	3
Endurance	8	Initiative	7

Compétences : Attaque au contact 3.
Défenses : + 3 dés aux dégâts.

Grand félin : Ces caractéristiques sont là pour simuler les gros félins, lion, tigre, jaguar... Ces animaux ne se rencontrent normalement pas dans une métropole mais ils arrivent parfois à fuir les zoos et puis plus d'un original fortuné entretient un de ces gros félin comme animal de garde.

Atteint d'une affliction grave l'animal tente de fuir.

Adresse	5	Force	6
Apparence	/	Psychisme	1
Courage	5	Vitesse	5
Endurance	6	Initiative	10

Compétences : Attaque au contact 4, Esquive 3.

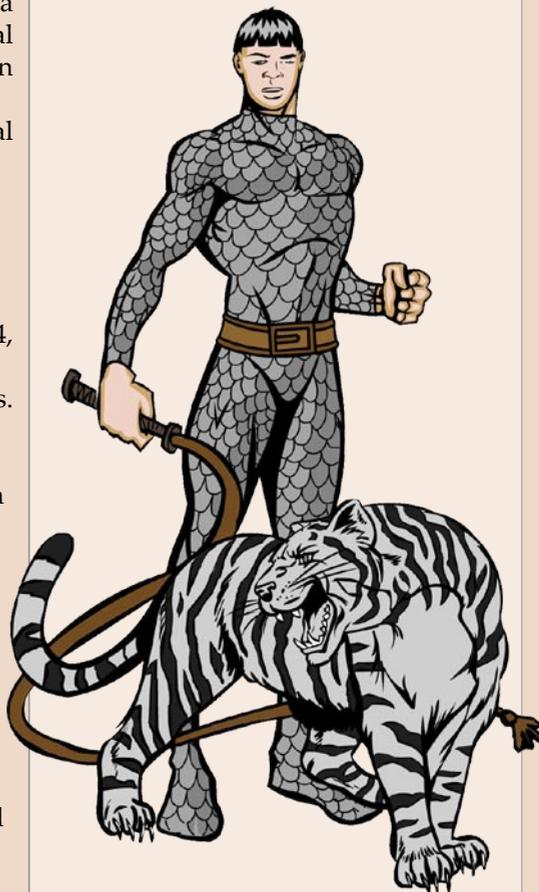
Mâchoire et griffes : +2 dés aux dégâts. Deux attaques par tour.

Grand requin : Requin blanc, requin tigre... Toutes les mers du monde possèdent des requins suffisamment gros et agressif pour représenter un danger mortel pour l'homme. Mais attention ces animaux sont aussi gros que dangereux et il est possible de les rencontrer trop près d'une plage. Ils ont besoin de suffisamment de font pour se mouvoir.

Atteint d'une affliction grave l'animal tente de fuir.

Adresse	3	Force	7
Apparence	/	Psychisme	1
Courage	5	Vitesse	3

Endurance 8 **Initiative** 8
Compétences : Attaque au contact 4, Esquive 2.
Mâchoires : +3 dés aux dégâts.



Ours : Ce gros prédateur bien que connaissant des difficultés de survie

est présent sur presque tous les continents. Puissant il peut se révéler un adversaire redoutable bien qu'il évite généralement le contact avec les hommes.

Atteint d'une affliction grave l'animal tente de fuir.

Adresse	4	Force	7
Apparence	/	Psychisme	1
Courage	5	Vitesse	4
Endurance	7	Initiative	9

Compétences : Attaque au contact 4, Esquive 2.

Mâchoire et griffes : +3 dés aux dégâts. Deux attaques par tour.

Serpent constricteur : Boa ou python ces gros serpents fréquentes normalement les jungles chaudes et humides. Il existe pourtant de rares personnes qui ont adopté de telles créatures comme animal de compagnie. Ces animaux chassent en attaquant par surprise leurs proies pour les étouffés. Ils évitent normalement de s'attaquer à des proies trop grosses comme l'homme.

Atteint d'une affliction grave l'animal tente de fuir.

Adresse	4	Force	6
Apparence	/	Psychisme	1
Courage	4	Vitesse	3
Endurance	5	Initiative	7

Compétences : Attaque au contact 4, Etreinte 6*.

Ces animaux ne porte des attaques que

par étreinte.

* La forme de son corps lui permet de maîtriser cette compétence à un niveau supérieur à celui d'un humain.

Taureau : Taureau de corridas, bison, buffle, sauvage ou non ils possèdent tous une force impressionnante, ils sont souvent un symbole de puissance, ils sont vraiment présent sur tous les continents où l'homme s'est installé. Souvent combatif ils sont toujours prêts à charger un intrus.

Atteint d'une affliction grave l'animal tente de fuir.

Adresse	3	Force	7
Apparence	/	Psychisme	1
Courage	5	Vitesse	5
Endurance	7	Initiative	10

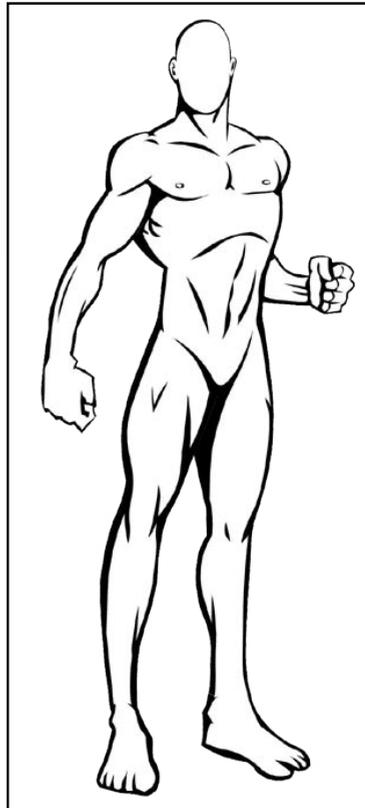
Compétences : Attaque au contact 4, Esquive 2.



S U P R A - M O R T E L

Surnom :	
Nom :	
Personnalité :	
Poids :	Taille :
Description :	

	Initial	Actuel
Adresse		
Apparence		
Courage		
Endurance		
Force		
Psychisme		
Vitesse		
Initiative		



Blessures	Initial	Perdu	Effets
Benin			---
Grave			-1
Coma			Inconscient

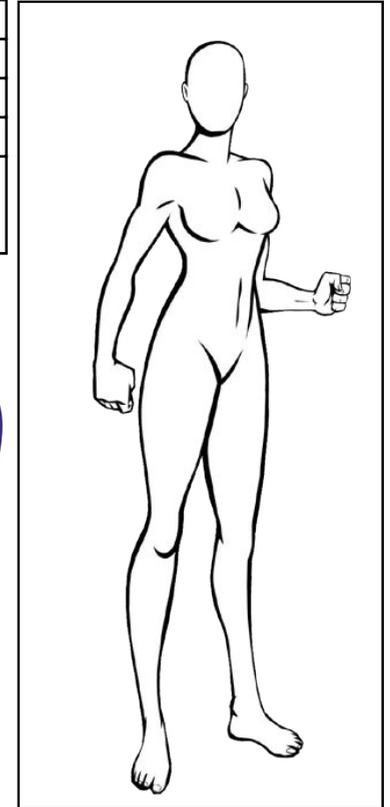
Pouvoir	Niveau	Pouvoir	Niveau	Vécu :
				Equipement :

Compétences					Sous-Comp.

S U P R A - M O R T E L

Surnom :	
Nom :	
Personnalité :	
Poids :	Taille :
Description :	

	Initial	Actuel
Adresse		
Apparence		
Courage		
Endurance		
Force		
Psychisme		
Vitesse		
Initiative		



Blessures	Initial	Perdu	Effets
Benin			---
Grave			-1
Coma			Inconscient

Pouvoir	Niveau	Pouvoir	Niveau	Vécu :
				Equipement :

Compétences					Sous-Comp.