



MEGA

Les règles



ANNEXES

RÉSOLUTION DES ACTIONS

Les actions peuvent se résoudre de 4 façons différentes :

Automatiques ou impossibles : toute action immanquable réussit toujours, de même que toute action impossible échoue toujours.

Compétences : la plupart des actions peuvent se résoudre par l'utilisation d'une compétence. Tout jet inférieur au score de compétence est une réussite, au-delà il s'agit d'un échec. Voir plus loin pour la notion de qualité de réussite ou d'échec.

Caractéristiques : d'autres actions peuvent ne faire intervenir qu'une caractéristique (pour déterminer l'endurance, on ne tient compte que la CONstitution par exemple). Pour cela, il est nécessaire de réussir un jet sous $n \times$ Caractéristique, où « n » peut avoir une valeur allant de 1 (très difficile) à 5 (très facile).

Jet en opposition : enfin, la dernière façon de résoudre une action est d'opposer deux caractéristiques (par exemple, pour un bras de fer, on opposera la FOR des deux protagonistes, ou encore la VIRulence d'une maladie contre la CONstitution de celui qui y est exposé). Les chances de réussir sont résumées ci-dessous :

		ACTIF																								
		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
PASSIF	01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145	150	155	160	165	170
	02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145	150	155	160	165
	03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145	150	155	160
	04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145	150	155
	05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145	150
	06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140	145
	07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135	140
	08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130	135
	09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125	130
	10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120	125
	11	01	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115	120
	12	01	01	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110	115
	13	01	01	01	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105	110
	14	01	01	01	01	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	105
	15	01	01	01	01	01	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	105	110
	16	01	01	01	01	01	01	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	17	01	01	01	01	01	01	01	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	18	01	01	01	01	01	01	01	01	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	19	01	01	01	01	01	01	01	01	01	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	20	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	21	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	22	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	23	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	24	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50
	25	01	01	01	01	01	10	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	05	10	15	20	25	30	35	40	45

Qualité des réussites et des échecs : Toute action se résume donc à un jet à effectuer sous un pourcentage. Si le jet est inférieur ou égal, il s'agit d'une réussite, mais s'il est égal ou inférieur au dixième de ce pourcentage, c'est une réussite critique. Cela se traduit par des résultats exceptionnels. A l'inverse, si le jet est strictement supérieur au pourcentage, c'est un échec. On parle d'échec critique, ou de maladie, si le jet est de 99 ou 100 pour un pourcentage inférieur à 50, ou 100 dans le cas contraire.

Bonus et malus : Selon la situation, le MJ peut décider d'augmenter ou de diminuer les chances de réussite d'une action.

Actions concertées : Lorsque plusieurs personnages associent leurs forces pour la même action, on parle alors d'action concertée. Si l'action se résout par un jet de compétence, le personnage ayant le score de compétence le plus élevé ajoute à celui-ci le cinquième du score de ceux qui l'aident. Si l'action envisagée nécessite le recours à la table de résistance ou à un jet sous une caractéristique, les caractéristiques de tous ceux qui s'impliquent dans l'action s'ajoutent.

Compétences en opposition : Il peut arriver que deux compétences s'utilisent en opposition l'une à l'autre. C'est le cas par exemple des Compétences Observer et Furtivité. Dans ce cas, il suffit de comparer la marge de réussite de chacun des deux jets. La plus grande marge l'emporte, sauf si la qualité de réussite est différente (quelle que soit la marge, un jet critique prendra toujours l'ascendant sur une réussite simple).

TEMPS DU JEU

Pour des raisons pratiques, le temps, dans le jeu, se compte selon des périodes particulières : le round et le tour, de façon à ce que certaines actions se déroulent au cours d'une unité temporelle unique.

Un round vaut 12 secondes. Il y a donc 5 rounds dans une minute, et 300 dans une heure. Le tour vaut 25 rounds, soit 5 minutes ; il y a donc 12 tours en une heure.

Les personnages

DÉTERMINATION DES CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques principales

La détermination des 8 caractéristiques principales (Force, Constitution, Taille, Intelligence, Pouvoir, Dextérité, Charisme, Sens) se déroule en deux étapes. Pour chacune d'elles, lancer 1d6+6, puis répartir 21 points à sa guise, sans dépasser 18. Ensuite, rajouter les différents modificateurs raciaux ou culturels, professionnels ou encore liés à l'historique ou aux avantages et handicaps, seuls modificateurs permettant de mener une caractéristique au-delà de 18.

On considère que la valeur moyenne d'une caractéristique s'établit entre 9 et 12 inclus, scores qui n'apportent ni bonus ni malus. La marge d'une caractéristique est le nombre de points au-dessus de 12 ou, en négatif, le nombre de points au-dessous de 9.

CHARisme

Le CHARisme représente la présence, la personnalité et le charme d'un personnage. Il ne s'agit en aucun cas de la beauté physique.

CONstitution

Cette caractéristique concerne la vitalité et la santé du personnage, sa faculté à résister aux maladies ou aux poisons, ainsi que son endurance et sa vitesse de guérison.

DEXtérité

C'est à la fois la dextérité manuelle, l'agilité et la vivacité musculaire.

FORce

Il s'agit de la puissance physique et musculaire du personnage et sa capacité à soulever des poids. Il est possible de porter 4 fois son score de FORce, en kilos, sans subir de pénalité. Par tranche de 5 kilos supplémentaires, même incomplète, la vitesse de déplacement est réduite de 6, et les compétences physiques de 20%.

INTelligence

C'est la caractéristique qui évalue la logique, les capacités mémorielles et cognitives du personnage.

POUvoir

Cette caractéristique mesure l'affinité avec les « forces magiques », ainsi que la volonté, l'instinct et la puissance de l'esprit. Un jet de 1d100 sous 1xPOU est appelé jet d'Intuition, et sert à déterminer si le personnage ressent ou pressent certains choses (un danger immédiat comme une embuscade, par exemple).

SENS

Les SENS relèvent des capacités naturelles de perception d'un personnage, et regroupe l'ensemble des cinq sens connus pour un humain (le 6^e dépendant de la caractéristique POU). C'est également la conscience de son environnement.

Taille

La TAILLE évalue la stature et la masse du personnage. Le tableau suivant donne une indication de la taille et du poids (ces chiffres ne sont pas à prendre au pied de la lettre, il s'agit juste d'une indication) en fonction du score de TAILLE :

TAI	Taille	Pds	TAI	Taille	Pds
1	0-30	0-8	14	181-185	57-104
2	31-60	6-15	15	186-190	62-112
3	61-90	10-22	16	191-195	67-120
4	91-105	14-29	17	196-200	72-128
5	106-120	18-36	18	201-205	77-136
6	121-135	22-43	19	206-210	82-144
7	136-150	26-50	20	211-215	87-152
8	151-155	30-57	21	216-220	92-160
9	156-160	36-64	22	221-225	97-168
10	161-165	38-71	23	226-230	102-176
11	166-170	42-79	24	231-235	107-194
12	171-175	48-87	25	236-240	112-202
13	176-180	52-96	+1	+5 cm	+5-8 kg

D'une façon générale, pour les objets et les créatures, on pourra se reporter à la table suivante donnant l'équivalence poids/TAILLE :

TAI	Pds	TAI	Pds	TAI	Pds
1	1-6	21	138-149	45	653-682
2	7-13	22	150-161	50	843-882
3	14-19	23	162-173	55	1083-1132
4	20-25	24	174-185	60	1373-1432
5	26-31	25	186-197	65	1833-1932
6	32-37	26	198-217	70	2533-2682
7	38-43	27	218-237	75	3483-3682
8	44-49	28	238-257	80	4833-5182
9	50-55	29	258-277	85	7183-7682
10	56-63	30	278-297	90	10083-10682
11	64-69	31	298-317	95	13483-14182
12	70-77	32	318-337	100	17383-18182
13	78-83	33	338-357	120	37183-38182
14	84-91	34	358-377	140	57183-58182
15	92-97	35	378-397	160	77183-78182
16	98-105	36	398-422	180	97183-98182
17	106-113	37	423-457	200	107-108 t
18	114-121	38	458-482	250	170-175 t
19	122-129	39	483-507	300	250-280 t
20	130-137	40	508-532	400	400-450 t

Les caractéristiques dérivées

Points de vie

Les points de vie sont égaux à la CONstitution, à laquelle on ajoute la marge de TAILLE. Si la marge de TAI est négative, cela diminue donc le score de points de vie. Cela ne peut toutefois le réduire de plus de la moitié. On détermine également le niveau de blessure majeure, en divisant par 2 le total de points de vie (arrondi au supérieur), ainsi que le nombre de points de coma, égal à la marge de CON +4 (avec un minimum de 2).

SANTé mentale

La santé mentale représente l'équilibre psychologique d'un personnage, qui peut diminuer lorsque celui-ci est confronté à des événements particulièrement effrayants ou surnaturels. Le score de santé mentale (SAN) est égal à 5xPOU, avec un maximum de 99. Le seuil de folie temporaire (SFT) est égal au cinquième de la SAN

(arrondi à l'inférieur). Il s'agit du nombre de points de SAN qu'un personnage peut perdre pendant un court laps de temps (1 semaine) avant d'en garder des séquelles.

Bonus de compétence

Les compétences sont classées en 9 catégories, et les caractéristiques du personnage apportent un modificateur (bonus ou malus) à l'ensemble des compétences de chaque catégorie. Le calcul des modificateurs se déroule de la façon suivante :

- Les caractéristiques primaires apportent +1% par pt au dessus de 12, -1% par pt au dessous de 9 ;
- Les caractéristiques secondaires apportent +1% par tranche de 2 pts au dessus de 12, et -1% par tranche de 2 pts au dessous de 9 (soit +1% pour 13 ou 14...);
- Les caractéristiques négatives fonctionnent à l'inverse des caractéristiques primaires.

Compétences	Primaires	Secondaires	Négatives
Agilité	DEX, FOR	POU	TAI
Combat distance	DEX, SEN	POU	/
Combat mêlée	FOR, DEX	SEN	/
Communication	CHA, POU	INT	/
Connaissance	2xINT + par année après 20 : 2% pour les savants, autres : 1%		
Discretion	DEX, INT	SEN	TAI
Manipulation	DEX, INT	FOR	/
Perception	SENx2	INT	/

Bonus aux dommages

Ce bonus s'ajoute aux dégâts de toutes les armes de mêlée et aux armes lancées, et non aux armes à projectiles (arbalètes, arcs...)

FOR+TAI	Mêlée	Distance	FOR+TAI	Mêlée	Distance
02-16	-1d6	-1d4	61-70	+4d6	+4d4
17-24	Aucun	Aucun	71-85	+5d6	+5d4
25-31	+1d4	+1d3	86-100	+6d6	+6d4
32-40	+1d6	+1d4	101-115	+7d6	+7d4
41-50	+2d6	+2d4	116-150	+8d6	+8d4
51-60	+3d6	+3d4	151+	+9d6	+9d4

Déplacement

Les humains se déplacent à une vitesse de base de 36 (la vitesse est exprimée en mètres par round, soit 36 m en 12 secondes, ou encore 3 mètres par seconde) en situation tactique, c'est-à-dire en combat ou lorsqu'il s'agit de faire des déplacements brefs mais rapide. Il ne s'agit en aucun cas de la vitesse « de croisière » du personnage. Sa vitesse réelle dépend de son encombrement (voir description de la FORCE ci-dessus), et des caractéristiques, qui donnent un modificateur à la vitesse de base pour donner la valeur réelle de déplacement :

	TAILLE							
	1-5	6-8	9-12	13-15	16-18	19-21	22+	
DEXtérité	1-5	-12	-9	-6	-3	0	+3	+6
	6-8	-9	-6	-3	0	+3	+6	+9
	9-12	-6	-3	0	+3	+6	+9	+12
	13-15	-3	-3	+3	+3	+6	+9	+12
	16-18	-3	0	+3	+6	+9	+12	+15
	19-21	0	0	+6	+6	+9	+12	+15
	22+	0	+3	+6	+9	+12	+15	+18

Ainsi, un personnage ayant des caractéristiques moyennes (comprises entre 9 et 12) aura une vitesse de déplacement de 36. A contrario, avec une TAI de 16 et une DEX de 18, sa vitesse sera de 45 (25% plus rapide qu'un humain normal).

Héroïsme

Les personnages sont des êtres exceptionnels, et sont intrinsèquement liés à la trame de l'Univers. Ce statut particulier leur confère (ainsi qu'à d'autres, d'ailleurs), une ressource ultime leur permettant de puiser au plus profond d'eux-mêmes, pour accomplir des exploits irréalisables autrement.

Tout personnage commence avec un seul point d'Héroïsme. Il n'est possible d'en gagner qu'en réalisant des actions réellement hors du commun. Un seul point peut être dépensé par action, et doit être dépensé avant d'entamer l'action concernée. Les compétences liées à cette action sont alors doublées.

Transfert et transit

Voir le chapitre suivant.

Augmentation des caractéristiques

Les caractéristiques n'augmentent (ou ne diminuent) que dans des situations exceptionnelles : blessures majeures, maladie, actes magiques... Mais il peut arriver qu'une action particulièrement difficile ne puisse être résolue que par un jet « sauveur » (soit Id100 sous une caractéristique). En cas de réussite, cela signifie que le personnage a particulièrement sollicité sa caractéristique. Un autre cas où les limites du personnage sont mises à rude épreuve se présente lors d'un jet Carac / Carac, si la caractéristique à laquelle le personnage s'oppose est supérieure à la sienne. Dans ces deux cas, lancer alors 2d6. Si le résultat est de 7, le personnage a réussi à transcender ses limites, et voit sa caractéristique augmenter définitivement de 1 point.

AVANTAGES ET HANDICAPS

Si le joueur le souhaite (cette règle est optionnelle), il peut décider d'accorder à son personnage certains avantages, compensés par autant d'handicaps. Il doit alors choisir jusqu'à 10 points d'avantage, et les équilibrer par autant d'handicap. Chaque avantage et handicap ne peut être choisi qu'une fois, et les effets ne sont pas cumulatifs (notamment l'augmentation de caractéristique). Les différents mages disposent d'une table supplémentaire propre à leur vocation.

Ces éléments ne doivent en aucun cas être des gadgets pour les joueurs voulant optimiser leur personnage. Les avantages et handicaps doivent découler du background du personnage, ou au moins s'appuyer sur lui, en tout cas ils doivent absolument rester logiques.

Avantages

Avantages	Pts	Avantages	Pts
Accoutumance à la chaleur	2	Mémoire eidétique	4
Accoutumance au froid	2	Mémoire génétique	4
Adaptabilité sociale	4	Nez du chien	2
Aisé	2-6	Nyctalopie	2
Allié	3+	Objet	3
Ambidextrie	3	Œil de l'aigle	4
Aptitude magique	10	Oreille du chat	3
Aptitude psychique	10	Passe-partout	2
Artefact	10+	Poisons	3
Associé	3	Polyglotte	4
Base de repli	2-6	Présence époustouflante	4
Bonne réputation	4	Réflexes éclair	2
Caractéristique élevée	3	Résistance aux drogues	5
Caractéristique except.	5	Résistance aux maladies	4
Chanceux	3	Résistance aux poisons	5
Compétences suppl.	3	Rêves	1
Déplacement rapide	3	Sang-froid	4
Direction absolue	2	Sens de la durée	2
Drogues	4	Sens du spectacle	3
Empathe	5	Sens du transit	6
Entraînement nocturne	2	Sens ultimes	5
Entraînement suppl.	1	Sixième sens	4
Excellente réputation	6	Solidarité familiale	3
Faveur	1+	Solidité mentale	4
Guérison rapide	5	Sommeil léger	1
Ingénieux	5	Transfert facile	8
Joli-cœur	3	Vétéran	2
Médium	4	Voix	3

Accoutumance à la chaleur (2 pts) : le personnage, de part son origine géographique ou ethnique, ou bien encore grâce à son entraînement, est capable de beaucoup mieux résister aux climats chauds. Les malus induits par des conditions climatiques allant jusqu'à 40° sont annulés, et divisés par deux pour des températures plus élevées.

Accoutumance au froid (2 pts) : le personnage, de part son origine géographique ou ethnique, ou bien encore grâce à son entraînement, est capable de beaucoup mieux résister aux agressions du froid. Les malus induits par des conditions climatiques allant jusqu'à 0° sont annulés, et divisés par deux pour des températures plus basses.

Adaptabilité sociale (4 pts) : le personnage est particulièrement à l'aise en société, remarquablement capable de saisir les codes sociaux non écrits. Il ne commet aucune bévue relative aux tabous culturels, et sera de même capable de déceler les interdits et les obligations régissant toute société.

Aisé (2-6 pts) : le personnage bénéficie, pour des raisons à préciser (famille riche, découverte d'un trésor...), de richesses supplémentaires. Ses finances initiales sont donc supérieures à la normale : au lieu de disposer d'une réserve égale à un an de salaire à sa création, il en dispose de 2 (2 pts), 3 (4 pts) ou 4 (6 pts).

Allié (3+ pts) : cet avantage représente des contacts ou des amis susceptibles d'apporter de l'aide au personnage. Il faut déterminer plusieurs critères pour décrire un allié : relation (jusqu'où ira l'allié pour aider le personnage), influence (à quel degré s'étend son domaine d'intervention) et compétence (son niveau moyen dans sa spécialité). Il faut toujours considérer que la relation entre le personnage et ses alliés est à double sens, à moins que l'allié ne soit forcé (chantage ?). C'est au MJ de faire en sorte que l'allié demande aussi des services au personnage, de temps en temps (au même rythme, approximatif, que le personnage lui demande des services). Les trois critères sont les suivants :

- Relation (1/2/3) : Contact : il livrera des informations ou vendra ses services, tant que cela ne le met pas en danger ou dans l'embarras. ; Ami : il pourra s'impliquer personnellement ou agira lui-même, tant que ça ne lui nuit pas ; Intime : il pourra aller loin pour aider le personnage.

- Influence (1/2/4) : Locale : un quartier ou un domaine précis (informateur, mécano...); Grande échelle : une ville ou une corporation (forces de l'ordre, cadre...); Très grande échelle : un pays ou une planète, une multinationale (Services secrets, PDG...).
- Compétence (1/2/3) : Faible (≈50%) ; moyenne (≈70%) ; élevée (+de 80%)

Ambidextrie (3 pts) : le personnage se sert aussi bien de sa main gauche que de la droite. Il subit donc des malus réduits en cas de combat avec deux armes.

Aptitude magique (8 pts) : le personnage possède le Don, et peut être capable de développer des compétences magiques. Cet avantage est incompatible avec « aptitude psychique ». Cet avantage a un inconvénient : le personnage ne dispose que de 80 points de compétences libres.

Aptitude psychique (8 pts) : les capacités mentales du personnage lui permettent d'utiliser de puissants pouvoirs psychiques. Cet avantage est incompatible avec « aptitude magique ». Cet avantage a un inconvénient : le personnage ne dispose que de 80 points de compétences libres.

Artefact (12+ pts) : le personnage possède un objet de très haute technologie ou magique, qui n'est normalement pas disponible. Cet objet, ses capacités, son origine, son histoire, et la façon dont il est arrivé dans les mains du personnages doivent être définies très précisément. Trois critères permettent de définir le coût de cet objet : Niveau technologie (moyen : 4, maximum : 10, au-delà du maximum : 12), niveau magique (modéré : 4, rare : 10, exceptionnel : 12), et puissance (moyenne : 4, grande : 10, extrême : 12)

Associé (3 pts) : le personnage est associé avec un marchand, et possède des parts dans une affaire, rapportant jusqu'à 400 UVS par mois au maximum. Cette rente n'est toutefois pas fixe, et reste soumise aux aléas du commerce. Elle peut également représenter une source non négligeable de problèmes, et une escroquerie de l'associé est toujours à craindre.

Base de repli (2-6 pts) : le personnage dispose d'une base vers laquelle se replier en cas de besoin. Il peut s'agir d'un petit local ou d'un abri naturel (2 pts), ou bien d'une maison plus importante, d'un modeste complexe souterrain...(6 pts).

Bonne réputation (4 pts) : suite à ses actions (à préciser), le personnage a acquis une réputation à un niveau de 5.

Caractéristique élevée (3 pts) : le personnage possède une caractéristique plus élevée que la moyenne, bénéficiant d'un bonus de 1 pt.

Caractéristique exceptionnelle (5 pts) : le personnage est doté d'une caractéristique hors norme, bénéficiant d'un bonus de 3 points.

Chanceux (3 pts) : béni par le Destin, le personnage peut, une fois par partie, augmenter son niveau de réussite à un jet de compétence d'un niveau : maladresse > échec > réussite > critique ou empalement.

Compétences supplémentaires (3 pts) : le personnage a eu l'occasion de profiter de façon efficace de son temps libre : il gagne 80 pts de compétences libres en plus de ceux accordés à la création.

Déplacement rapide (3 pts) : le personnage est exceptionnellement vif : il gagne un bonus de 6 à sa vitesse de déplacement.

Direction absolue (2 pts) : le personnage est doté d'un solide sens de l'Orientation : il gagne un bonus de 35% à cette compétence ou, s'il ne la possède pas, l'acquiert à 55% + bonus.

Drogues (4 pts) : le personnage possède 2 doses d'une drogue. Les raisons pour lesquelles il possède ces drogues restent à préciser.

Empathe (5 pts) : le personnage ressent instinctivement les émotions basiques de ses interlocuteurs. Il bénéficie d'une compétence de Psychologie à 80% + bonus, ou s'il la possède déjà, l'augmente de 55%.

Entraînement nocturne (2 pts) : le personnage a été spécialement entraîné à se mouvoir avec une visibilité réduite, et s'accoutumer rapidement à l'obscurité. Les malus induits par de telles conditions (déplacement, combat, perception) sont réduits de moitié.

Entraînement supplémentaire (1pt) : le personnage a reçu un entraînement spécial dans l'une des compétences qu'il possède, l'augmentant de 1d12+6 %. Les raisons et les conditions de cet entraînement doivent être précisées.

Excellente réputation (6 pts) : comme Bonne Réputation, mais celle-ci est à 35.

Faveur (1+) : quelqu'un doit une faveur au personnage. Une fois la faveur invoquée, cet avantage est perdu. Sa valeur est déterminée de la même manière que pour un Allié ci-dessus, mais on la divise par 3.

Guérison rapide (5 pts) : le personnage cicatrise et guérit beaucoup plus vite que la normale : +2 crans de CON pour la guérison naturelle, pas de surinfection, et pas de séquelle en cas de coma ou de maladie. Les points de coma sont augmentés de 2.

Ingénieux (5 pts) : le personnage est doté d'une exceptionnelle capacité d'apprentissage, son bonus de Connaissance est augmenté de 5%, et il bénéficie d'un bonus de 10% à tous ses jets d'expérience.

Joli-cœur (3 pts) : le personnage est particulièrement habile pour séduire les membres du sexe opposé (ou du même sexe selon ses orientations) : il gagne la compétence Séduction à 60% + bonus, ou l'augmente de 30%.

Médium (4 pts) : le personnage peut voir et communiquer avec les esprits. Cela ne lui donne toutefois pas le pouvoir d'interagir avec eux ni de les manipuler ou de les contraindre en quoi que ce soit.

Mémoire eidétique (4 pts) : le personnage est doté d'une mémoire visuelle exceptionnelle. Il gagne un bonus de 40% à sa compétence Mémoriser, ou l'acquiert à 65% + bonus. D'autres bonus circonstanciels peuvent également s'appliquer.

Mémoire génétique (4 pts) : le personnage peut aléatoirement (au gré du MJ) accéder à sa mémoire génétique, c'est-à-dire à la mémoire de tous ses ancêtres au moment où ils ont conçu leur descendant.

Nez du chien (2 pts) : l'odorat du personnage est très développé, il bénéficie d'un bonus de 20% à la compétence Goûter/Sentir.

Nyctalopie (2 pts) : le personnage a une vision nocturne supérieure à la normale, ce qui signifie simplement qu'il distingue mieux les nuances de gris. Cela ne lui permet toutefois pas d'avoir une vision parfaitement nette, ni d'apercevoir quoi que ce soit dans l'obscurité la plus totale : il est donc nécessaire qu'il y ait au moins une petite source de lumière (lune, torche...)

Objet (3 pts) : le personnage possède un objet remontant à un lointain passé lié à son histoire familiale. La nature exacte de celui-ci est à la discrétion du MJ.

Œil de l'aigle (4 pts) : le personnage bénéficie d'une excellente vue et d'un champ de vision légèrement plus large que la normale, les compétences Pister et Observer sont augmentées de 20%.

Oreille du chat (3 pts) : l'ouïe du personnage est exceptionnelle : +20% à la compétence Écouter.

Passe-partout (2 pts) : le personnage a un physique tout à fait banal, qui le rend difficile à distinguer parmi d'autres gens. Cet avantage est incompatible avec toute Présence époustouflante, ou toute apparence hors du commun (il convient de relativiser par rapport à la société dans laquelle il évolue). Il est perdu si le personnage est victime d'une modification rédhibitoire (à l'appréciation du MJ).

Polyglotte (4 pts) : le personnage connaît, en plus de celles accordées par ses compétences initiales, deux langues de plus à 4d10% + bonus, et apprend les langues inconnues deux fois plus vite que la normale. Il a également quelques notions des cultures associées à ces langues supplémentaires.

Présence époustouflante (4 pts) : le personnage est doté d'une personnalité hors du commun, et d'une présence marquante pour ceux qui l'aperçoivent. Il reste à décider ce qui est à l'origine de cette qualité exceptionnelle : charme particulier, beauté rare... Il rajoute 2 points à son CHA, et 10% à son bonus de communication.

Protecteur fantôme (4 pts) : le personnage bénéficie de l'aide d'un défunt ami ou parent, qui intervient au gré du MJ. Celui-ci doit déterminer de quel type d'esprit il s'agit, et de quels pouvoirs il dispose. Le personnage n'a pas nécessairement conscience de cette aide ou de sa nature réelle.

Réflexes éclairs (2 pts) : le personnage est extrêmement réactif en cas de combat ou de situation d'urgence, et bénéficie d'un bonus de +3 à tous ses jets d'initiative.

Résistance aux drogues (5 pts) : le personnage est particulièrement résistant aux drogues, et à leurs effets nocifs et addictifs. Chaque fois qu'il sera confronté à ce type de substance, sa CONstitution sera augmentée de 3 points.

Résistance aux maladies (4 pts) : comme ci-dessus, mais concerne les maladies.

Résistance aux poisons (5 pts) : comme ci-dessus, mais concerne les poisons.

Rêves (1 pt) : le personnage fait des rêves prémonitoires de façon irrégulière et incontrôlable (au gré du MJ). Ces rêves sont en général très difficiles à interpréter.

Sang-froid (4 pts) : particulièrement sûr de lui et calme, le personnage bénéficie d'un bonus de +3/+15% sur tous les jets liés à la peur. Son score de SANTé mentale est également augmenté de 5 points, sans toutefois l'amener au-delà du maximum de 99.

Sens de la durée (2 pts) : le personnage a toujours une connaissance précise de l'écoulement du temps et de la durée, même après une période d'inconscience.

Sens du spectacle (3 pts) : le personnage est exceptionnellement doué pour les arts du spectacle. Toutes les compétences concernées (Chanter, Comédie, Éloquence, Imiter...) bénéficient à la création d'un bonus de 20%, pouvant dépasser les maxima imposés.

Sens du transit (6 pts) : le personnage est particulièrement doué pour le transit. Il dispose à la création d'un bonus de 10 pts d'expérience à sa compétence « Transit ».

Sens ultimes (5 pts) : tous les sens du personnage sont particulièrement développés : la caractéristique « Sens » augmente de deux points, et le bonus de Perception de 15%.

Sixième sens (4 pts) : le personnage a une intuition très développée. Il gagne une nouvelle compétence en Perception, 6^{ème} sens, égale à 2xPOU + bonus. Celle-ci servira à détecter instinctivement les menaces pesant sur lui.

Solidarité familiale (3 pts) : la famille du personnage est prête à tout pour lui venir en aide, y compris en s'endettant ou en contractant des dettes d'honneur. Les sacrifices consentis ont tout de même leur limite, au gré du MJ.

Solidité mentale (4 pts) : le personnage bénéficie d'une solide santé mentale : son SFT est en permanence augmenté de 3 points, et sa SAN initiale est de 6xPOU (sans pour autant dépasser le maximum de 99).

Sommeil léger (1 pt) : le personnage, s'il dort toujours correctement, se réveille facilement et reprend ses esprits très rapidement.

Transfert facile (8 pts) : le personnage, doué pour le transfert, bénéficie à la création d'un bonus de 10 pts d'expérience à sa compétence « Transfert ».

Vétéran (2 pts) : le personnage est un vétéran d'une célèbre bataille. Son rôle durant la bataille est à préciser, mais il a conservé de cet événement de solides amitiés et appuis.

Voix (3 pts) : le personnage a une belle voix, agréable, claire, attirante ou sensuelle. Il bénéficie d'un bonus de 10% aux interactions sociales passant par la voix.

Handicaps

Handicaps	Pts	Handicaps	Pts
Albinos	5	Maladie mortelle	5
Alcoolisme	3	Malchanceux	4
Allergie	2+	Mauvais jumeau	2
Amnésie légère	1	Mauvaise mémoire	5
Amnésie majeure	6	Mauvaise réputation	3
Androgyne	8	Mentalement fragile	5
Boulimie	1	Naïf	3
Caractéristique diminuée	3	Noir secret	6
Cœur d'artichaut	2	Obnubilé	4
Compulsion	1+	Orphelin	3
Culpabilité	5	Paralysie du combat	5
Cyber-réjection	3	Parenté trouble	3
Daltonien	1	Parieur	5
Dépendance	1+	Personne à charge	4
Déserteur	3	Phobie	1+
Désorienté	3	Poche percée	4
Dette	1+	Pyrophile	3
Ennemis	1+	Rêve obsédant	1
Entraînement obsessionnel	1	Secret	1+
Epilepsie	3+	Sens diminués	4
Flash-back traumatique	4	Sens du devoir	3+
Folie	5	Sommeil lourd	3
Hémophile	5	Somnambulisme	3
Kleptomanie	2	Superstitieux	3
Mal de l'air	2	Tabou culturel	2
Mal de l'espace	3	Timide	3
Mal de mer	2	Transfert rugueux	6
Mal du triche-lumière	3	Transit douloureux	9

Albinos (5 pts) : le personnage est atteint d'albinisme, son teint est extrêmement pâle, et ses yeux ont un iris rose et une pupille rouge. Sa CON est réduite de 1d3 pts, et sa FOR de 1 pt. De plus, il ne peut exposer sa peau directement au soleil pendant plus de CON tours, sans subir de graves brûlures.

Alcoolisme (3 pts) : le personnage est atteint de dipsomanie. Les conséquences exactes sont à déterminer par le MJ, et les règles liées à l'état de manque s'appliquent (sur des périodes cependant quatre fois plus longues, et avec des conséquences réduites de moitié).

Allergie (2 pts) : le personnage est allergique à une substance. La valeur de cet handicap dépend de deux facteurs :

- Rareté de la substance : rare (1), moyenne (2), courante (3)
- Réaction anaphylactique : légère, -10% à toutes les actions en présence de l'allergène (1) ; sérieuse, idem + perte de 1 pv par tour jusqu'à concurrence de la moitié du totale de pv (4) ; grave, idem mais perte de pv jusqu'à la mort (6).

Amnésie légère (1 pt) : le personnage a oublié un événement important, et n'a peut-être pas conscience de l'avoir oublié.

Amnésie majeure (5 pts) : le personnage ne se souvient plus de rien, et n'a aucune connaissance de son passé. Il possède toutes les compétences normalement accordées à sa profession, mais les compétences de Connaissance ne peuvent être activées que lorsqu'il est confronté à une situation y faisant appel, autrement dit le personnage n'a pas conscience de ce qu'il connaît.

Androgyne (8 pts) : le personnage est une étrangeté génétique, n'étant ni mâle ni femelle. Son physique reste donc très ambiguë, et sa

sexualité en est gravement troublée.

Boulimie (1 pt) : compulsion pour la nourriture (voir Compulsion ci-dessous).

Caractéristique diminuée (3 pts) : l'une des caractéristiques du personnage est diminuée d'un point. Il est nécessaire de préciser les raisons de cette diminution : maladie, affection génétique, accident...

Cœur d'artichaut (2 pts) : le personnage tombe amoureux(se) à chaque coup de cœur.

Compulsion (1-5 pt) : le personnage a une habitude (pas forcément un vice) qu'il accomplit tous les jours. Il doit réussir un jet sous 3xPOU pour résister à sa compulsion, si l'occasion se présente. La valeur du désavantage est à déterminer avec le MJ, en fonction de la sévérité de l'habitude et de la difficulté pour y résister.

Culpabilité (5 pts) : le personnage se sent coupable de quelque chose qui s'est produit dans son passé, qu'il en soit vraiment responsable ou non. Il perdra 1 point de SAN par semaine jusqu'à ce qu'il réussisse à se racheter à ses yeux.

Cyber-réjection (3 pts) : le personnage rejette systématiquement tout implant cybernétique. D'éventuelles prothèses devront être externes ou clonées depuis ses propres tissus.

Daltonien (1 pt) : le personnage a du mal à distinguer certaines couleurs, et confond notamment le rouge, le bleu et le vert.

Dépendance (1+ pts) : privé d'une substance déterminée, la santé du personnage se détériore jusqu'à la mort. La valeur de cet handicap dépend de deux facteurs : la rareté de la substance, et son facteur d'assuétude. Chaque période écoulée sans qu'il prenne sa substance, génère un 1d de dégâts, qu'il est impossible de guérir tant que la substance n'aura pas été prise ou le désavantage racheté (cure de désintoxication ou autre solution). Le MJ décide si une assistance médicale, mais elle devra être intensive, permet d'éviter au personnage de voir son état se dégrader, après une période sans prise. Les deux paramètres sont les suivants :

- Rareté : Rare (10) : la substance ne peut être achetée, elle doit être trouvée ; Peu fréquente (6) : très chère et difficile à trouver (ex : cocaïne) ; Occasionnelle (2) : chère et mais assez facile à trouver (ex : haschich) ; Commune (1) : peu chère et facile à trouver (ex : alcool, tabac) ; Illégale (+1) : si la possession de la substance est un crime, ajouter 1.
- Facteur d'assuétude : ce choix va multiplier la valeur précédente par le chiffre indiqué. 31 et + : x5 ; 26-30 : x4 ; 21-25 : x3 ; 16-20 : x2 ; 11-15 : x1

Déserteur (3 pts) : le personnage a déserté un corps militaire pendant une bataille. Il est désormais recherché pour désertion.

Désorienté (3 pts) : le personnage n'a aucun sens de l'orientation. La compétence homonyme ne pourra jamais dépasser 50%.

Dette (1+ pts) : le personnage a une dette monétaire envers quelqu'un. Il doit le payer une fois par mois. Ce désavantage a une valeur de 1 par 300 UVS. Il est évidemment nécessaire de déterminer quelle est l'origine de cette dette, s'il s'agit d'un emprunt illégal, du résultat d'un chantage... La durée de ce remboursement est déterminée par le MJ.

Ennemis (1-10 pts) : le personnage a des ennemis qui veulent lui nuire. Son histoire devra pleinement intégrer et justifier ces ennemis. Ceux-ci peuvent être de quatre niveaux différents : PNJ standard avec peu d'expérience (1) : il ne posera pas trop de problèmes quand il apparaîtra, juste quelques nuisances ou embarras ; PNJ standard (3) : pour rendre la chose plus intéressante, il progressera au même rythme que le personnage ; Groupe de PNJ (6) : ils ne sont pas très compétents mais ils sont nombreux (une vingtaine de PNJ et 1 PNJ qui progresse en même temps que le personnage). Il peut aussi s'agir d'un PNJ plus expérimenté que le personnage, auquel cas, il aura fort à faire avec

lui, et devra se faire aider pour s'en débarrasser ; Organisation puissante (10) : au moins une centaine de PNJ standards et quelques PNJ qui progresseront aussi, voire accompagné d'un PNJ plus expérimenté.

Entraînement obsessionnel (1 pt) : le personnage s'est tant concentré sur son apprentissage, qu'il en a négligé le reste. Il perd 30 pts de compétences libres.

Flash-back traumatique (4 pts) : le personnage a vécu une expérience traumatisante (à déterminer), et il subit de fréquents flash-back de cette situation, qui le déconcentrent totalement pendant 1d4+4 rounds. Leur récurrence est à déterminer par le MJ, mais elle peut augmenter dans un contexte rappelant le traumatisme initial.

Folie (5 pts) : le personnage est atteint d'une névrose à déterminer. Celle-ci est en général permanente et incurable. La SAN initiale est également diminuée de 15 points.

Hémophilie (5 pts) : le personnage saigne facilement, et cicatrise avec difficulté. Pour chaque blessure qui lui est infligée, il y a 10% de probabilité qu'elle s'aggrave, et qu'il perde 1 pv de plus par tour (5 mn), à moins que des soins adéquats ne lui soient apportés. De plus, la guérison naturelle s'effectue avec un cran de CON de moins.

Kleptomanie (2 pts) : le personnage est atteint de kleptomanie, et n'en a pas conscience. Il possède une compétence de Pickpocket à 20% + bonus, mais l'usage de celle-ci reste la prérogative du MJ.

Mal de l'air (2 pts) : dès qu'il est en hauteur, ou dans un véhicule se déplaçant en l'air, le personnage doit réussir un jet sous 3xCON, ou tomber malade pour la durée du voyage, toutes ses compétences étant réduites de 30%.

Mal de l'espace (3 pts) : comme Mal de l'air, mais concerne les déplacements en espace conventionnel.

Mal de mer (2 pts) : comme Mal de l'air, mais concerne les déplacements en mer.

Mal du Triche-Lumière (3 pts) : comme Mal de l'air, mais concerne les déplacements dans le Triche-Lumière.

Maladie mortelle (5 pts) : le personnage est atteint d'une maladie non contagieuse (nerveuse ou génétique), qui sera létale dans 1d4+2 années. Un remède existe peut-être.

Malchanceux (4 pts) : le personnage fait preuve d'une incompréhensible malchance. Une fois par partie, le MJ pourra changer la qualité de réussite d'une action : critique > réussite > échec > maladresse.

Mauvais jumeau (2 pts) : le personnage a un(e) frère (sœur) jumeau qui commet des actes douteux. Le personnage est parfois confondu avec son frère.

Mauvaise mémoire (5 pts) : le personnage a une mémoire particulièrement défaillante. Dans certaines circonstances, il est incapable de se souvenir précisément de ce qu'il a vu ou entendu. La compétence Mémoriser ne pourra jamais dépasser 50%.

Mauvaise réputation (3 pts) : les actes du personnage lui ont valu une réputation négative, et au lieu de démarrer à 1, sa réputation commence à -3. Il reste à déterminer ce qui a causé l'attribution de cette réputation, qui peut être usurpée ou fallacieusement attribuée.

Mentalement fragile (5 pts) : le personnage a une résistance psychique très réduite : son SFT est égal au 10^{ème} de la SAN et sa SAN initiale est de 4xPOU seulement. La raison de cette fragilité peut être due à un événement traumatique durant l'enfance, ou encore une vie trop protégée et fragilisante, ou toute autre raison plausible choisie par le joueur.

Naïf (3 pts) : le personnage croit souvent tout ce qu'on lui dit. Les chances de réussir contre lui un jet de Commander, éloquence, interroger, intimider sont augmentées de 40%.

Noir secret (6 pts) : la famille du personnage traîne derrière elle un terrible secret, dont les conséquences d'une révélation au grand jour seraient catastrophiques. Le personnage est informé ou non de ce secret.

Obnubilé (4 pts) : le personnage est obsédé par un but particulier, qui prendra le pas sur toute autre tâche en cours. Cela devient l'objectif ultime de sa vie, et sa réalisation peut avoir de graves conséquences psychologiques.

Orphelin (3 pts) : le personnage n'a pas connu ses parents, et a passé son enfance dans les pires difficultés.

Paralysie du combat (5 pts) : sans forcément être un couard, le corps du personnage le trahit au moment où un danger se présente. Il en reste figé. Lorsqu'un danger est imminent (toute scène de combat, frayeur...) il doit réussir un jet sous 3xPOU. S'il réussit, il agira normalement durant cette scène où jusqu'à ce qu'un autre danger se présente. S'il rate, il ne fait rien du round, et devra refaire ce jet le round suivant.

Parenté trouble (3 pts) : le père ou la mère du personnage n'est pas celui (ou celle) qu'il croit, ou alors une partie de sa parentèle lui est inconnue.

Parieur (5 pts) : le personnage est incapable de renoncer à un pari, et il le tiendra jusqu'au bout coûte que coûte.

Personne à charge (4 pts) : le personnage est responsable d'une personne : enfant, parent malade, proche incapacité... Cette charge peut lourdement peser sur ses épaules, réduisant grandement ses possibilités de déplacement, et devenant une cible facile pour ses ennemis.

Phobie (1+ pt) : le personnage a une peur irrationnelle de quelque chose. La valeur du handicap dépend de la sévérité de la phobie et de sa source. Le personnage devra réussir un jet sous 4xPOU. Même si ce jet est réussi, le personnage sera affecté. Si le contact avec la source persiste, faites refaire le jet toutes les 10 minutes, mais cette fois-ci sous 3xPOU.

- Source : plus elle est courante, plus sa valeur est grande, les deux exemples ci-après sont les 2 extrêmes : Rare (1) : le personnage ne sera que très exceptionnellement confronté à la source de sa phobie (ex : les serpents alors qu'il vit perpétuellement dans un environnement complètement urbanisé) ; Constante (9) : la source de sa phobie est quelque chose qu'il croise quotidiennement (ex : les voitures dans un univers contemporain).
- Sévérité : plus les effets de la phobie sont importants, plus sa valeur sera élevée : Légère (x1) : si le jet est réussi, -10% à toute action, tant que la source est présente. S'il est raté, le personnage se met à dérailler (effet au choix du MJ). Il pourra toujours volontairement s'approcher de la source, le multiplicateur du jet sera alors diminué de 1 ; Sévère (x2) : La difficulté du jet sera toujours de x3. Le personnage refusera catégoriquement de s'approcher de la source volontairement. S'il est forcé, et que le jet de Volonté est réussi, alors il subira un malus de -40% à toutes les actions, tant que la source est présente. S'il est raté, alors sa santé mentale sera affectée et il subira un dérangement temporaire (à l'appréciation du MJ).

Poche percée (4 pts) : le personnage est incapable de garder un sou en poche, il dépense immédiatement ce qu'il a gagné. Ses économies initiales sont diminuées de moitié.

Pyrophile (3 pts) : le personnage est fasciné par le feu, au point de prendre de gros risques pour s'en approcher, et peut éventuellement devenir pyromane.

Rêve obsédant (1 pt) : le personnage fait un rêve récurrent, obsédant, dont il ne se souvient pas au réveil.

Sens du devoir (3+ pts) : le personnage se sent obligé de suivre un code moral. Il fera ce qu'il peut chaque fois que cela sera possible pour se tenir à ce code. Sens du devoir mineur (3) : le code auquel le personnage adhère n'intervient que très peu ; Sens du devoir développé (5) : le personnage croit fermement en quelque chose, et tentera de convaincre les autres de la droiture de son comportement. Son patriotisme ou ses croyances intervient dans sa vie quotidienne ; Sens du devoir majeur (7) : la croyance du personnage est tellement forte qu'elle motive toutes ses actions. Il est prêt à mourir pour elle.

Sommeil lourd (3 pts) : le personnage a le sommeil très lourd, et il faut un bruit puissant ou un choc pour le réveiller.

Somnambulisme (3 pts) : le personnage souffre d'accès aléatoires de somnambulisme, à déterminer par le MJ. Les crises durent 1d10+5 minutes, et si le somnambule est brutalement réveillé, le choc peut lui faire perdre 1d3 pt de SAN s'il rate un jet.

Superstitieux (3 pts) : la culture du personnage lui a transmis de nombreuses superstitions. Il voit partout des signes fastes ou néfastes.

Tabou culturel (2 pts) : la culture du personnage lui a imposé un tabou inviolable qu'il doit respecter scrupuleusement. Ce tabou doit être de nature modérément contraignante.

Timide (3 pts) : le personnage a d'énormes difficultés sociales. Tous ses jets de communication avec des personnes qu'il ne connaît par subissent un malus de 30%.

Transfert rugueux (6 pts) : le personnage éprouve des difficultés à effectuer ses transferts. Sa réussite sera toujours diminuée d'un cran.

Transit douloureux (9 pts) : le personnage, s'il conserve ses chances normales de réussir un transit, se retrouve systématiquement désorienté en émergeant du point de sortie. Pendant 5 mn, il ne pourra rien faire, et aura du mal à se concentrer pendant une demi-heure.

PROFESSIONS

Une fois les caractéristiques primaires et secondaires déterminées, il reste à choisir les compétences maîtrisées par le personnage. Celles-ci dépendent du profil initial et de la spécialisation Méga choisie.

Choix du profil initial

La création d'un personnage Méga se fait en deux étapes parallèles et successives. La première étape consiste à choisir le profil du personnage avant qu'il ne devienne un Méga, et la seconde complète la création en ajoutant les fruits de l'entraînement reçu par le personnage au sein de la Guilde. Ci-dessous sont présentés des profils médiévaux, contemporains et futuristes. Les compétences initiales dépendent du profil initial du personnage, ce qu'il faisait avant d'être recruté par la Guilde des Méga. Le joueur a 400 points (pourcents) à répartir parmi les compétences correspondant au profil. Au maximum 60 points peuvent être investis dans une compétence.

Profils médiévaux

Artiste

Arts corporels, arme courte, chanter, comédie, éloquence, équilibre, musique, se déguiser/imiter, jouer d'un instrument, jongler, prestidigitation.

Chevalier

Monture, éviter, arme courte, arme moyenne, arme longue,

bouclier, lutter, commander, éloquence, intimider, diplomatie, guerre.

Lettré

Pédagogie, éloquence, administration/législation, diplomatie, langue, mémoriser, renseignement, arts graphiques/plastiques.

Marchand

Arme courte, comédie, éloquence, écouter, observer, diplomatie, économie, évaluer, langue, mémoriser, dissimuler, conduite d'attelage.

Soldat

Éviter, lancer, arme courte, arme moyenne, arme longue, bouclier, lutter ou arts martiaux, intimider, guerre, premiers soins, embuscade.

Voleur

Grimper, éviter, lancer, arme courte, écouter, équilibre, fouiller, observer, vigilance, connaissance/ milieu urbain, évaluer, embuscade, furtivité, contrefaçon, pickpocket, saboter.

Profils contemporains

Artiste

Arts corporels, chanter, comédie, éloquence, psychologie, séduire, observer, culture, mémoriser, musique, artisanat, arts graphiques/plastiques, jouer d'un instrument, prestidigitation.

Chasse

Grimper, nager, arme d'épaule, lancer, arme courte, écouter, observer, s'orienter, pister, connaissance/ milieu sauvage, embuscade, filature, chasse/pêche.

Commerce/ Gestion

Comédie, éloquence, psychologie, administration/législation, culture, économie, évaluer, langue, mémoriser, renseignement.

Enseignement

Commander, éloquence, pédagogie, psychologie, culture, langue, mémoriser, renseignement, sciences (1 ou 2 au choix).

Informatique

Construction/réparation, conception, cryptographie, renseignement, sciences (électronique, informatique, mathématiques/géométrie), transmissions.

Investigation

Arme de poing, lutter, éloquence, interroger, intimider, psychologie, écouter, fouiller, observer, administration/législation, connaissance/ milieu urbain, renseignement, filature, furtivité, se déguiser/imiter, saboter.

Médecine

Interroger, psychologie, culture, mémoriser, premiers soins, sciences (biologie/chimie, génétique, médecine).

Militaire

Arme d'épaule, arme de poing, artillerie, éviter, arts martiaux, intimider, armement, guerre, premiers soins, embuscade, saboter.

Pilote

Observer, s'orienter, construction/réparation, pilotage (deux au choix), sciences (astronomie/astrogation, mathématiques/géométrie, physique), transmission.

Politique

Comédie, commander, éloquence, psychologie, administration/législation, culture, diplomatie, économie, langue, mémoriser, renseignement.

Profils futuristes

Artiste

Arts corporels, chanter, comédie, éloquence, psychologie, séduire, observer, culture, mémoriser, musique, artisanat, arts graphiques/plastiques, jouer d'un instrument, prestidigitation.

Astropilote

Zéro-G, Observer, s'orienter, connaissance/milieu spatial, construction/réparation, pilotage (trois au choix), sciences (astronomie/astrogation, informatique, mathématiques/géométrie, physique), transmission.

Chasseur de primes

Éviter, arme d'épaule, arme de poing, lancer, arme courte, intimider, fouiller, connaissance/ milieu au choix, renseignement, embuscade, filature, saboter.

Détective

Arme de poing, éloquence, interroger, psychologie, fouiller, observer, pister, administration/législation, culture, langue, mémoriser, renseignement, filature, furtivité, saboter.

Exploration

Grimper, nager, arme d'épaule, écouter, goûter/sentir, observer, s'orienter, pister, connaissance/ milieu sauvage, premiers soins, embuscade, furtivité, artisanat (2 au choix), chasse/pêche, système D.

Garde galactique

Armures autonomes, éviter, zéro-G, arme d'épaule, arme de poing, commander, intimider, observer, armement, connaissance/ milieu au choix, guerre, pilotage (1 au choix), transmissions, embuscade.

Spécialisations Méga

Une fois le profil initial déterminé, il reste à choisir la spécialisation suivie par le personnage au sein de la guilde. Les compétences de spécialité sont le résultat de l'enseignement spécialisé qu'à reçu le personnage au sein de la Guilde. 500 points sont attribués à ces compétences, avec un maximum de 80 par compétence.

Avant cela, deux compétences sont données « gratuitement », représentant une partie de la mise à niveau culturelle enseignée à chaque nouvelle recrue : Connaissance de l'AG à 60%, et Langue (talyd) à 55%.

Argo

Spécialiste de la conduite et du pilotage, il connaît les pièges de l'espace profond, des atmosphères et des mers, et possède quelques techniques de survie. Les recrues se retrouvent, pour leur entraînement, sur Wriss II, une planète massive de gravité 1,4 G, pourvue de cinq lunes et d'une sixième éparpillée en un splendide anneau. Ancienne colonie minière, Wriss II est inhabitée et oubliée de tous.

Zéro-G, Arme d'épaule, arme de poing, artillerie, commander, observer, s'orienter, percevoir les Brèches, psycho-perception, connaissance/milieu spatial, construction/réparation, pilotage (trois au choix), sciences (astronomie/astrogation, informatique, mathématiques/géométrie, physique, xénologie), transmission.

Biocyb

Médecin des corps, des prothèses et donc à la limite des droïds, il est aussi versé dans la biochimie, les biotechnologies et le génie biologique. L'école des médecins de la Guilde ne ménage pas ses élèves qui, sortis d'un bref séjour sur l'idyllique Bahialinde, font leurs classes sur les lieux de conflit limité, ceux qui ne justifient pas l'intervention de l'AG. Bahialinde est par ailleurs peuplée de tribus nomades qui prennent un malin plaisir à enseigner diverses méthodes de soins surprenantes aux biocybs trop tentés de tout résoudre par un séjour en médibloc.

Psychologie, percevoir les Brèches, construction/réparation, conception, mémoriser, premiers soins, renseignement, sciences (biologie/chimie, cybernétique/robotique, génétique, médecine, xénologie), artisanat (2 au choix).

Conceptec

Principes physiques usuels et structures des moteurs, robots et autres engins, il conçoit et répare des systèmes électriques, électroniques et positroniques. Pour entraîner ses élèves, l'école des conceptecs monte de véritables entreprises techniques, qui servent de couverture, et emploient donc aussi de nombreux non-mégas, ignorant tout des activités de leurs élèves.

Zéro-G, pédagogie, observer, percevoir les Brèches, armement, construction/réparation, conception, cryptographie, mémoriser, renseignement, sciences (cybernétique/robotique, électronique, informatique, mathématiques/géométrie, mécanique/technologie, physique), transmissions, système D.

Écosophe

Ethnologue, écologiste et spécialiste de terraformation, il est aussi, dans des proportions variables, savant, politique et poète. La plupart des écosophes de haut niveau connaissent fort bien l'existence et l'histoire des Mégas, et les apprentis font donc souvent leurs classes de façon transparente. Après une période d'instruction générale, ils sont envoyés sur le terrain, sur des planètes à l'écologie particulière, ou sur d'autres où des essais de terraformation échouèrent ou furent véritablement catastrophiques.

Éloquence, pédagogie, goûter/sentir, observer, s'orienter, percevoir les brèches, connaissance /milieu marin et sauvage, culture, mémoriser, renseignement, sciences (biologie/chimie, écologie, ethnologie/sociologie, mathématiques/géométrie, physique, xénologie), chasse/pêche.

Empathe

Versé dans la psychologie, les sciences cognitives et les techniques d'expression artistiques, c'est le spécialiste pour établir une relation de confiance avec des inconnus méfiants, juguler les phénomènes de panique et soigner les victimes de traumatismes mentaux. Les empathes suivent à la fois une formation psychologique et artistique, avant d'être envoyés « au front », sur des planètes vivant des conflits sociaux, voire même un début de guerre civile. Ils finissent leur formation dans des hôpitaux psychiatriques pour vétérans.

Arts corporels, éloquence, interroger, pédagogie, psychologie, séduire, observer, percevoir les Brèches, culture, mémoriser, sciences (ethnologie/sociologie, médecine, xénologie), artisanat (2 au choix), arts graphiques/plastiques.

Fouineur

Enquêteur, reporter, parfois espion, un rien légiste, toujours curieux, discret et manipulateur. Les détectives de la Guilde doivent pouvoir enquêter dans tous les milieux. Même à ceux qui préfèrent l'action, l'école d'investigation apprend les usages standards de la haute société spacienne, ainsi que ceux de quelques familles incontournables, régnant sur de vastes empires.

Arme de poing, comédie, éloquence, interroger, psychologie, séduire, écouter, fouiller, observer, s'orienter, percevoir les Brèches, administration/législation, cryptographie, culture, diplomatie, mémoriser, renseignement, dissimuler, filature, furtivité, se déguiser/imiter, contrefaçon, pickpocket.

Médian

Diplomate au sens large, capable d'assumer une charge officielle ou d'être une éminence grise susceptible d'intervenir dans l'ombre comme médiateur. Les médians commencent leur apprentissage au sein de la famille talsanite Elezarion, qui sert l'AG depuis des siècles, et qui a d'ailleurs fourni plusieurs Méga à la Guilde. Ils passent ensuite de palais en palais, jusqu'à Tegem III, siège de l'Immédiator, où ils vont de services en services dans les multiples branches de l'administration galactique.

Comédie, commander, éloquence, interroger, intimider, pédagogie, psychologie, percevoir les Brèches, administration/législation, connaissance de l'AG, culture, diplomatie, langue (2 au choix), linguistique, mémoriser, renseignement.

Patrouilleur

Ce sont les spécialistes des tactiques militaires et des affrontements, des logisticiens hors-pairs, et des professionnels des missions de secours d'urgence. Après une formation initiale, les patrouilleurs font leurs classes en tant qu'aspirant à la Garde Galactique, avant d'être « mutés », et envoyés sur des zones de conflit mineur, non seulement pour mettre en application ce qu'ils ont appris, mais également pour voir de leurs yeux les dégâts causés par des armes un peu trop vivement utilisées. Sur certaines planètes isolées, enfin, des batailles sont reconstituées pour tester des stratégies alternatives.

Armures autonomes, éviter, zéro-G, arme d'épaule, arme de poing, artillerie, lancer, arme courte, arts martiaux ou lutter, commander, intimider, observer, percevoir les Brèches, armement, connaissance/ 2 milieux au choix, guerre, pilotage (2 au choix), premiers soins, transmissions, embuscade.

Ranger

Spécialiste de l'exploration, des installations improvisées et de la survie en milieu hostile. Quitte à apprendre à traquer le gibier et à construire des ponts de lianes, les Méga rangers sont entraînés quelques temps sur des planètes aux microclimats variés, puis souvent envoyés pour accompagner des missions de colonisation, en général en tandem avec un Méga expérimenté chargé de créer un point de transit sur cette terre neuve.

Grimper, monture, nager, arme d'épaule, arme de poing, arme courte, dresser, écouter, goûter/sentir, observer, s'orienter, pister, connaissance/ milieu sauvage, premiers soins, sciences (écologie, xénologie), embuscade, furtivité, artisanat (2 au choix), chasse/pêche, système D.

Finition

Lorsque la répartition des points est faite pour les compétences initiales, et les compétences de spécialité, il reste encore les compétences libres : c'est ce que le personnage a pu apprendre en dehors de son métier : loisir, passe-temps, passion... Le joueur peut répartir 150 points dans les compétences de son choix. S'il décide de rajouter ces points aux compétences initiales ou de spécialité, les maxima décrits pour chacune d'elles s'appliquent toujours. Pour toute autre compétence, le maximum est de 50%.

SYSTÈME DE COMPÉTENCES

Type	Compétence	% départ	Exp.
Agilité	Armures autonomes	Bonus	Oui
	Arts corporels	Bonus	Oui
	Éviter	Bonus	Oui
	Grimper	20%	Oui
	Monture	Bonus	Oui
	Nager	Bonus	Oui
	Sauter	15%	Oui
Combat distance	Zéro-G	Bonus	Oui
	Arme d'épaulé	Bonus	Oui
	Arme de poing	Bonus	Oui
	Artillerie	Bonus	Oui
Combat mêlée	Lancer	15%	Oui
	Arme courte	Bonus	Oui
	Arme moyenne	Bonus	Oui
Communication	Arme longue	Bonus	Oui
	Arts martiaux	Bonus	Oui
	Bouclier	Bonus	Oui
	Lutter	Bonus	Oui
	Chanter	Bonus	Oui
	Comédie	Bonus	Oui
	Commander	Bonus	Oui
	Dresser	Bonus	Oui
	Éloquence	Bonus	Oui
	Interroger	Bonus	Oui
Perception	Intimider	Bonus	Oui
	Pédagogie	Bonus	Oui
	Psychologie	Bonus	Oui
	Séduire	Bonus	Oui
	Écouter	Bonus	Oui
	Équilibre	Bonus	Oui
	Fouiller	Bonus	Oui
	Goûter/ Sentir	Bonus	Oui
	Observer	Bonus	Oui
	S'orienter	Bonus	Oui
Discretion	Percevoir les Brèches	Bonus	Oui
	Pister	Bonus	Oui
	Psycho-perception	Bonus	Oui

Table récapitulative

Type	Compétence	% départ	Exp.
Connaissance	Administration/législation	Bonus	Oui
	Armement	0%	Non
	Connaissance/milieu *	0%	Non
	Connaissance de l'AG	0%	Non
	Construction/ réparation	Bonus	Oui
	Conception	0%	Non
	Cryptographie	0%	Non
	Culture	Bonus	Oui
	Diplomatie	Bonus	Oui
	Économie	0%	Non
	Évaluer	Bonus	Oui
	Guerre	0%	Non
	Langue *	Bonus	Oui
	Linguistique	Bonus	Oui
	Mémoriser	Bonus	Oui
	Musique	Bonus	Oui
	Pilotage *	0 %	Oui
	Premiers soins	Bonus	Oui
	Renseignement	Bonus	Oui
	Sciences *	0 %	Non
Discretion	Transmissions	Bonus	Oui
	Dissimuler	Bonus	Oui
	Embuscade	Bonus	Oui
	Filature	Bonus	Oui
	Furtivité	Bonus	Oui
Manipulation	Se déguiser/ Imiter	Bonus	Oui
	Artisanat	Bonus	Oui
	Arts graphiques/plastiques	Bonus	Oui
	Chasse/pêche	Bonus	Oui
	Conduite d'attelage	Bonus	Oui
	Contrefaçon	Bonus	Oui
	Jongler	Bonus	Oui
	Jouer d'un instrument	Bonus	Oui
	Pickpocket	Bonus	Oui
	Prestidigitation	Bonus	Oui
Discretion	Saboter	Bonus	Oui
	Système D	Bonus	Oui
	Torturer	Bonus	Oui

* Ces compétences nécessitent de préciser une ou plusieurs spécialités, voir description

Description des compétences

Évaluation des réussites et échecs

La table suivante permet d'évaluer la qualité de l'action du personnage en fonction de la qualité du jet.

Jet	Actions
Maladresse	Échec catastrophique, tout s'enchaîne au plus mal, -40%
-40 à -20	Échec grave, -20% à toute autre action
-20 à -1	Échec normal
0 à 20	Réussite normale
20 à 40	Grande réussite, bonus de 20% aux actions connexes
Critique	Exceptionnel, bonus de 40% aux actions connexes

Compétences d'agilité

Armures autonomes

Couvrir l'usage des armures autonomes (armures amplifiant les prouesses physiques du porteur), et d'une façon générale, de tout scaphandre motorisé modifiant le mouvement de son porteur. Cette compétence remplace la compétence Éviter si le personnage porte une telle armure.

Arts corporels

Cette compétence régit tout ce qui relève de l'agilité corporelle, autant au niveau artistique (danse, funambulisme ...) qu'au niveau purement physique (culbute, contorsionnisme...).

Éviter

C'est la faculté d'éviter des coups, ou des objets lancés (et non pas projetés, comme des flèches ou des balles), bien que dans ce dernier cas, la compétence soit divisée par 2.

Grimper

Il s'agit de réussir à escalader en trouvant des prises. Généralement, un personnage qui réussit à utiliser sa compétence Grimper pourra escalader ou descendre à une vitesse de 3 une pente de 45° ou un arbre possédant de nombreuses branches. Si le jet est raté, le personnage reste sur place, incapable de trouver une prise correcte. Si un deuxième jet est immédiatement manqué, ou si le premier est une maladresse, le personnage tombera.

Le personnage peut accélérer sa vitesse de progression en retranchant 25% à sa compétence par point ajouté à sa vitesse.

Si l'escalade dure plus de 10 minutes et que la pente est régulière, le joueur devra effectuer un jet tous les quarts d'heure. Si la surface est particulièrement dangereuse ou difficile, le jet se fera tous les cinq mètres. Si l'escalade est particulièrement facile, le MJ peut décider d'accélérer la vitesse et/ou d'accorder des bonus. D'une façon générale, un score de 25% est suffisant pour des escalades faciles sans contrainte de vitesse (grimper à un arbre aux branches basses, accéder à un balcon par un mur aux moellons proéminents...).

Monture

La faculté de maîtriser un coursier, ou toute autre monture, lorsque celui-ci se cabre, galope, ou durant un combat requiert une expérience certaine. Un jet en Monture doit être fait à chaque round de combat, dès qu'un cheval se met brusquement à galoper ou tente de désarçonner son cavalier. Si le jet est raté, le cavalier tombe à terre. En cas de combat de mêlée, le pourcentage d'attaque du cavalier est égal au score le plus bas, à choisir entre son attaque et sa compétence équitation. Un score de 25% est considéré comme suffisant pour effectuer, sans jet, toutes les manœuvres de base (seller, avancer, tourner, arrêter).

Nager

La vitesse normale de déplacement sur l'eau est de 1 (0.9 km/h). Un score de 25% est considéré comme suffisant pour nager dans des conditions normales, sans faire de jet. Dans des conditions plus difficiles, un test est nécessaire. Si le jet en nager est un échec, le personnage restera sur place. Le prochain jet doit être réussi, ou le personnage commencera à se noyer. S'il s'agit d'un échec critique, il commence à se noyer immédiatement.

Sauter

Cette compétence se rapporte généralement à des situations inhabituelles, comme sauter de toit en toit, franchir une crevasse ou passer par-dessus un obstacle. D'une façon générale, un personnage peut sauter environ 30 fois sa Taille (en cm) en longueur, et 10 fois sa Taille (en cm) en hauteur. Par point de FOR au-dessus de 15, ajouter 30 cm, et soustraire 30 cm par point de FOR au-dessous de 10. Si le jet n'est pas réussi, la distance effectivement franchie est égale à la distance de base, diminuée de la marge d'échec (en pourcentage) ; en cas de réussite, elle est égale à la base augmentée de la marge de réussite. Le port de certaines armures, ou un encombrement trop important, peut interdire toute tentative de saut.

Zéro-G

Cette compétence couvre toute action dans un environnement dépourvu de gravité.

Compétences de combat à distance

Arme d'épaulé

Concerne l'utilisation des armes pourvues d'une crosse à placer sur l'épaule.

Arme de poing

Compétence utilisée pour toutes les armes tenues en main (pistolet...)

Artillerie

Permet de faire tirer des armes à tir indirect ou des canons qui ne

sont pas actionnés manuellement, mais programmés et gérés par des logiciels ou des systèmes mécaniques (canons de vaisseau, mortier, obusier...), ou bien des armes posées sur un pied (mitrailleuse lourde...)

Lancer

Concerne toutes les armes lancées à la main : javelot, grenade...

Compétences de combat de mêlée

Arme courte

Permet l'utilisation d'armes à une main courtes, comme les couteaux, les glaives...

Arme moyenne

Permet l'utilisation d'armes à une main d'une catégorie supérieure à la compétence précédente, qui comprend notamment la plupart des épées.

Arme longue

Cette compétence permet l'utilisation de toutes les armes maniées à deux mains.

Arts martiaux

Voir le chapitre Combat pour la description de cette compétence.

Bouclier

Compétence permettant d'efficacement utiliser un bouclier.

Lutte

Voir le chapitre Combat pour la description de cette compétence.

Compétences de communication

Chanter

Cette compétence représente à la fois la qualité naturelle de la voix et la technique vocale, la connaissance de chants relevant de la compétence Connaissance de la Musique.

Comédie

Cette compétence permet à celui qui l'utilise d'interpréter un rôle (mais la compétence Connaissance de la Musique reste indispensable pour connaître les rôles). C'est également cette compétence qui est utilisée pour imiter une voix, ou pour se faire passer pour quelqu'un d'autre.

Commander

La compétence Commander mêle des capacités naturelles de présence et d'autorité à des techniques psychologiques de compréhension et manipulation des foules. Elle permet de se faire obéir efficacement par plusieurs personnes en même temps.

Dressage

Cette compétence gère tout ce qui permet d'entraîner des animaux à accomplir certaines tâches. La nature exacte du travail à accomplir et de ce que l'animal est capable de faire dépend de celui-ci. On pourra retenir les durées de dressage suivantes, en tenant bien compte du fait qu'il ne s'agit que de moyennes, à ajuster en fonction de la situation et de l'animal :

Tâche	Temps moyen	Diff.
Basique ¹	Var. (2 semaines à plrs mois)	/
Dressage classique ²	Var. (2 à plrs mois)	-10 %
Dressage inhabituel ³	Idem ci-dessus x3	-30 %

¹ : assis, debout, couché..

² : attaquer, garder, venir lorsqu'on siffle, débourrer un cheval...

³ : garder un troupeau, porter un cavalier pour une monture autre qu'un cheval...

Éloquence

C'est la faculté de convaincre et d'amener quelqu'un à son point de vue.

Interroger

Cette redoutable compétence permet de pousser un interlocuteur à fournir des informations. Les méthodes employées sont extrêmement variables : orientation fine et progressive de la conversation, déstabilisation... jusqu'à la torture. Il est à noter que plus la technique se veut rapide, plus le sujet a des chances d'y résister : comparer la marge de réussite de la compétence à un jet sous 2, 3, 4 ou 5 fois le POUvoir de la victime. L'utilisation par le joueur de certains arguments peut nettement augmenter les chances de réussite.

Intimider

C'est la compétence permettant d'inspirer de la crainte par le discours mêlé au langage corporel.

Pédagogie

La Pédagogie est la science de l'éducation, la faculté de transmettre efficacement un enseignement, de se faire comprendre et d'expliquer simplement, en s'adaptant aux capacités de l'élève, les concepts même les plus complexes.

Psychologie

C'est la science du comportement, le fait de pouvoir « lire » quelqu'un, de déceler ses éventuels mensonges, de déterminer dans une conversation ce qui le met mal à l'aise...

Séduire

Cette compétence fonctionne comme la compétence Éloquence, mais agit sur les sentiments.

Compétences de connaissance

Administration/législation

Cette compétence permet de comprendre et de connaître les lois, le fonctionnement des institutions, les recours possibles en cas de problème, les démarches à suivre pour obtenir une autorisation ou un permis...

Armement

Cette compétence reflète la connaissance des systèmes d'armement. Elle permet autant de savoir désassembler et remonter un fusil d'assaut, que de connaître les munitions ou les recharges d'énergie utiles pour tel ou tel type d'arme, ou encore de savoir l'armement classique d'un vaisseau de guerre. Cela permet également d'avoir des notions de base de balistique et d'analyse de résidus énergétiques.

Connaissance de l'AG

Complémentaire de Administration/législation, qui se penche sur l'aspect technique du fonctionnement de l'AG, cette compétence s'attache à son « contenu ». Elle gère la connaissance des membres de l'AG, de ses us et coutumes, des différentes races la composant...

Connaissance milieu

Cette compétence donner une connaissance précise d'un environnement. Une spécialité doit être choisie parmi les suivantes :

- marin : tout ce qui est lié à la vie sur ou sous la mer ou l'océan, ou encore en littoral ;
- sauvage : étendues non habitées (désert, montagne, forêt, jungle...);
- spatial : autant la vie en apesanteur que la sortie dans le vide spatial, ou encore dans une station orbitale ;
- urbain : comme son nom l'indique, tout ce qui est lié à la ville.

La connaissance d'un milieu permet non seulement de savoir globalement comment ce milieu fonctionne, mais représente aussi les capacités de survie dans ce même environnement.

Construction/ réparation

Cette compétence permet de construire ou réparer tout objet dont le niveau technologique ne dépasse pas celui du personnage. Toutefois, une technologie évoluée pourra nécessiter aussi la maîtrise d'une compétence de Sciences.

Conception

Cette compétence, complémentaire de la précédente, permet d'élaborer la fabrication d'un objet. Des compétences en Sciences et/ou Artisanat sont souvent nécessaires, et la fabrication de ce qui a été conçu relève de Construction/ réparation.

Cryptographie

Cette compétence permet de chiffrer ou déchiffrer un document. La méthode choisie dépend de la technologie accessible, cela peut aller d'un simple décalage des lettres d'un message, à un puissant chiffrement à l'aide d'un ordinateur quantique dernier cri. La marge de réussite du cryptage doit être dépassée par celle du décryptage pour que le document devienne lisible.

Culture

C'est la culture générale du personnage. Son usage est immédiat : le personnage sait ou ne sait pas. S'il doit réfléchir au sujet, alors cela rentre dans l'utilisation d'autres compétences (Sciences, Diplomatie ou autre).

Diplomatie

Cette compétence au champ très vaste regroupe à la fois la connaissance des différentes unités politiques existant dans l'AG et

des relations entre elles, et celle des us et coutumes des classes dirigeantes. Elle permet aussi de connaître les formulations polies et neutres nécessaires à l'expression de choses déplaisantes. Elle sert enfin de compétence de référence pour l'héraldique et l'étiquette.

Économie

A la fois pratique et théorique, cette compétence relève à la fois des capacités de gestion comptable et financière, et des facultés d'analyse et de projection stratégique et commerciale. Elle sert autant à gérer un commerce, à faire un audit qu'à comprendre les complexes organigrammes de consortiums utilisant des centaines de sociétés écrans sur autant de monde.

Évaluer

Cette compétence sert à évaluer la valeur d'objets et de biens. Si le personnage possède en outre une compétence liée à l'objet qu'il cherche à évaluer (ex : Forge pour estimer une arme métallique), un bonus égal à la moitié de ce dernier score sera accordé.

Guerre

Il s'agit d'un compétence essentiellement tactique, qui n'entre en compte qu'en cas de combat à grande échelle (deux groupes ou plus d'au moins 30 personnes). Le grade d'un soldat dépend du niveau de la compétence :

%	Grade
01-30	H. du rang
31-55	Caporal
56-75	Sergent
76-85	Lieutenant
86-90	Capitaine
91-94	Commandant
95-98	Colonel
99+	Général

Cette compétence est également utilisée pour gérer les aspects logistiques d'une opération.

Langue

On considère d'une manière générale que chaque personnage parle sa langue natale à 75% (sauf si la profession indique le contraire). A moins d'une contrainte particulière (alphabet inconnu, par exemple), la compétence donne accès autant à la parole qu'à la lecture/écriture. Le tableau suivant donne une idée de la qualité du langage en fonction du niveau de compétence :

Score	Qualité du langage
01-10	Ne peut communiquer que les idées les plus élémentaires
11-25	Parvient à formuler des requêtes simples
26-35	Conversation d'un niveau correct
36-49	La langue est parlée sans accent ; permet aussi de reconnaître l'origine d'un accent
50-80	Parvient à conter des légendes et à chanter dans la langue. Peut marchander et argumenter comme un natif
81-100	Le langage des poètes, des érudits, des philosophes, des diplomates et des dirigeants

Linguistique

C'est la science du langage, permettant non seulement d'apprendre plus vite une langue (un jet réussi réduit de moitié les durées d'apprentissage), que de déterminer les familles de langue, l'origine précise d'un accent, si un locuteur parle sa langue natale ou une langue apprise...

Mémoriser

Cette compétence permet de se rappeler de certains détails de façon précise.

Musique

La connaissance de la musique reflète la connaissance d'œuvres musicales ou théâtrales, interprétées à l'aide des compétences Jouer d'un instrument, Chanter ou Comédie.

Pilotage

C'est la capacité à manœuvrer un véhicule à propulsion artificielle. Cette compétence nécessite une spécialité :

- aérien : tout type d'avion ou d'hélicoptère, bref, tout véhicule permettant uniquement le vol atmosphérique ;
- glisseur : type particulier de véhicule fonctionnant à l'aide de répulseurs ;
- nautique : tout ce qui va sur ou sous l'eau ;
- spatial : vaisseaux voyageant dans l'espace normal ;
- terrestre : voiture, camion ou autres véhicules se déplaçant au sol ;
- Triche-Lumière : vaisseaux de saut pendant le voyage dans le Triche-Lumière.

Premiers soins

Les premiers soins modèrent généralement les dégâts causés par les armes ou n'importe quelle blessure physique. Pour les appliquer, il est nécessaire de disposer d'un minimum de matériel : bandages, antiseptiques, analgésiques... Un jet réussi permet de soigner 1d3 pv. Les personnages qui souffrent d'une blessure majeure devront se faire soigner par un autre personnage qu'eux-mêmes. Un jet raté signifie que les méthodes employées sont inefficaces. Si le jet est une maladresse, le malheureux patient doit endurer une nouvelle blessure de 1d3 pv. Une réussite critique soignera 1d3+3 pv. La récupération se fait au rythme de 1 pt toutes les 2 heures.

Renseignement

Cette compétence au large spectre regroupe toutes les facultés d'acquisition d'information. Cela couvre autant la capacité à se servir ou à créer des bases de données, qu'à chercher le renseignement voulu dans une bibliothèque, un centre documentaire, ou toute autre source d'information.

Sciences

Cet ensemble de compétences nécessite une spécialité. Chacune d'elle couvre en fait un large panel de connaissances, et sont regroupées de façon thématique, souvent par paire :

- archéologie/histoire : tout sur le passé ;
- astronomie/astrologie : connaissance des étoiles, astrophysique, navigation spatiale ;
- biologie/chimie : y compris chimie organique, minérale, biochimie, pharmacologie...
- cybernétique/robotique : conception, réalisation et réparation de robots et de prothèses cybernétiques ;
- écologie : comprend aussi bien la climatologie, la planétologie, la géologie, la botanique...
- électronique : conception de circuits électroniques, comprend aussi l'électricité ;
- ethnologie/sociologie : les sciences de la compréhension de l'homme, et plus généralement des êtres conscients ;
- génétique : connaissance du génome et des techniques d'interventions et de manipulation des gènes ;

- informatique : conception de programme, piratage...
- mathématiques/géométrie : théorique, à un certain niveau rejoint certaines parties de la physique ;
- mécanique/technologie : fonctionnement de tout mécanisme, savoir par quel bout prendre un objet... ;
- médecine : connaissance du corps et de son fonctionnement, et des techniques de guérison ;
- physique : uniquement théorique ;
- xénologie : connaissance des peuples extra-terrestres.

Transmissions

C'est la connaissance des techniques et matériels de communication. En ce qui concerne l'utilisation, elle permet de se servir tout type d'appareil (TSF, télégraphe, radio, satellites...) selon le niveau technologique maîtrisé. Elle donne la connaissance automatique du Morse, dès qu'elle est maîtrisée à 25%. Pour l'émission ou la réception de communication, il n'y a pas de jet à faire. Pour l'interception ou le brouillage, face à un opérateur qui ne se doute de rien, la difficulté va dépendre de la gamme de fréquences (ou équivalent selon les technologies employées), que l'intercepteur doit balayer, pour trouver la bonne fréquence (à l'appréciation du MJ). Si l'opérateur tente d'éviter d'être intercepté ou brouillé, c'est un jet en opposition. Le matériel employé peut apporter des modificateurs.

Compétences de discrétion

Dissimuler

Un jet réussi permet au personnage de dissimuler furtivement un petit objet sans qu'on le remarque, sur soi ou ailleurs. La marge de réussite est éventuellement à comparer à celle d'un jet en Fouiller.

Embuscade

C'est la faculté de se cacher de manière à avoir l'avantage stratégique en combat. Si l'embuscade n'est pas décelée par un jet d'Intuition ou de 6è sens, les personnages attaqués verront leur Initiative réduite de moitié pendant les deux premiers rounds du combat. Il est à noter que si, avant l'attaque, les futures victimes scrutent attentivement leur environnement, elles ont droit à un jet en Observer, dont la marge de réussite est à opposer à celle de l'Embuscade.

Furtivité

Cette compétence permet à la fois de se déplacer sans être entendu, de se cacher sans être vu, en d'autres termes c'est la quintessence de la discrétion. Elle s'oppose à certaines compétences de Perception (Écouter et Observer notamment).

Filature

C'est la faculté de suivre quelqu'un sans être repéré, que ce soit à pied ou à bord d'un véhicule. Des modificateurs circonstanciels peuvent ajouter un malus ou un bonus au pourcentage de réussite. Si la personne suivie surveille ses arrières, elle a droit à un jet d'Observer, dont l'éventuelle marge de réussite de la Filature.

Se déguiser/Imiter

Cette compétence permet de changer son apparence, sa voix et son comportement, de façon à se faire passer pour quelqu'un d'autre. Tout personnage utilisant cette compétence doit comparer sa marge de réussite à celle d'un jet sous 4xINT de la part de tous ceux qui connaissent la personne imitée, ou 2xINT pour se rendre compte qu'il s'agit d'un déguisement.

Compétences de manipulation

Artisanat

Cette compétence générique doit être précisée, par exemple : architecture, armurerie, boucherie, boulangerie, charpenterie, charpenterie de marine, corderie, corroyage, couture, cuisine, ferronnerie, flècherie, forge, joaillerie, lutherie, maçonnerie, maroquinerie, orfèvrerie, poterie, sculpture, tissage, vannerie ... Toute création, qu'il s'agisse de la forge d'une épée ou de la fabrication d'une maison, nécessite trois jets de compétence :

- le premier jet concerne la préparation des matériaux nécessaires à la fabrication de l'objet. Si le jet est un échec, tout est à recommencer, et le jet suivant aura un malus équivalent à la marge d'échec ; si le jet est une maladresse, les matériaux sont détruits. Enfin, si le jet est réussi, la marge de réussite sert de bonus au second jet (le double si la réussite est critique) ;
- le deuxième jet reflète la fabrication elle-même. En cas de maladresse, voir ci-dessus. En cas d'échec, tout est à recommencer. En cas de réussite, la marge est une nouvelle fois ajoutée au troisième jet (le double si la réussite est critique) ;
- le dernier jet permet d'achever l'objet : il s'agit de sa finition, de son polissage... A ce stade, l'objet est construit et fonctionnel. De ce dernier jet va dépendre son apparence, et son prix. En cas de maladresse, le prix final de l'objet est divisé par 4, par 2 seulement en cas d'échec normal.

Pour déterminer la valeur réelle de l'objet fabriqué, consulter la table suivante, les multiplicateurs étant cumulatifs :

Marge de réussite	2 ^{ème} jet	3 ^{ème} jet
Maladresse	/	/4
Échec	/	/2
01-10	/	x1
11-30	x1	x1.5
31-50+	x1.5	x3
critique	x2	x5

Si l'objet fabriqué est donné dans la table d'équipement, appliquer le multiplicateur final au prix de l'objet. Dans le cas contraire, ce même multiplicateur sera appliqué au triple de la valeur des matériaux utilisés.

Arts graphiques/plastiques

Cette compétence artistique regroupe à fois les techniques picturales (dessin, peinture, calligraphie) que plastiques (sculpture, modelage). Elle reflète en même temps la maîtrise de la technique employée et le sens artistique, autrement dit le talent.

Chasse/pêche

Ensemble des techniques et des connaissances cynégétiques ou relatives à la pêche. La table suivante donne une indication du produit de la chasse/pêche en fonction de la marge de réussite du jet de compétence. La nature exacte de ce qui est chassé ou pêché est à déterminer au cas par cas :

Marge	Rations
01-15	1d4
16-30	3d6
31-50+	1d10+10
Critique	3d10+10

Conduite d'attelage

Cette compétence concerne la maîtrise de tout type de véhicule tracté : char, chariot, charrette ou autre. 25% suffisent pour une utilisation normale, sans jet à faire. Si la situation devient délicate (course, combat...), un jet est alors nécessaire. En cas d'échec, le conducteur perd le contrôle du char. S'il est suivi d'un deuxième échec, il n'a plus aucune chance de reprendre le contrôle. Si le jet est une maladresse, l'accident est inévitable.

Contrefaçon

C'est la compétence gérant la reproduction et la falsification de documents. Il est nécessaire d'avoir accès à une technologie à peu près équivalente à celle ayant créé le document d'origine.

Jongler

Consiste à garder la maîtrise de plusieurs objets qui tournoient en l'air. Une DEX minimum de 13 est nécessaire pour utiliser correctement cette compétence. Par tranche de 15%, le personnage peut garder un objet en mouvement.

Jouer d'un instrument

Cette compétence est nécessaire pour utiliser correctement un instrument de musique. Néanmoins, la compétence Connaissance de la Musique reste indispensable pour savoir quoi jouer ou composer. Par tranche de 15%, un instrument supplémentaire peut être maîtrisé.

Pickpocket

Cette compétence concerne entre autre le pickpocket, la faculté de couper une bourse, le vol de bijoux sur leur porteur... Pour tous les objets en contact direct avec la peau, le pourcentage est réduit de moitié.

Prestidigitation

Cette compétence permet d'effectuer des gestes très rapides afin de distraire l'attention d'un observateur. Une DEX de 15 est nécessaire pour maîtriser cette compétence. Un personnage peut l'utiliser pour cacher ou s'emparer d'un petit objet alors que d'autres personnes le regardent. On ne pourra avoir recours à cette compétence que pour manipuler des objets de petite taille. La marge de réussite peut éventuellement être comparée à celle d'un jet en Observer.

Saboter

Cette compétence recouvre un ensemble de techniques assez disparates. Elle permet par exemple de crocheter une serrure, de forcer un système de sécurité (de surveillance ou informatique), de savoir où placer des charges d'explosif pour détruire un bâtiment... Des modificateurs circonstanciels peuvent éventuellement s'appliquer.

Système D

C'est la compétence du bricolage. Elle ne permet en aucune façon de remplacer l'utilisation d'une compétence adéquate à la situation (artisanat, connaissance ou autre), mais permet par contre d'effectuer des réparations de fortune, de fabriquer de petits objets avec des pièces détachées... Quel que soit le résultat, il n'est que très temporaire, jamais définitif.

Torture

Cette compétence permet de soumettre sa victime à divers moyens de pression physiques et psychiques pour la faire parler. La

procédure est la suivante : chaque victime a une chance de résister à la torture égale à $2 \times \text{POU} + \text{CON}$. La marge de réussite est à comparer avec celle du jet de Torture. Si la victime échoue, elle est obligée de parler. Dans le cas contraire, elle peut résister. Le bourreau peut alors recommencer, avec un malus de 10%, mais sa victime voit également ses chances de résister diminuer de 10%. Le processus se poursuit ainsi. Mais à chaque tentative après la première, la victime peut mourir de ses blessures ou d'une défaillance cardiaque : les probabilités sont de $20 - \text{CON}\%$ cumulatifs à chaque tentative. Chacune d'elle dure entre 1 et 10 tours.

Compétences de perception

Écouter

Permet au personnage d'entendre des sons qui ne sont pas audibles à moins d'une concentration attentive. Elle peut s'opposer à la compétence Furtivité.

Équilibre

Cette compétence permet de déterminer le point d'équilibre du corps d'un personnage ou de tout objet. Dans des situations où le personnage risque de tomber, un jet d'équilibre est nécessaire.

Fouiller

C'est cette compétence qui permet de découvrir des objets cachés par la recherche minutieuse d'un lieu ou d'une personne. Elle s'oppose à la compétence Dissimuler.

Goûter/sentir

Cette double compétence fait appel au goût et à l'odorat. C'est la faculté de déterminer la composition d'un liquide, d'un plat ou d'un objet en le goûtant, ou de reconnaître une substance que le personnage a déjà eu l'occasion d'ingérer. Mais c'est également la faculté de détecter ou d'identifier une substance, un animal ou autre, par son odeur. Cette compétence se voit affecter un malus allant de 10 à 40% si l'utilisateur est sous l'influence d'alcool ou de drogue, ou en présence d'un feu ou d'une odeur puissante.

Observer

C'est l'ensemble des facultés visuelles, mobilisées consciemment dans un but précis.

S'orienter

Cette compétence permet à celui qui s'en sert de ne pas se perdre en prenant des points de repère, ou simplement à l'intuition.

Percevoir les Brèches

Cette compétence exclusivement développée par la Guilde des Messagers Galactiques, permet de percevoir avec beaucoup plus d'efficacité les Brèches de l'intercontinuum. Le personnage peut ainsi les voir, les délimiter, déterminer son type, et avoir une chance (infime) de déterminer la façon de les refermer. La marge de réussite indique ce qu'apprend le personnage :

Marge	Connaissance
01-10	Déterminer la présence d'une brèche
11-20	Déterminer le type d'une brèche
21-35+	Déterminer le cycle d'une brèche
Critique	Savoir comment refermer une brèche

Pister

Cette compétence permet de suivre des traces grâce aux empreintes, aux branches cassées... Elle permet également de connaître les techniques qu'emploient certains animaux ou créatures pour semer d'éventuels poursuivants. Si la créature traquée a été blessée, le jet se fait avec un bonus de +10 à +40%. Un jet doit être fait tous les deux tours (10 minutes). Une piste ancienne est plus difficile à suivre : malus de 20% par tranche de 12 heures écoulée après la première journée.

Psycho-perception

Cette compétence représente la faculté qu'a tout être vivant de percevoir son environnement dans le Triche-Lumière. En effet, dans cet espace particulier, aucun senseur artificiel ne fonctionne. La plupart des voyageurs peu expérimentés n'arrivent guère qu'à voir leur environnement immédiat : leur cabine, et plus généralement tout autour d'eux dans un rayon de 5 à 10 mètres. Les personnages entraînés dans l'usage de cette compétence développent considérablement leurs facultés. Voici les limites de la psycho-perception (exprimés en équivalent année-lumière, éal), en fonction de la marge de réussite du jet de compétence, à déterminer dès qu'un personnage entre dans le Triche-Lumière :

Marge	Limites
0 ou moins	5-10 m
11-15	vaisseau
16-20	1 éal
21-25	3 éal
26-30	5 éal
31-35	10 éal
36-40	20 éal
41+	30 éal et +

Évolution des compétences

Augmentation par l'expérience

Quand un jet de compétence s'est soldé par une réussite (ou par une maladresse) dans des conditions lui permettant d'apprendre des éléments jusque là inconnus, le personnage a une chance d'augmenter son pourcentage. Après une semaine (plus ou moins selon les circonstances), le personnage a droit à un jet d'expérience : il jette alors 1d100, auquel il ajoute son bonus (ou enlève son malus) de catégorie de compétence, et ce total doit dépasser son score de compétence. Un personnage aura toujours une chance d'augmentation au moins égale à son INTelligence. En cas de réussite, le personnage gagne 1d8% si la compétence fait partie de son domaine de prédilection (arme pour un patrouilleur, pilotage pour un argo...), ou 1d6% dans le cas contraire. Si la compétence concernée est inférieure à 35%, il n'est pas nécessaire de faire un jet d'expérience, l'augmentation est automatique. Dans le cas où la réussite qui amène à faire le jet d'expérience est une réussite critique, le joueur peut choisir entre recevoir un bonus de 20% à son jet d'expérience, ou augmenter automatiquement sa compétence de 6 ou 4 points (domaine de prédilection / autre compétence) sans tirer les dés.

Augmentation par l'entraînement

Il est aussi possible d'augmenter le niveau de maîtrise d'une compétence par un entraînement régulier avec un maître ou un personnage ayant au moins 80% dans la compétence concernée. Ceci ne peut être possible que si le maître a au moins 20% de plus que l'élève.

Le temps passé à l'entraînement doit être égal, en heures, au pourcentage dans la compétence que l'on veut faire évoluer (on considère qu'il est possible de s'entraîner 60 heures par semaine environ). Ce laps de temps écoulé, le maître doit réussir un jet de

Pédagogie, et l'élève un jet sous 4xINT. Si les deux jets sont réussis, l'élève gagne 1d8-2% dans la compétence concernée. Il est donc possible que le pourcentage baisse : cela reflète une incompatibilité entre les deux personnages, ou une mauvaise adaptation des méthodes d'enseignement du maître, aboutissant à une certaine confusion.

Augmentation par l'étude

Ce type d'apprentissage n'est autre qu'une forme d'auto-entraînement. Ce terme regroupe à la fois l'étude au sens strict (généralement pour les compétences de Connaissance ou les compétences très théoriques) qu'un entraînement physique (pour les compétences de Combat ou d'Agilité, par exemple). Pour pouvoir s'entraîner de cette manière, le personnage doit disposer du matériel adéquat (une bibliothèque, une salle d'armes...) et avoir une disposition d'esprit qui lui permette de s'y consacrer. Après une étude d'une durée égale, en heures, au pourcentage de la compétence concernée, le personnage devra réussir un jet d'expérience, pour un bénéfice de 1d6-2%. Il n'est pas possible de dépasser 60% par cette méthode, sauf pour les compétences de Connaissance, qui n'ont aucune autre limite que celles du matériel à leur disposition.

Augmentation par la confrontation

Il s'agit principalement d'augmenter ses compétences par la discussion entre deux personnages possédant cette compétence. Après une vingtaine d'heures de « débat », les deux personnages doivent réussir un jet sous 3xINT. En cas de réussite, le personnage maîtrisant la compétence au niveau le plus faible gagne 1d6-1% et l'autre 1d4-1%. Si les deux niveaux sont équivalents, les gains sont de 1d4-1% pour les deux. Il n'est pas possible de dépasser 70% par ce moyen.

RESSOURCES ET REVENUS

Niveau de ressource

Le niveau de ressource d'un personnage correspond à ses revenus mensuels, desquels seraient retranchés les dépenses engendrées par son niveau de vie. Le tableau ci-dessous présente une équivalence entre niveau de ressources, niveau de vie, et estimation des revenus mensuels en UVS (Unité de Valeur Standard, la monnaie courante dans l'Assemblée Galactique) :

Niveau	Niveau de vie	Revenus mensuels
01-05	Fauché	Aucun
06-15	Pauvre	300
16-25	Difficile	600
26-60	Moyen	1000
61-75	Aisé	2000
76-80	Élevé	3000
81-85	Luxeux	6000
86-90	Extravagant	15000
91-95	Insensé	50000
96-00	Richissime	100000
+5	/	+25000

Ce niveau de ressource évolue, voir plus loin.

Utilisation

Début du jeu

Au début du jeu, le personnage dispose donc de revenus mensuels, et d'un compte en banque d'un montant égal à un an de revenus. Ce

niveau de ressource est de 50%. Ces paramètres peuvent être modifiés par les Avantages et Désavantages. Ce revenu mensuel est assuré par la Guilde.

Utilisation

Le niveau de ressource représente également la puissance financière d'un personnage. S'il souhaite acquérir quelque chose d'important, il peut utiliser ses ressources en tenant compte de la difficulté engendrée par l'objet recherché. En cas de réussite, il a réussi à acheter l'objet, sans toucher à ses ressources. Cela indique qu'il a pu négocier le prix au plus juste, apporter des garanties suffisantes, placer des sommes dont l'intérêt couvre les frais engagés... Pour ce jet, il n'est pas possible d'utiliser des points d'héroïsme. Ce jet ne peut être utilisé qu'une fois par mois. Les modificateurs à ce jet sont les suivants :

Prix (UVS)	Rareté	Légalité	Mod.
- de 10	Très courant	Légal	+5
10 à 100	Courant	/	0
100 à 1000	Fréquent	/	-10
1000 à 5000	Assez courant	À la marge	-20
6000 à 20000	Peu fréquent	Illégal	-25
20000 à 100000	Rare	Proscrit	-30
+ de 100000	Très rare	Criminel	-40

Évolution

Le personnage peut choisir de laisser ses revenus tels quels, et ajouter chaque mois la part de ses revenus non dépensés s'ajouter à ses économies. Cependant, il peut aussi essayer de les augmenter, en prenant le risque de ne pas y arriver et de perdre de l'argent.

Chaque mois, le personnage peut faire une tentative. Cela va consister en des investissements, des placements, et autres opérations bancaires ou boursières. Il va ensuite lui falloir choisir s'il souhaite augmenter ses revenus, ou ses économies.

Augmenter ses revenus

Pour cela, le personnage va utiliser la compétence Économie (Connaissance), et choisir le degré de risque qu'il consent à essayer. Ces risques vont donner un malus à appliquer à ce jet. Les gains s'expriment en pourcent à ajouter à son niveau de ressource, les pertes en UVS à défalquer des économies.

Risque	Diff.	Gains	Pertes
Prudent	20	+3	500
Modéré	35	+5	1000
Risqué	50	+10	10000
Très risqué	70	+15	30000

Augmenter ses économies

Cela fonctionne selon le même principe que pour les revenus, mais les gains et les pertes s'expriment en UVS.

Risque	Diff.	Gains	Pertes
Prudent	20	500	800
Modéré	35	1000	1500
Risqué	50	10000	15000
Très risqué	70	25000	40000

RÉPUTATION

Au-delà de l'organisation hiérarchique interne de la Guilde des Mégas, ce qui différencie les agents les uns par rapport aux autres, c'est leur réputation. C'est d'ailleurs ce qui déterminera le responsable de chaque équipe. Le tableau suivant montre l'évaluation de la réputation :

Réputation	Reconnaissance
jusqu'à -1	20%
0-3	5%
4-6	10%
7-10	15%
11-20	25%
21-35	40%
36-60	60%
+1	+5%

La colonne reconnaissance indique la chance qu'a un Méga d'avoir entendu parler d'un autre agent de la Guilde. À la création, un personnage Méga a une réputation de 1 (sauf si cela est modifié par un Avantage / Handicap). Dans certaines situations, la réputation peut être modifiée. Voici quelques exemples :

Faits	Mod.
Par année d'activité au sein de la guilde	+0,25
Réussite complète d'une mission	+0,5
Acte héroïque exceptionnel	+1
Réussite d'une action a priori impossible	+2
Échecs répétés dans les missions	-0,5
Acte de lâcheté injustifiée	-1
Grave manquement au code de la Guilde	-2

ÉVOLUTION DES PERSONNAGES

En plus des gains d'expérience dus à l'utilisation classique des compétences, les personnages Méga, en récompense des missions qu'ils réalisent pour la Guilde, gagnent des « points de mission » (pm). Ces points de mission traduisent la reconnaissance de la Guilde, qui peut se matérialiser de différentes façons. Les deux paragraphes suivant détaillent les gains et l'utilisation des pm.

Gains de pm

Le MJ est libre d'attribuer les pm à sa guise. Cependant, les éléments ci-dessous peuvent donner une idée plus précise du montant à distribuer :

- *Échec catastrophique* : la mission a non seulement échoué, mais les conséquences de l'échec sont au-delà de ce qui était prévisible. De 1 à 3 points seront défalqués des futurs points de mission gagnés.
- *Échec grave* : la mission a échoué, et les personnages ont été démasqués, ou du matériel spécifique aux Méga a été perdu : 1 point sera défalqué des futurs points de mission gagnés.
- *Échec* : aucun point n'est gagné.
- *Réussite partielle* : les objectifs n'ont pas pu tous être atteints, mais l'essentiel est sauf : 1 pm
- *Réussite normale* : les objectifs de la mission sont atteints, sans plus. De 1 à 3 pm sont gagnés.
- *Réussite exceptionnelle* : les objectifs sont atteints en temps record, la mission est une réussite au-delà de ce qui pouvait être espéré : gain de 4 à 8 pm.

Utilisation des pm

Les personnages peuvent demander des services divers à la Guilde, en échange des pm accumulés (il n'est pas nécessaire de tous les dépenser après chaque mission). Voici quelques exemples.

Congés exceptionnels

Les Mégas ont droit à des congés de courte durée, mais réguliers, et ont de plus l'obligation de prendre une année sabbatique après 6 ans d'activité. Toutefois, un Méga peut demander un congé exceptionnel : par pm investi, il a droit à 1 mois de vacances (sauf circonstance particulière).

Augmentation des compétences

Les personnages peuvent demander un entraînement supplémentaire, pour augmenter la maîtrise d'une compétence. La Guilde possède les meilleurs professeurs et les meilleurs moyens pédagogiques disponibles (y compris des techniques comme l'hypno-éducation profonde). Un pm à la fois peut être investi dans une même compétence. Au bout de 3 jours d'entraînement, la compétence augmente de 1d8+8 si elle inférieure à 50%, 1d6+6 si elle inférieure à 80%, et enfin 1d4+2 si elle est supérieure ou égale à 80%. Il n'est pas possible de dépasser 95% par cette méthode.

Augmentation des caractéristiques

Les personnages peuvent aussi demander un entraînement spécifique aux caractéristiques physiques (FOR, CON et DEX). Augmenter d'un point une caractéristique prend deux semaines continues. Le coût est de 2 pm si elle inférieure à 9, 4 pm si elle comprise entre 9 et 12 inclus, 6 pm si elle est comprise entre 13 et 16 inclus, et enfin 10 pm si elle supérieure à 16. Il n'est pas possible de dépasser 21 par cette méthode (pour un humain).

Augmentation des pouvoirs Méga

Il est aussi possible de demander un entraînement supplémentaire dans la maîtrise du transfert et du transit. Un pm peut être échangé contre 5 pts d'expérience à répartir dans les deux pouvoirs, ou dans un seul. L'entraînement nécessaire à l'utilisation d'un pm prend deux semaines.

Renseignements

La Guilde possède dans ses archives des millions de documents, accumulés au fil des siècles. La plupart d'entre eux sont d'accès public (au sein de la Guilde elle-même), mais certains sont limités, selon trois niveaux de classement : restreint, confidentiel, secret. Un personnage peut demander l'accès à de tels documents (en justifiant sa demande), ce qui coûte respectivement 1, 2 ou 3 pm.

Ressources

Les personnages peuvent également demander une récompense monétaire. Celle-ci peut se traduire aussi par quelque chose de matériel, que ce soit une somme d'argent, un objet, ou une augmentation des ressources (voir le chapitre homonyme). Selon le nombre de pm investis, les gains sont les suivants :

Pm	Somme	Valeur objet	Augmentation
1	8000	9500	+3
2	15000	18000	+5
3	45000	55000	+10
4	60000	75000	+15
5	100000	120000	+20

Autre

Les personnages peuvent aussi imaginer n'importe quel service que la Guilde pourrait leur rendre : accès à la tétrathèque, conseil particulier, accès à une ressource spécifique... Le MJ reste seul juge des coûts en pm.

Transport et Transit

INTRODUCTION

Définitions

Le transfert et le transit sont ce qui définit un Méga : la faculté de projeter son esprit dans le corps d'un hôte, et celle de se projeter soi-même à travers l'intercontinuum entre deux points de transit., où que ceux-ci se trouvent. Un Méga est donc celui qui possède ces deux pouvoirs. L'entraînement ayant pour but de les maîtriser vient au tout début de la formation du jeune Méga, juste après à une mise à niveau technologique et culturelle.

Les pouvoirs et la volonté

Ces deux pouvoirs sont maîtrisés à un certain niveau, dépendant de l'expérience investie dans chacun d'eux. Ils sont alimentés par l'usage d'une ressource interne, la VOLonté, égale à POU+5. Ces points de Volonté (pvo) sont en quelque sorte le carburant servant à mettre en œuvre le transfert et le transit. Les pvo se régénèrent par le repos au calme (1 pt/h), ou par le sommeil (5 pt/h). Chaque action avec l'un ou l'autre pouvoir se résout par l'opposition d'une difficulté et du niveau du pouvoir sur la table de résistance.

À la création du personnage, celui-ci dispose de $2x(\text{POU}+\text{CHA})+50$ points d'expérience à répartir entre les deux pouvoirs. Le niveau de Transfert ne peut pas, au début, dépasser celui du Transit. L'expérience investie permet d'acquérir un niveau, selon la table suivante :

Exp.	Niv.	Exp.	Niv.
1	1	66	11
3	2	78	12
6	3	91	13
10	4	105	14
15	5	120	15
21	6	136	16
28	7	153	17
36	8	171	18
45	9	190	19
55	10	210	20

L'expérience est gagnée par l'usage, les gains exacts étant précisés dans la description de chacun des pouvoirs. Les pvo ne changent pas, sauf en cas de réussite critique dans l'utilisation du transfert, du transit, et dans les interactions avec les créatures de l'intercontinuum. Le nombre de pvo augmente alors de $1d4+1$.

LE TRANSFERT

Le transfert est un pouvoir qui permet à un Méga de projeter son psychisme dans le corps d'un autre individu. Pour y parvenir, le Méga doit voir de ses yeux la personne dans laquelle il désire se transférer, et se concentrer sur elle.

Procédure de transfert

Pour transférer son esprit dans celui d'une créature vivante, il faut que cette créature soit dans le champ visuel direct du Méga. Cela ne fonctionne pas si le Méga utilise des pouvoirs psychiques ou magiques, ou encore des outils technologiques pour voir sa victime. Il est indispensable que le Méga voit sa cible de ses yeux.

Cette condition remplie, le Méga fait un jet de Transfert, contre une difficulté égale à la Résistance au Transfert (Rt) de la cible, ajustée selon la table suivante (les modificateurs sont cumulatifs). La Rt est égale à la moyenne, arrondie à l'inférieur, du POU et du CHA.

Situation	Mod.
Conditionnement à la résistance mentale*	+10
Possède au moins un pouvoir télépathique	+15
Race différente de celle du Méga	+20
La cible est un Méga	+25

* hauts médiates, officiers FRAG, officiers de la Garde galactique...

Les résultats du transfert sont à interpréter sur la table suivante selon la marge d'échec ou de réussite, qui indique le type de transfert réussi (décrit plus bas), ainsi que le coût en pvo :

MR	Réussite	Résultat	Conflit	pvo
-1 et -	Échec	Aucun	/	2
0-5	Réussite de justesse	Mini-transfert	/	5
5-10	Réussite minimale	Transfert passif	/	10
11-15	Réussite normale	Transfert actif	3 h	15
16-30	Réussite exceptionnelle	Transfert actif	1 jour	10
31+	Réussite hors du commun	Transfert actif	1 semaine	5

Un Méga peut toujours choisir un résultat inférieur à celui qu'il obtient. Par exemple, si un Méga réussit un transfert actif, il peut décider de réaliser un mini-transfert. De plus, s'il ne possède pas suffisamment de pvo pour réussir le résultat qu'indiquent les dés, le résultat immédiatement inférieur est appliqué. Chaque tentative dure 6 secondes, durant lesquelles le Méga ne peut strictement rien faire d'autre (aucun déplacement possible). Pour regagner son corps, le Méga doit réussir un rétro-transfert (voir plus loin).

L'expérience gagnée dépend de la difficulté du Transfert. Elle est égale à $Rt-9$ (avec un minimum de 1), multiplié par 1,5 pour une réussite exceptionnelle, et par 3 pour une réussite hors du commun.

Types de transfert

Mini-transfert

Le « mini-transfert » est un rapide aller-retour dans le psychisme de la cible. S'il ne dure qu'une fraction de seconde, il est suffisant long pour que le Méga tente une et une seule *réminiscence* (cf. plus bas) avec un niveau de difficulté augmenté d'un cran. L'hôte est alerté, autrement dit il ressent une tentative d'intrusion psychique. Il interprète cela de la manière qui paraît la plus plausible aux yeux du meneur de jeu en fonction de ses croyances, de sa connaissance ou pas de l'existence des Mégas en général, des PJ en particulier, et des circonstances de la scène. Cela peut aller d'une sensation d'hallucination sans conséquence à une frayeur irrationnelle en passant par exemple par le repérage du Méga qui a tenté le Transfert. Le Méga n'a aucun contrôle sur le corps de la cible. Exceptionnellement, il se rétro-transfère automatiquement même si dans la fraction de seconde que dure le Transfert il perd de vue son corps (en réalité, il ne l'a pas quitté, il se sera trouvé temporairement écartelé entre deux corps : le sien et celui de la cible).

Transfert passif

Avec un Transfert passif, le psychisme du Méga est durablement implanté dans le corps de la cible. Son corps d'origine entre dans un état cataleptique (un état de stase où les fonctions vitales en mode

automatique fonctionnent au ralenti) : aux yeux de tout observateur extérieur, il semble victime d'un évanouissement (et peut se blesser en cas de chute). Par contre, le Méga n'exerce aucun contrôle sur le corps de son hôte. Il n'est que le spectateur de ses actions. Pour opérer le rétro-transfert, le Méga est tributaire des circonstances (auxquelles ses coéquipiers peuvent éventuellement donner un coup de pouce) pour que son corps se trouve à nouveau dans le champ de vision de l'hôte. Seules les réminiscences immédiates et automatiques sont possibles. Dans ce cas bien précis de transfert, le Méga transféré perd 1 pvo par heure.

Transfert actif

Le Transfert actif est le plus complet et le plus confortable pour le Méga : il prend le contrôle du corps de son hôte. Les règles de réminiscence (voir plus loin) s'appliquent normalement. Le seul inconvénient provient du psychisme de l'hôte qui, selon la qualité du Transfert, tente plus ou moins souvent de « refaire surface » et de refouler l'esprit du Méga dans les recoins obscurs de sa conscience, il s'agit des conflits de volonté.

Précisions sur le Transfert

La procédure de Transfert appelle un certain nombre de commentaires.

Transfert et psychisme de l'hôte

Un individu victime d'un Transfert actif durable voit sa conscience refoulée dans les limbes de son psychisme. Une fois le Méga rétro-transféré, il reprendra conscience et ne pourra que constater une amnésie totale mêlée d'effrayantes sensations couvrant toute la période du Transfert.

Transfert et univers parallèles

Le passage éventuel de l'hôte dans un univers parallèle n'a pas d'effet particulier sur le Transfert : il ne le « coupe » pas.

Transfert et blessures

Un Méga dont le corps est blessé mortellement pendant qu'il est transféré meurt sur le champ, quelle que soit la distance entre son psychisme et son corps, même si un univers les sépare. Un Méga dont le corps de la cible est blessé mortellement a le droit de tenter un rétro-transfert et un seul. S'il échoue, ou s'il n'est pas en contact visuel avec son corps d'origine, son psychisme est projeté dans l'intercontinuum, avec les difficultés que cela engendre pour le retrouver et le remettre en contact avec son corps. S'il n'est pas retrouvé, il dérive jusqu'à la mort de son corps physique, ce qui marque sa fin définitive.

Transfert sur hôte volontaire

Il est possible de se transférer dans un hôte volontaire. La difficulté est tout de même égale à 8. Cela permet de simuler la résistance « réflexe » offerte par tout psychisme faisant l'objet d'une tentative de transfert, même volontairement. Cependant, dans ce type de transfert, il n'y a pas de conflit de volonté

Transfert et niveau de conscience de l'hôte

Il est possible de se transférer dans une créature paralysée ou simplement abruti par une drogue mais encore éveillée, par contre c'est impossible dans une créature inconsciente ou endormie.

Multi-transfert

Il est possible de se transférer d'une créature dans une autre. Un tel Transfert est cependant deux fois plus coûteux en pvo.

Les conflits de volontés

Un Transfert actif, selon son degré de réussite (cf. le tableau plus haut), permet au Méga de contrôler son hôte sans aucun effet secondaire pendant 3 heures, une journée ou une semaine (durées approximatives données ici à titre de repère). Au-delà, la conscience de l'hôte finit par réagir à l'intrusion de l'esprit du Méga et tente de reprendre le contrôle de son corps, en évacuant le « parasite » dans les limbes cauchemardesques de son psychisme : c'est le conflit de volontés. Une fois la durée de sécurité écoulée, il faut compter sur un conflit chaque fois que cette même durée initiale se passe. Le jet est le même que pour le Transfert, mais à chaque nouvelle tentative après la première, l'esprit du Méga subit un malus cumulatif d'un point (qui peut s'aggraver en fonction de l'issue du conflit, cf. ci-dessous) à son score de Transfert. En cas de réussite, l'hôte ne parvient pas à reprendre le contrôle et disparaît jusqu'au prochain conflit, et le Méga perd tout de même 1 pvo. Si le Méga s'endort au-delà de la durée de sécurité et qu'un conflit survient pendant son sommeil, la Rt de l'hôte bénéficie d'un bonus de 3 points. Les conséquences d'un échec sont les suivantes, y compris les pertes en pvo :

Marge d'échec	Conséquences	pvo
01-05	Prochain jet à -2	1
06-15	Prochain jet à -3	2
16-30	Prochain jet à -4	4
31-40	Refoulement	5
41+	Écrasement psychique	/

Refoulement

Le refoulement signifie que l'esprit de l'hôte reprend le contrôle de son corps. L'esprit du Méga peut tenter *in extremis* un rétro-transfert si son corps est dans le champ de vision de l'hôte. Sinon, il s'en va errer dans les profondeurs psychiques de l'esprit de l'hôte. Son seul espoir consiste à tenter un nouveau jet de Transfert pendant les périodes de sommeil ou de fatigue de son hôte (à la discrétion du meneur de jeu). Chaque tentative lui coûte 3 pvo. Si son total de VOL atteint zéro, il meurt par écrasement psychique (cf. ci-dessous). S'il réussit son jet de Transfert, il reprend pour une heure le contrôle de l'hôte et peut tenter un rétro-transfert... s'il peut accéder à son corps.

Écrasement psychique

La mort par écrasement psychique signifie que l'esprit du Méga est définitivement dissous dans les méandres de la conscience de son hôte. Au même instant, son corps physique cesse de vivre, où qu'il se trouve.

Les réminiscences

Pendant qu'il est dans le corps de son hôte, l'esprit du Méga peut se livrer à une fouille de l'esprit de son dernier, afin d'y trouver des indices ou des informations confidentielles. Bref, il s'agit d'une forme de lecture de pensée, mais qui ne va pas sans risque, puisqu'elle consiste à faire du remue-ménage dans le psychisme de l'hôte... Il existe trois types de réminiscences.

Réminiscences immédiates

Dès qu'il s'est transféré, le Méga a accès à certains souvenirs de l'hôte. Il connaît immédiatement :

- la langue maternelle de l'hôte (et la langue locale uniquement si l'hôte la pratique depuis plus d'un mois) ;

- la tâche qu'accomplissait l'hôte au moment du transfert (sans trop de détails cependant) ;
- le nom et la fonction de cinq ou six personnes les plus proches de l'hôte (au sens de familial) ;
- le dernier endroit où l'hôte a résidé au moins deux semaines.

Réminiscences automatiques

Il s'agit des souvenirs de l'hôte qui remontent à la surface régulièrement. Trois à quatre fois par heure, le meneur de jeu est ainsi conduit à révéler une information au joueur dont le personnage a réussi un Transfert. Le choix de cette information doit se faire d'abord dans l'intérêt du jeu (faire jaillir le bon indice au bon moment), ensuite dans un souci de cohérence (l'indice doit avoir un rapport avec la fonction de l'hôte, avec ses préoccupations, ses connaissances).

Réminiscences volontaires

Ces réminiscences sont provoquées par le Méga, et correspondent à l'exercice de fouille psychique évoqué plus haut. Le Méga cherche une information précise. Cela ne lui prend que quelques micro-secondes (même si, subjectivement, le temps paraît plus long). Par contre, il est impossible de tenter l'opération plus d'une fois par heure. Par ailleurs, dès qu'une réminiscence est provoquée, qu'elle débouche ou non sur une réussite, elle met fin à la période de sécurité du Transfert, quelle qu'ait été son degré de réussite initial : désormais, toutes les heures, l'esprit de l'hôte tentera de refaire surface. Une réminiscence provoquée se tente avec un jet de Transfert contre une difficulté fixée par le MJ (voir table ci-dessous) et coûte 2 pvo. Toute réussite permet de trouver l'information recherchée. Les conséquences d'un échec se lisent sur la table des conflits de volonté.

Type d'information	Diff.
Commune et bien connue de l'hôte	5
Modérément utilisée par l'hôte	10
Lointaine pour l'hôte	15
Presque oubliée	20
Honteuse ou enfouie	25

Rétro-transfert

Le rétro-transfert est la procédure par laquelle le psychisme d'un Méga réintègre son propre corps. Il faut que le corps du Méga soit dans le champ de vision (ou du moins de perception) directe de son hôte, mais la réussite est automatique. Elle coûte cependant 5 pvo.

LE TRANSIT

Le transit est une forme de « téléportation » particulière des Mégas. Le Méga se dématérialise devant un « point de transit » (tétraèdre de taille et de nature diverses, voir ci-dessous) et se rematérialise presque instantanément devant un autre point de transit, qui peut être à l'autre bout du cosmos, voire même dans un univers parallèle. Le Transit se décompose en trois étapes : dématérialisation, déplacement dans l'intercontinuum, rematérialisation.

Dématérialisation

Le Méga se présente devant l'une des faces du tétraèdre, se concentre pour adapter les éléments dont il est constitué à la trame particulière de l'intercontinuum (ce qui prend une minute, soit 5 rounds), puis s'avance et passe à l'intérieur du tétraèdre, et se retrouve sur le seuil de l'intercontinuum. Il s'agit de l'espace interstitiel qui sépare les univers. L'apparence de cette dimension est

fort variable selon les individus. Certains la perçoivent uniformément grise, comme un brouillard infini, et d'autres obscure comme l'espace profond. Pour d'autres encore, c'est un kaléidoscope de couleurs vives, fascinant ou agressif. Il semblerait même que parfois, « quelque chose » qui ressemble à des masses gazeuses ou des nappes de brouillard y prenne la forme de désirs, pulsions ou cauchemars inconscients de ceux qui y transitent, trahissant ainsi aux yeux de ceux qui les accompagnent leurs pensées les plus profondes. Il n'y a qu'une seule constante : la présence de myriades de triangles lumineux flottant dans cet espace silencieux : les portes de sortie des points de Transit (autrement dit : les tétraèdres vus de « l'intérieur ») créés par les Mégas de Norjane et de tous les univers parallèles, voire même, selon certains, des points de transit naturels.

Il est à noter qu'à ce moment précis, le voyageur est encore « physiquement » à l'intérieur du tétraèdre de départ. Il voit l'intercontinuum, mais peut s'il le désire rester le temps qu'il souhaite dans le tétraèdre, voire même en ressortir sans passer par l'intercontinuum. Toutefois, l'intercontinuum étant une dimension à part entière, et ne comprenant ni espace, ni temps, la durée objective de cette pause est toujours de l'ordre de l'instant, quelle que parut la durée subjective aux yeux du Méga.

Déplacement

Le Méga a maintenant accès à l'intercontinuum, il lui faut donc trouver le point de transit de sortie. Pour cela, il a plusieurs solutions. Soit il a déjà emprunté le point de transit qu'il recherche, soit il mémorise un « témoin », petit tétraèdre conçu en même temps que le point de transit lui-même (voir plus loin), ce qui prend environ une minute, soit encore il connaît les coordonnées de la sortie (exercice particulièrement difficile : il faut mémoriser plus de trente paramètres pour chaque tétraèdre). Le Méga doit réussir un jet de Transit contre la difficulté indiquée par les tables suivantes. Il dépense alors 5 pvo, quels que soient les résultats.

Situation	Diff.
Pt de sortie créé par le Méga	3
Témoin mémorisé il y a moins d'une semaine	5
Pt de sortie déjà utilisé	15
Pt de sortie inconnu, coordonnées connues	40

Situation	Mod.
Pt de sortie utilisé/mémorisé - de 6 mois	-10
Pt de sortie utilisé/mémorisé - de 1 an	-5
Pt de sortie utilisé/mémorisé - de 2 ans	-1
Détérioration du pt de sortie	+1 à +20
Expérience	+1/3 utilisations*

* les personnages commencent toujours avec un bonus de +4 pour le point de Transit de Norjane.

Si le Méga réussit son jet, il peut alors se rematérialiser. Dans le cas contraire, voir le paragraphe suivant.

Échec

Si le Méga échoue à son jet de Transit, cela signifie qu'il vient de s'engager dans l'intercontinuum, sans trouver la sortie qu'il recherche. Il est donc susceptible d'attirer l'attention des créatures vivantes dans ce lieu étrange. La table suivante donne les conséquences exactes d'un échec en fonction de la marge :

Marge	Conséquences	pvo
01-05	Revient vers pt de départ ou refait une tentative	3
16-25	Peut tenter de revenir à son pt de départ	6
26-40	Rencontre aléatoire, puis tentative de retour	9
41+	Transit ripé, voir table suivante	12

Rencontre aléatoire

Pour déterminer ce que le Méga rencontre, utiliser la table et les explications suivantes. Cette table n'est pas exhaustive, et certains Mégas affirment avoir croisé d'autres créatures plus étranges encore.

1d20 Rencontre
1-9 Rien
10-13 Vampires
14-15 Changeurs
16-17 Sirènes
18-19 Fleurs-folie
20 Guetteurs

Vampires

Forme : Variée mais liée en général aux phobies des personnages.

Motivation : Faim. Les Vampires se nourrissent de la volonté des personnages.

Mode opératoire : Les Vampires vont se coller à leur victime qui ne pourra esquiver leur attaque. Ils vont commencer à lentement s'insinuer dans leur esprit pour supprimer toute volonté. Le Méga devra réussir un jet de POU contre le POU du Vampire (1d6+10, parfois plus) pour s'en débarrasser. S'il réussit, il lui faudra encore retrouver la sortie en faisant un nouveau jet de transit. S'il échoue, il perd 1d8 pvo, et doit recommencer jusqu'à ce qu'il réussisse. Arrivé à 0 pvo, le Méga est éjecté de l'Intercontinuum par là où il était entré.

Négociation possible : Il n'y a pas de négociations possibles avec les Vampires.

Changeur

Forme : La réplique fantomatique du personnage avec des éléments modifiés (couleur des cheveux, disposition des éléments du visage, voix plus grave ou plus aiguë, etc.).

Motivation : Instabilité. Le Changeur agit (par amusement ? par nécessité ?) sur la structure des êtres qui traversent l'Intercontinuum.

Mode opératoire : Un élément constitutif du personnage est modifié, qu'il soit corporel (nouvelle apparence, nouvel appendice, nouvel organe interne, changement de sexe), mental (nouvelle phobie, nouveau trait de caractère, modification d'éventuels stimuli de crise) ou lié à son équipement.

Négociation possible : Un jet réussi d'Éloquence permet de suggérer au Changeur de modifier plutôt un élément qu'un autre (par exemple un équipement plutôt que la couleur de la peau) mais pas de lui ordonner en quoi le changer.

Sirènes

Forme : Variée mais évoquant un idéal de beauté pour le personnage. Les Sirènes apparaissent toujours au nombre de quatre (ce qui semble n'avoir aucune conséquence particulière).

Motivation : Solitude. Ces créatures tentent d'attirer à jamais les personnages dans leurs jardins paradisiaques en leur prodiguant des soins et du réconfort à la demande.

Mode opératoire : Si le personnage accepte l'invitation des Sirènes, il peut regagner des points de vie ou de SAN. Le Méga effectue un jet de Transit contre une difficulté de 10, augmentée d'un point pour chaque point regagné. S'il rate, il reste à jamais prisonnier des Sirènes. S'il réussit, il trouve la force de repartir. S'il refuse leur invitation, il n'a pas de jet à effectuer, mais doit tout de même échapper aux Sirènes en réussissant un jet de Transit contre une Difficulté de 15.

Négociation possible : Si un Méga est prisonnier des Sirènes, ses coéquipiers peuvent partir à sa recherche, soit eux-mêmes (jet sous le score le plus élevé de Transit contre une difficulté de 20), soit avec l'aide de Vieux de la Guilde (qui insistent toujours pour que l'ensemble des coéquipiers du prisonnier les accompagnent). Un jet d'Éloquence peut permettre d'arracher le prisonnier aux Sirènes, mais de mauvaise grâce. En conséquence, chaque membre de l'équipe de sauvetage perd 1d4 pts de caractéristique (le meneur de

jeu peut soit les choisir, soit laisser les joueurs s'en occuper), et ce pour une durée d'une « semaine », après quoi cette perte est annulée.

Fleurs-folie

Forme : comme leur nom l'indique, les Fleurs-folies apparaissent sous la forme de magnifiques fleurs.

Motivation : Inconnue, mais il semble que les Fleurs-folies ont besoin d'absorber une certaine quantité de peur.

Mode opératoire : La fleur s'approche du voyageur sous forme de bourgeon, qui éclot brusquement arrivé près de lui. La fleur s'ouvre et révèle alors ce qui est le plus profondément enfoui dans l'esprit du voyageur et qui déclenche en lui ses phobies les plus violentes. Il doit alors résister à la peur qui s'éveille dans son esprit, en réussissant un jet de SAN, avec un malus de 30. S'il réussit, la fleur, déçue, s'éloigne dans le continuum, et le voyageur peut ressortir par le point de transit qu'il avait choisi, bien que restant un peu désorienté. S'il échoue, il perd immédiatement 1d4+1 pts de SAN, et la fleur recommence. Il n'est pas rare qu'un Méga attaqué par une fleur particulièrement agressive ne ressorte de l'intercontinuum à moitié fou.

Négociation possible : Aucune possible.

Guetteurs

Une rencontre avec un guetteur est toujours un moment exceptionnel. Les guetteurs ne s'en prendront jamais aux Méga perdus dans l'Intercontinuum, mais pourront exiger un service contre leur aide pour retrouver la porte de sortie que le personnage cherchait. Il faut se rappeler que les buts et objectifs des Guetteurs sont toujours obscurs pour des yeux humains, et qu'ils n'ont qu'une notion très vague du temps et de l'espace.

Transits ripés

Le Méga ne contrôle plus son transit. Il doit faire un jet sur la table suivante, ne pas tenir compte du résultat « 1-3 » si le Méga n'a jamais créé de point de transit.

Jet Résultat
1-4 Se matérialise ds un pt qu'il a créé
5-6 Se matérialise ds un pt déjà utilisé
7 Se matérialise ailleurs, même univers
8 Se matérialise ailleurs, autre univers

Rematérialisation

Une fois sorti de l'Intercontinuum proprement dit, le Méga entame une phase dite de *descente*. Il apparaît (invisible) flottant à une vingtaine de mètres au-dessus du tétraèdre. Autour de lui, le décor du monde d'arrivée est figé dans une stase temporelle qui lui donne une apparence en tons de gris. Il descend alors doucement vers le tétraèdre, en ayant le temps de faire du repérage dans les environs éloignés puis de plus en plus rapprochés du point de Transit. Vient un moment où il traverse sans douleur la matière (terre, béton, eau, métal, poussière, etc.) qui le sépare du tétraèdre, ce qui se traduit visuellement par une obscurité absolue. Enfin, il parvient devant un triangle gris transparent, qui lui permet d'apercevoir la salle de Transit. Il ne lui reste plus qu'à le traverser pour s'y rematérialiser. Mais à cet instant, il lui est encore possible d'avorter son Transit (cf. plus loin). Si le tétraèdre est enterré à plus de vingt mètres sous la surface (quelle qu'elle soit), le Méga est bien entendu d'emblée plongé dans l'obscurité, que vient seulement percer la surface grise du tétraèdre une fois la descente terminée. Tout ce qui arrive aux Mégas lorsqu'ils sont dans l'Intercontinuum ne prend qu'une fraction de seconde dans le monde d'arrivée et de départ. Par exemple, un Méga prisonnier des Sirènes que viennent récupérer ses

coéquipiers peut avoir l'impression d'avoir passé des semaines dans leur jardin, alors que ses sauveurs sont venus à sa rescousse dès qu'ils ont constaté son absence une fois rematérialisés. Lorsqu'un Méga émerge du point de transit, il apparaît à 1,20 m du tétraèdre.

Transits particuliers

Rétro-transit

Tant qu'il ne traverse pas la paroi interne du tétraèdre d'arrivée, un Méga peut toujours choisir de retourner à son point de départ : on parle de rétro-transit. La réussite est automatique, mais la procédure coûte 5 pvo supplémentaires. Le rétro-transit est utile lorsqu'on souhaite simplement vérifier l'état de fonctionnement d'un tétraèdre, ou bien lorsqu'on veut savoir comment a évolué l'environnement physique d'un point de Transit inutilisé depuis fort longtemps.

Transit avec passager

Il arrive qu'un Méga embarque un passager dans sa traversée de l'Intercontinuum (voire plusieurs) : une personnalité en danger qu'on évacue en urgence, un coéquipier inconscient, etc. Un contact physique est nécessaire entre le Méga et son passager. Si le passager est inconscient, il faut le porter. Avant la dématérialisation, cela peut poser problème, mais ensuite, dans l'Intercontinuum, les corps flottent en « apesanteur », ce n'est plus gênant. Le Méga effectue son jet avec un malus de 20% par passager. Le malus total est diminué de 10% si un autre Méga peut l'aider, mais si l'un des porteurs rate son jet, il entraîne tout le monde dans son échec.

Si le passager est récalcitrant, le malus passe à -30%.

Construire un point de transit

Les Mégas ont évidemment la possibilité de créer eux-mêmes des points de transit. La procédure est décrite ci-dessous.

Matériel nécessaire

Construire un tétraèdre est la base de la création d'un point de transit. La matière choisie importe peu, il faut simplement que le tétraèdre soit plein, et d'une matière la plus uniforme possible. Lorsqu'un Méga part sur une planète dans le but de créer un point de transit, il emporte généralement un moule démontable, et une solution constituée de deux liquides, le mélange provoquant une polymérisation rapide, et remplissant le moule d'une résine assez légère et compacte. Mais il est rare que dans les situations d'urgence, un Méga dispose de ce matériel. Le plus souvent, les tétraèdres sont taillés dans la pierre, en fonction de ce que le Méga trouve sur place.

Le tétraèdre doit permettre l'émergence des voyageurs, il doit donc faire au moins 1,20 m de haut (et dans ce cas, les Mégas sortiront accroupis). Il n'y a pas de taille maximale. Avec une hauteur de 1,20 m, 6 Mégas peuvent sortir en même temps. Pour une taille de 3 m, 15 Mégas peuvent en émerger.

Lorsque cela est possible, le Méga crée également des témoins, trois en général, qui permettront à d'autres Mégas de mémoriser leur destination, et de s'orienter dans l'Intercontinuum. Un témoin est un petit tétraèdre, de 5 cm de haut.

Une fois le tétraèdre construit, il ne peut plus être déplacé de plus de deux mètres sans perdre ses propriétés. S'il est ensuite replacé exactement à l'endroit où il était auparavant, il fonctionne de nouveau.

Procédure

Maintenant que le tétraèdre est en place, le Méga va pouvoir entamer le processus consistant à harmoniser le tétraèdre avec un point de contact dans l'intercontinuum. Pour cela, il va d'une certaine façon se transférer à l'intérieur du tétraèdre. Il va devoir réussir un jet de Transit contre une difficulté de 20. Chaque jet qu'il va faire lui coûte 5 pvo. En cas d'échec, rien ne se produit, et il doit continuer. S'il réussit, la difficulté va baisser selon sa marge de réussite (cette diminution est doublée en cas de réussite critique) :

MR	Diminution
0-5	1
5-10	2
11-15	3
16-30	5
31+	10

Dès que la difficulté est réduite à 0, le point de Transit est désormais fonctionnel. Chaque jet prend une journée entière. Pendant toute la création du point de transit, le Méga est en transe. Son métabolisme est ralenti, la température de son corps descend autour de 30°, et il cesse complètement de boire et de manger. A son réveil, il est sonné pendant plusieurs heures, amaigri, assoiffé et affamé.

Si son score de VOLonté ne lui permet pas d'achever le processus de création, il doit alors se reposer, le temps de récupérer. Il ne peut toutefois s'éloigner de plus de 10 m du tétraèdre, ni s'interrompre plus de 4 jours. Si ces conditions ne sont pas respectées, tout doit être recommencé.

Expérience

Lors d'un transit réussi, le Méga gagne un nombre de points d'expérience égal au tiers de la difficulté. C'est également le cas pour la création d'un point de transit (7 points d'expérience sont alors gagnés).

Combat

Lorsqu'une situation doit être résolue par la force, le temps se compte non plus en minutes, mais en round de 12 secondes. Au cours de chaque round, le combat se déroule en suivant trois étapes : initiative, pour déterminer qui attaque en premier ; attaque et éventuellement défense ; et enfin, si nécessaire, dégâts infligés.

DÉCLARATION D'INTENTION ET INITIATIVE

L'initiative permet de déterminer qui agit en premier. Cependant, la déclaration d'intention la précède.

Déclaration d'intention

Cette première phase du combat sert, pour chacun des protagonistes, à décider de son action. Elle s'effectue dans l'ordre croissant des DEX : ainsi, le personnage le moins rapide devra choisir son action sans pouvoir le faire en fonction de l'attitude des autres. A l'inverse, le personnage le plus rapide pourra se permettre d'attendre de voir ce que fera chacun de ses adversaires et de ses compagnons avant de se décider.

Initiative

L'initiative sert à déterminer l'ordre dans lequel les actions vont se faire au cours d'un round de combat. Elle est égale à DEX+1d12, et reste identique pour tout le combat, à moins d'une réelle rupture dans l'enchaînement des événements, qui nécessite alors de la déterminer à nouveau. De ce score est déduit le Facteur Vitesse (FV) des actions entreprises, pour donner le rang d'action (RA), les actions s'effectuant dans l'ordre décroissant des RA. Les différentes actions envisageables sont les suivantes :

Attaque

Pour déterminer le RA de l'attaque, déduire du score d'initiative le FV de l'arme. Après qu'une attaque a été portée, une seconde attaque est possible uniquement si le protagoniste utilise une arme en main gauche (qui intervient à un RA réduit du FV de la seconde arme) ou riposte (cf. Maître d'arme). Si deux combattants obtiennent un RA identique, l'arme la plus longue l'emporte. Si les armes sont de taille identique, les attaques sont simultanées, mais toutes deux subissent un malus de 20% à l'attaque (et également à la parade ou l'esquive le cas échéant) en raison du placement imprévu du corps de l'adversaire.

Parade

Toute parade décale le RA des actions suivantes de 1 pour les armes courtes, de 3 pour les armes moyennes et de 5 pour les armes longues. Toute parade au-delà de la première effectuée au cours du même round se réalise avec un malus de 20% cumulatif.

Esquive

Toute esquive décale le RA des actions suivantes de 8 points. Toute esquive au-delà de la première effectuée au cours du même round se réalise avec un malus de 20% cumulatif.

Déplacement

Est considéré comme déplacement tout mouvement tactique court de moins de 10 mètres (au-delà, les actions suivantes s'effectuent le round d'après). Tout déplacement décale le RA des actions suivantes d'un point tous les trois mètres de déplacement.

Autre action

Dégainer ou rengainer une arme décale le RA des actions suivantes d'un montant égal à son FV. Tout mouvement n'étant pas un déplacement (culbute...) a un FV de 8, ou peut même interdire toute autre action dans le round selon la situation.

RA négatifs

Il est possible que certains personnages très lents utilisant des armes lourdes aient un RA inférieur ou égal à zéro. Dans ce cas, ils n'attaquent pas durant le round en cours, mais dans un round ultérieur, dépendant du degré de lenteur, avec un RA égal à 25+init initiale :

RA initial	Rd de retard
0 à -3	1 rd
-4 à -6	2 rds
-7 à -9	3 rds
-10 à -15	4 rds
-15 et moins	5 rds

COMBAT DE MÊLÉE

Le combat de mêlée gère les affrontements au corps-à-corps. Celui se décompose en une attaque, à laquelle s'oppose une défense. L'attaque utilise la compétence de combat de mêlée adéquate : arme courte, moyenne ou longue, voire compétence de combat à mains nues. La défense peut être soit une parade (avec le même type de compétence), soit une esquive (compétence d'agilité).

Types d'attaque et défense

Ce chapitre présente la gestion des attaques et des défenses selon les qualités de réussite (voir description de celles-ci ci-dessous).

Empalement : seules les armes notées comme telles peuvent empaler. Il s'agit en général d'armes d'estoc, ou plus rarement de taille. Un empalement est réussi si le jet d'attaque est inférieur ou égal au 20^e du pourcentage.

Critique : un jet critique est réussi s'il est inférieur ou égal au 10^e du pourcentage. Toutes les armes sont capables de générer une attaque ou une défense critiques.

Réussite : un jet est réussi s'il est inférieur ou égal au pourcentage.

Échec : un jet échoue s'il est supérieur au pourcentage.

Maladresse : un jet est une maladresse s'il est égal à 100, ou à 99 et 100 si le pourcentage est inférieur à 50%.

Attaque	Défense	Conséquences
Empalement	Critique	Attaque bloquée/évitée
Empalement	Succès	Dégâts normaux, ignore armure
Empalement	Échec, maladresse	Double dégâts, ignore armure
Critique	Critique	Attaque bloquée/évitée
Critique	Succès	Dégâts normaux
Critique	Échec, maladresse	Double dégâts
Réussite	Critique	Attaque bloquée/évitée
Réussite	Succès	Attaque bloquée/évitée
Réussite	Échec, maladresse	Dégâts normaux
Échec	/	Aucun dégât
Maladresse	/	Aucun dégât

Note sur les critiques : si une parade ou une attaque est une réussite critique (ou un empalement), l'arme utilisée pour attaquer ou parer peut subir des dommages. Pour vérifier cela, jeter les dégâts de l'arme ayant réussi le jet critique, et opposer-les à la RESistance de l'autre arme. Si l'arme résiste, elle perd un point de RES, dans le cas contraire, elle perd un nombre de points de RES égal à la moitié de ces dégâts.

Modificateurs et maladresses

Modificateurs d'attaque

Situation	Mod.
Cible surprise	x2
Cible à terre ou impuissante, bien que consciente	+35
Cible surprise par le combat	+20
Cible surprise au cours du combat	+10
Cible attaquée sur un flanc non protégé	+10
Attaque soigneusement préparée (1 round inactif)	+10
Par tranche de 10 points de TAI au-dessus de 20	+05
Par point de TAI au-dessous de 6	-10
Attaquant est en mouvement	-10
Attaquant renversé ou bousculé	-20
Cible ne peut être vue	/2
Cible ne peut être détectée	-75

Maladresse

En situation de combat, qu'il s'agisse d'attaque ou de parade, une maladresse peut engendrer des conséquences parfois déplaisantes :

Jet	Arme naturelle
01-50	Déséquilibre : att. et par. -25% round suivant
51-60	Frappe la personne la plus proche (dégâts /3)
61-65	Perte de la prochaine attaque
66-70	Perte de la prochaine parade
71-75	Perte du round, -5 à l'init. au suivant
76-80	Perte totale du round en cours et du suivant
81-85	Perte des deux prochaines attaques
86-90	Perte des deux prochaines parades / esquives
91-95	Chute, un round pour se relever, cheville tordue, -15% en attaque, déplacement /2
96-00	Entorse, att. et par. /2 pour 1d10+1 rounds

Jet	Mêlée
01-50	Laisse tomber son arme
51-60	Perte de la prochaine attaque
61-65	Perte de la prochaine parade
66-70	Perte du round, -5 à l'init. au suivant
71-75	Perte totale du round en cours et du suivant
76-80	Perte des deux prochaines attaques
81-85	Perte des deux prochaines parades
86-90	Chute, un round pour se relever
91-95	Chute, un round pour se relever, cheville tordue, -15% en attaque, déplacement /2
96-00	Se blesse tout seul (dégâts /3)

Attaques et coups spéciaux

Viser

Un combattant peut choisir de frapper une zone particulière du corps de son adversaire. Pour cela, il subit un malus à son d'attaque : tête -40%, bras ou jambes -20%, mains ou pied -30%, torse aucun malus. Ces modificateurs sont à adapter pour des créatures non humaines.. Si l'attaque porte, les conséquences varient en fonction du montant des dommages :

Dégâts Conséquences

- 1-2 Les dégâts ne sont pas suffisants pour être significatifs.
- 3-4 Le coup handicape la zone touchée : le défenseur lâche son arme, ou ne peut se servir d'un membre pendant 1d4+4 rounds, et/ou subit une pénalité de 15% au toucher, à la parade, ou encore subit un malus de 6 points à l'initiative.
- 5+ Tirer une blessure majeure, même si les dégâts sont insuffisants.

Attaque massive

Dans certains cas très désespérés, un combattant peut décider d'investir tout son potentiel physique en attaque. Cela signifie que durant le round concerné, il ne pourra ni parer, ni esquiver, ni se déplacer. Ce choix doit être fait à la fin d'un round pour le round suivant. Il existe deux possibilités.

Tourbillon

Le combattant peut porter deux fois plus d'attaques avec le bras d'arme, auxquelles s'ajoute une éventuelle attaque de main gauche. Néanmoins, toute attaque après la première se fait avec un malus de 20% cumulatif. L'initiative est augmentée de 5.

Assaut

L'attaquant se jette violemment sur son adversaire, prenant tous les risques pour l'empaler ou défoncer son armure. Il bénéficie d'un bonus à l'initiative de 6 pts. Si l'attaque porte, son bonus aux dégâts est doublé (ou, s'il n'en a pas, rajouter 1d6), ou la protection de l'armure de l'adversaire est diminué de moitié, au choix de l'attaquant (dans ce dernier cas, l'armure perd un nombre de points de RES égal à la moitié des dégâts).

Attaque avec deux armes

Il est également possible d'attaquer avec deux armes, sous certaines conditions. Lorsque le personnage attaque avec ses deux armes, il subit un malus de 20% à la première arme, et de 40% à la seconde (plus courte que la première), à moins qu'il ne soit ambidextre (auquel cas, les malus sont de 10 / 20%).

Combat sans arme

Limitations

Le combat sans arme est une forme de combat rapide et rarement mortel (sauf dans le cas des arts martiaux) qu'un encombrement lourd pénalise fortement. Une armure est très gênante pour utiliser efficacement ces techniques. Les limitations du score d'éviter induites par l'armure sont doublées pour les techniques de combat à mains nues : 45% maximum avec une broigne, 30% pour une plate de bataille...

Pugilat et lutte

Pugilat

Le pugilat est un simple échange de coups (poings, pieds, tête). Ces armes naturelles s'utilisent beaucoup plus facilement que les autres, aussi ont-elles un pourcentage de base (indiqué dans la table des armes), auquel se rajoutent les bonus d'armes de mêlée. Les dégâts sont de simples contusions, et les points de vie ainsi perdus se récupèrent au rythme de 1 point par heure. Si les dégâts ont été infligés suite à une attaque critique, seule la moitié des points perdus est ainsi récupérée, l'autre moitié étant considérée comme des dégâts normaux, les processus normaux de guérison s'appliquant alors.

Lutte

Celui qui utilise cette compétence doit d'abord décider s'il veut tenter une prise, une immobilisation ou un déséquilibre, puis il effectue un jet. On ne pourra tenter une immobilisation au sol que si l'on a déjà réussi, dans l'ordre, une prise et un déséquilibre lors des deux rounds précédents. Deux personnages peuvent opposer tous les deux leur compétence en lutte : si les résultats sont identiques (deux échecs ou deux réussites), rien ne se passe ; si l'attaquant réussit un jet d'une qualité supérieure à celui de son adversaire, le défenseur est pris. Il pourra tenter de se libérer en réussissant un jet de FOR/FOR. En cas d'échec, le lutteur qui a effectué la prise pourra ajouter 10% à sa tentative d'immobilisation ou de déséquilibre.

Arts martiaux

Les Arts martiaux sont regroupés en deux types : offensifs (tous ceux à base de coups portés : karaté, kung-fu, boxe thaï ou française...) et défensifs (aïkido...)

Arts martiaux offensifs

Il s'agit de techniques complexes, et difficiles à apprendre. Les arts martiaux sont considérés comme des armes à part entière, et il est par conséquent possible de « parer » un coup avec une technique martiale sans subir de dommages (sauf en cas d'attaque critique). De même, les dégâts infligés sont létaux. Ces dégâts sont égaux à $1d6+3$ (plus un éventuel BD), et son FV est de 2.

Arts martiaux défensifs

Ces techniques martiales n'ont pas pour objectif d'infliger des dégâts à l'adversaire, mais avant tout à le neutraliser et se protéger de lui. Il n'y a ici qu'une seule compétence, *Arts martiaux défensifs*, qui procure d'abord un bonus à d'autres compétences (éviter, équilibre, arts corporels). Les bonus, non cumulatifs, sont les suivants :

Score	Éviter	Équilibre	Arts corp.
01-35	+5%	+5%	+15%
36-50	+10%	+10%	+20%
51-70	+15%	+15%	-
71-80	+25%	+20%	+25%
81-90	+30%	+25%	-
91-00	+40%	+30%	+30%
+10	+10%	+5%	+5%

En situation de défense (FV=1), l'utilisateur de cette compétence peut s'en servir pour parer n'importe quel type d'attaque, y compris les projectiles (flèches, carreaux, pierres de fronde...), de la même façon qu'il peut parer un coup d'épée. Mieux, il peut utiliser une parade réussie sous la moitié de son pourcentage pour retourner l'attaque contre celui qui l'a portée : il peut alors jeter son adversaire à terre, le désarmer (ou s'emparer de son arme), ou l'immobiliser (en lui tordant le bras ou le poignet).

En situation d'attaque (FV=2), il peut tenter de projeter au loin son adversaire (diagramme de dispersion, $1d4+1$ m, dégâts en conséquences) ou de l'immobiliser (seule façon de se libérer : utiliser Arts martiaux défensifs ou Lutte), de la même façon qu'en défense. Mais l'action est plus risquée, dans la mesure où il ne maîtrise plus l'espace autour de lui, laissant l'initiative de la riposte à son adversaire. Si le jet d'attaque échoue (qui ne peut être qu'évitée, et non pas parée), l'attaquant voit toutes ses défenses (arts martiaux et éviter) diminuées de moitié pour le round en cours. Si le jet est une réussite, mais que l'attaque est évitée, ne pas tenir compte de ces pénalités.

Défense

Parade

La parade sert à dévier ou bloquer les coups portés contre le défenseur. On ne peut parer un projectile, qu'il soit lancé (pierre, dague...) ou propulsé (bille de fronde, flèche...) qu'avec un bouclier, et les chances de réussite sont divisées par deux.

Défense massive

Au lieu de porter une attaque, un combattant peut décider d'investir tout son potentiel physique en parade. Ce choix doit être fait à la fin d'un round pour le round suivant. En situation de défense massive, le combattant ne peut ni esquiver, ni attaquer, ni se déplacer. Deux solutions peuvent être choisies :

Attaque défensive

Il s'agit de faire de grands moulinets et des gestes amples avec son arme de manière à gêner un adversaire. Le défenseur fait un jet d'attaque, et inflige à son attaquant une pénalité au toucher égale à sa marge de réussite, tout en conservant ses chances normales de parade au cours du round.

Parade totale

Le défenseur se concentre sur la parade. S'il ne possède qu'une arme, il pourra effectuer ses parades successives avec un malus cumulatif de 10% au lieu de 20%. S'il possède deux armes, ou une arme et un bouclier, il pourra parer avec ses deux armes indépendamment, avec le malus de 20% pour chaque parade successive avec chaque arme, le tout doublant le potentiel de parade habituel.

COMBAT À DISTANCE

Le combat à distance diffère du combat de mêlée en ce qu'il n'y a pas réellement de défense active de la part de la personne visée. Les chances de réussite de l'attaquant dépendent uniquement de son score de compétence, et des circonstances. Ces dernières sont développées ci-dessous.

Circonstances

Distance

Chaque arme possède une portée, sous la forme de trois chiffres. Le premier est le bout portant, portée la plus courte à laquelle toucher son adversaire est particulièrement facile. Le deuxième est la portée effective de l'arme, celle pour laquelle elle a été conçue. Il n'y a ni bonus ni malus. Et le dernier est la portée maximale de l'arme, celle qu'il est théoriquement possible d'atteindre, mais avec une précision nettement moindre. Au-delà de la portée maximale, il n'est plus

possible de toucher la cible.

Portée	Mod.
Bout portant	+20%
Effective	0
Maximale	/2

Préparation

La qualité d'un tir va aussi dépendre de sa préparation, qui peut aller d'un tir instinctif (tir immédiatement après avoir dégainé), à un tir longuement posé et préparé.

Préparation	Mod.
Tir instinctif	/2
Tir non préparé	0
Tir posé	+10% / rd*

* le nombre maximum de round de préparation est de 5 (ou POU/4, selon le résultat le plus favorable).

Mouvement

Si la cible est en mouvement, elle sera évidemment plus difficile à atteindre. Les modificateurs suivants peuvent être cumulés.

Cible	Mod.
Immobile	+20%
Déplacement lent	-10%
Déplacement rapide	-20%
Déplacement irrégulier	-20%

Taille

La Taille de la cible va également influencer sur les chances de toucher. L'attaquant aura un malus de 10% par point de TAI au dessous de 7, et un bonus de 10% par 10 pts au dessus de 15.

Couverture

Quand une cible est protégée par quelque chose – faible lumière, fumée, brouillard, une table – cela la rend plus difficile à toucher. Les modificateurs suivants s'appliquent au jet d'attaque.

Situation	Mod.
Brouillard/ fumée léger	-15%
Brouillard/ fumée épais	-30%
Brouillard/ fumée très épais	-60%
Faible lumière, crépuscule	-15%
Nuit de pleine lune	-30%
Ténèbres totales	-60%
Objet couvre 25% de la cible	-15%
Objet couvre 50% de la cible	-30%
Objet couvre 75% de la cible	-60%

Tir en rafale

Pour les armes capables de tirer en rafale, il est possible d'arroser la zone dans laquelle se trouve la cible. Le jet d'attaque bénéficie d'un bonus de 30% en raison du nombre de coups tirés, mais les dégâts sont divisés par deux (imprécision du ciblage).

Maladresses

Jet	A distance
01-50	Laisse tomber son arme
51-60	Perte de la prochaine attaque
61-65	Perte totale du rd en cours, -5 à l'init. au suivant
66-70	Perte totale du round en cours et du suivant
71-75	Perte des deux prochaines attaques
76-80	Perte des 1d4 rds suivants avec la même arme
81-85	Arme se brise/ s'enraye
86-90	Tir aléatoire (diagramme de dispersion)
91-95	Touche le compagnon le plus proche de la cible visée, dégâts /3
96-00	Se blesse tout seul (dégâts /3)

ARTS DU COMBAT

Les arts du combat, ou feintes, sont un ensemble de techniques martiales, particulièrement difficiles à acquérir, et dont le secret est jalousement gardé. Au gré du MJ, une feinte pourra n'être acquise que pour une arme spécifique, ou une catégorie d'arme. Par exemple, épée longue, ou au contraire, armes blanches.

Pour apprendre une feinte, si les pré-requis pour la feinte souhaitée sont remplis, le personnage doit trouver un maître possédant un score d'au moins 80% dans l'arme considérée (sauf pour l'Art du maître d'arme). L'enseignement occupe tout le temps libre du personnage (soit environ 60 heures par semaine). Après 20 heures d'entraînement, il faut réussir un jet sous la Base (déterminée pour chaque art du combat). Les marges de réussite sont cumulées, en cas de réussite critique la marge est doublée. En cas de maladresse, la marge d'échec est soustraite. Quand le Seuil est atteint, l'art est acquis.

Il est également possible d'utiliser les points gagnés lors d'un jet d'expérience, au lieu d'être investis dans l'augmentation du score de compétence. Pour chaque point investi dans l'apprentissage d'une feinte, 5 points sont ajoutés pour atteindre le Seuil.

On ne peut utiliser qu'une seule feinte par round.

Armes de mêlée

Agacement

Pré-requis : 50% à l'attaque.

Base : CHA x3

Seuil : 30

Le personnage, par des petits mouvements offensifs et défensifs, essaie d'énervier son adversaire. S'il réussit un jet de CHA contre le POU de son adversaire, il réussit à déconcentrer celui-ci. Il peut alors ajouter à son attaque, sa parade et/ou ses techniques spéciales un pourcentage égal à sa marge de réussite. Cet art du combat nécessite de passer un round entier sur la défensive, pendant lequel il ne pourra porter aucune attaque. Le bonus ainsi gagné est à utiliser avant la fin du combat.

Art de la monture

Pré-requis : Monture: 50% ; DEX : 13+ ; Arme : 50%

Base : DEX x3

Seuil : 80

Lorsqu'un guerrier se bat à cheval, il doit choisir son plus mauvais score entre Équitation et son score d'attaque. Grâce à cette feinte, le cavalier peut utiliser son score d'attaque, même si son score d'Équitation est plus bas.

Art des gémeaux

Pré-requis : 60% en Arme

Base : DEX + INT

Seuil : 80

Cette feinte permet de réduire les malus infligés au personnages combattant avec deux armes. Les malus passent à -10% / -20% si le personnage n'est pas ambidextre, ou sont totalement annulés dans le cas contraire.

Art du maître d'arme

Pré-requis : Attaque : 95% et +

Base : DEX+POU

Seuil : 100

Les maîtres d'arme acquièrent une telle habileté dans le maniement de leur arme, que cela leur permet de transformer toute parade réussie en riposte contre celui qui a porté l'attaque (toute attaque après la première se voit infligée un malus de 20% cumulatifs). Cette attaque étant fulgurante, son FV n'est que d'un point. De plus, les maîtres d'arme gagnent un bonus à l'initiative de 3 points, et un bonus de 15% à toute attaque spéciale (viser ou autre) ou pour l'acquisition d'un art du combat avec leur arme de prédilection.

Attaque en finesse

Pré-requis : 70% à l'attaque.

Base : DEX x3

Seuil : 40

L'attaque en finesse permet à l'attaquant de s'infliger un malus au toucher : si le coup porte, il réduit d'autant les chances de son adversaire de parer ou d'esquiver l'attaque.

Attaque mortelle

Pré-requis : 70% à l'attaque.

Base : DEX x3

Seuil : 50

L'attaque mortelle permet à l'attaquant de réduire les points d'armure de son adversaire (et ce, quelle que soit l'armure), en s'infligeant un malus sur sa propre attaque. Par point d'armure en moins, l'attaquant réduit ses chances de toucher de 10%.

Attaque multiple

Pré-requis : 90% à l'attaque.

Base : DEX x3

Seuil : 70

L'attaque multiple permet de répartir son score d'attaque sur deux attaques. Par exemple, si un combattant possède un score de 120% en armes moyennes, il pourra effectuer deux attaques à 60% (ou une à 80% et l'autre à 40%). La seconde attaque intervient au RA de la première diminué du FV de l'arme.

Botte secrète

Pré-requis : 75% à l'attaque ; DEX :13+

Base : DEX+INT

Seuil : 80 pour une attaque blessante, 120 pour une attaque incapacitante, 180 pour une attaque grave ou mortelle.

Une botte secrète est une attaque reproduisant les effets exacts d'une blessure majeure (par exemple, nez coupé). Les autres conséquences des blessure majeures s'appliquent également.

Il faut passer un round entier à se préparer, aucune attaque ou esquive n'étant permises. Seule une parade peut être faite pendant la préparation. Le round suivant, le bretteur place son attaque, qui bénéficie d'un bonus de 6 à l'initiative, mais avec un malus de 30%. Étant donnée la rapidité de celle-ci, le défenseur doit réussir une esquive ou une parade critiques. Si l'attaque passe, la feinte est infligée, avec les conséquences suivantes. L'effet choisi est appliqué. L'attaque est considérée comme une attaque critique, la victime perd un nombre de points de vie égaux à la moitié de son potentiel. Si la botte secrète elle-même est une réussite critique, 1d10 points de dégâts sont rajoutés. Toutes les autres conséquences des blessures majeures sont appliquées.

Si la feinte n'est pas placée, que l'attaque ait échouée, ou que le défenseur ait paré, l'attaquant se voit infligé un malus à l'initiative de 5 pts, et un malus à l'attaque et à la parade de 20%, pendant le round suivant.

Bouclier - Bousculer

Pré-requis : 60% en Bouclier

Base : FOR x3

Seuil : 50

Cette feinte permet au personnage qui réussit à parer une attaque avec un bouclier, de transformer cette parade en un coup porté sur l'arme dans le but de désarmer son adversaire. Il lui faut pour cela réussir un autre jet, avec un malus de 30%, et réussir ensuite un jet de FOR/FOR pour faire tomber l'arme de la main de l'assaillant.

Bouclier - projectiles

Pré-requis : 70% en Bouclier

Base : DEX x2

Seuil : 70

Cette feinte permet de parer des projectiles avec un pourcentage plein, et non plus divisé par 2.

Désarmer

Pré-requis : 60% à l'attaque.

Base : DEX x3

Seuil : 30

Un désarmement ne peut être tenté qu'avec des armes fines à une main, non contondantes (à voir selon la situation). Pour y parvenir, le personnage doit réussir un jet sous la moitié de son score d'attaque, cette attaque ne doit pas être parée ou évitée. Pour garder son arme en main, l'adversaire devra réussir un jet sous 3xFOR. En cas d'échec, l'arme est projetée sur 1d4 m selon un diagramme de dispersion. Si le désarmement est une réussite critique, il n'y a aucun jet de FORCE.

Maîtrise du fourreau

Pré-requis : 50% à l'attaque ; DEX 13+

Base : DEX x3

Seuil : 60

Cette feinte permet de dégainer efficacement son arme tout en jouant sur le fourreau, ce qui permet à son utilisateur de réduire le FV de l'arme de 3 points (1 minimum) pour dégainer. Autrement dit, une épée longue a un FV de 6, la maîtrise du fourreau permettra un FV de 3 pour dégainer.

Armes à distance

Dégainer

Pré-requis : DEX 14+

Base : DEX x3

Seuil : 90

Cette feinte confère au tireur une telle coordination de ses mouvements qu'il diminue le Facteur Vitesse de son arme de 5 (minimum 1)

Tir lointain

Pré-requis : Arme à distance : 75%.

Base : DEX x2

Seuil : 100

Les capacités du tireur lui permettent d'être plus à son aise dans les tirs à longue portée, c'est-à-dire lorsque la cible est au-delà de la portée effective de l'arme. Cette dernière est augmentée de moitié, bien que la portée globale de l'arme ne soit pas modifiée.

Tir réflexe

Pré-requis : Arme à distance : 80%.

Base : DEX x2

Seuil : 120

Le tireur est particulièrement bien entraîné à tirer immédiatement après avoir dégainé son arme, autrement dit à tirer instinctivement. Sans cet entraînement, le tireur voit ses chances de toucher réduites de moitié. Grâce à cet art du combat, le malus n'est que de 20%.

BLESSURES

Blessures mineures

On appelle blessure mineure toute blessure dont le montant est inférieur à la moitié du total des points de vie maximum du blessé. Si elles n'ont pas les effets dévastateurs des blessures majeures (voir ci-dessous), elles n'en sont pas moins incapacitantes. Si le total est réduit d'un tiers, toutes les compétences physiques souffrent d'un malus de 30%, et l'initiative est diminuée de 3 points. S'il est réduit des 2/3, les malus passent respectivement à -50% et -6.

Blessures majeures

Lorsqu'une blessure majeure est infligée, le blessé est alors grièvement touché. Les conséquences sont les suivantes :

- un tirage est effectué sur la table des blessures majeures (ci-dessous), et les effets sont appliqués immédiatement. Ils sont, sauf cas particuliers, irréversibles ;
- l'initiative, en plus des réductions dues à la perte de pv, est réduite de 8 points, et toutes les compétences sont à -30%.
- le personnage blessé ne peut se battre que pendant un nombre de round égal aux points de vie qu'il lui reste, après quoi il s'évanouira ;
- si le personnage ne reçoit aucune aide, ne serait-ce que des Premiers Soins réussis, dans l'heure qui suit sa blessure, il doit effectuer un jet de 1d20 sous la CON. En cas d'échec, il ne survit pas au choc. S'il réussit, il survit mais perd définitivement 1d4 pts de CON.

Jet	Blessure
01-40	Cicatrices impressionnantes
41-45	Jambe droite brisée, DEX-4
46-50	Jambe gauche brisée, DEX-4
51-52	Jambe droite tranchée, DEX -7
53-54	Jambe gauche tranchée, DEX -7
55-56	Pied droit tranché, DEX-6
57-58	Pied gauche tranché, DEX-6
59-62	Hanche brisée, DEX-6, CON-1
63-69	Bras droit brisé, DEX-3
70-75	Bras gauche brisé, DEX-3
76-78	Bras droit tranché, DEX-6
79-81	Bras gauche tranché, DEX-6
82-83	Main droite tranchée, DEX-4
84-85	Main gauche tranchée, DEX-4
86-87	Organes internes touchés, CON -2d4
88-89	Côtes brisées, CON -1d4
90-91	Vertèbres atteintes, FOR et DEX -1d4
92	Colonne vertébrale touchée, FOR et DEX /2
93	Commotion cérébrale légère, INT et CHA -1
94	Commotion cérébrale grave, INT et CHA -4
95	Nez tranché, CHA -4, Perception -10%, SEN -2
96	Perte de l'œil droit, CHA-2, Perception -15%, SEN-3
97	Perte de l'œil gauche, CHA-2, Perception -15%, SEN-3
98	Perte de l'oreille droite, CHA-1, Perception -5%, SEN-1
99	Perte de l'oreille gauche, CHA-1, Perception -5%, SEN-1
00	Tête tranchée, arrachée

Coma

Dès qu'un personnage est réduit à 0 pv, il tombe dans l'inconscience, mais peut être soigné normalement. Dès qu'un point de vie supplémentaire est perdu, le personnage entame son capital de point de coma (pc). 1 pc est alors perdu tous les 5 rounds (1 minute), en raison de l'hémorragie (si toutefois l'une des blessures infligée peut s'aggraver). Le blessé décède lorsque son capital de coma est épuisé. Une forme de guérison (premiers soins, herbes...) est nécessaire pour arrêter l'hémorragie, mais ne soignera pas les points de coma perdus. Une fois la blessure stabilisée, la guérison peut réellement commencer. Il faut alors utiliser la médecine, les plantes ou des soins magiques. La première phase ne permet pas de faire regagner des pv : il faut d'abord compenser les pc jusqu'à 0, puis ensuite soigner le blessé pour lui permettre de gagner des pv, ou encore laisser la guérison naturelle s'en charger. 1d10+20 heures après avoir atteint 1 pv, le blessé reprend conscience. Il faut alors déterminer si le personnage en garde des séquelles, en faisant un jet sous 5xCON et en déduisant les conséquences sur la table suivante, en fonction de la marge de réussite :

Marge	Séquelles
25% et +	Aucune conséquence.
10-24%	FOR, CON et DEX réduites de 1 pt par pc perdu, pendant une convalescence de 1d4+4 semaines. Retrouvent ensuite leur score original au rythme de 1 pt/ jour.
01-09 %	Idem, convalescence de 1d6+9 semaines.
Échec	Idem, 1 point de chaque carac. est définitivement perdu.

santh et dommages

GUÉRISON NATURELLE

Ce chapitre concerne la guérison naturelle. Pour la guérison médicalisée, voir le livre sur les technologies.

Rythme de guérison

Cette table montre le délai de récupération, c'est-à-dire le nombre de jours au bout duquel les blessures commencent à guérir :

CON	Blessure légère		Blessure majeure	
	Intacte	Soignée	Intacte	Soignée
3-5	15*	6	30*	12
6-8	10*	6	21*	9
9-12	7*	5	15*	7
13-14	6	5	12*	6
15	5	4	10	5
16	4	3	8	4
17	3	2	7	3
18	2	2	6	2
19	1	1	5	2
20	1	0.5	4	1
21	0.5	0.5	3	1
22+	0.5	0.25	2	0.5

* Risques de surinfection : 50-CON% d'aggravation (1d2 points de dégâts) dans les 24 heures suivant la blessure, 25-CON% risques de gangrène au cours de la semaine suivante.

Récupération

Activité nulle : 1d4 points

Activité restreinte : 1d3 points

Activité normale : 0, risques d'aggravation : 100-4xCON% (dégâts=1d3 points)

Activité intense : 0, risques d'aggravation : 100-2xCON% (dégâts=1d6 points).

DÉGÂTS DIVERS

Chutes

Les critères suivants doivent être pris en compte dans la détermination de tels dommages :

Hauteur : 1d6 pts par tranche de 3 mètres de chute.

Vitesse : tomber d'un cheval est considéré comme une chute de 1 à 3 mètres. Par contre, être projeté de son cheval inflige 2d6 pts de dégâts. En résumé, considérez la chute comme étant du double de la distance effective si la cible est lancée, projetée, ou possède une vitesse initiale.

Taille : soustraire 1d6 si la TAI est inférieure à 6, et ajouter 1d6 par tranche de 20 pts de TAI au dessus de 20.

Surface : si la surface est particulièrement molle (tapis de mousse, terre fraîchement labourée...), diviser les dégâts par 2. Si la surface est particulièrement dure (roche, eau pour une chute supérieure à 10 m), les multiplier par deux.

Asphyxie

Ce type de dommage est appliqué dans les cas où la victime ne peut respirer normalement.

Si le personnage n'est pas surpris par ce qui l'empêche de respirer, il devra au premier round réussir un jet sous 10xCON pour retenir convenablement sa respiration. A chaque round, le multiplicateur baisse d'un point, et dès qu'un jet est raté, les dégâts sont infligés. Si le personnage est surpris, il doit réussir un jet sous 2xPOU pour avoir eu le temps de retenir sa respiration. En cas de réussite, la procédure est entamée normalement, mais en cas d'échec, les jets se font à partir de 3xCON.

Les dégâts infligés chaque round dépendent de la substance inhalée :

Substance	Dégâts
Fumée	1d4
Fumée dense	1d6
Eau	1d8

Feu

Si l'on attaque un personnage avec du feu (torche, lance-flammes ou autre), après que les dégâts seront déterminés, il faudra savoir si le personnage prend feu ou pas : il doit pour cela réussir un jet sous 3xPOU, ou 5xPOU s'il porte une armure métallique ou des vêtements difficilement inflammables. S'il s'enflamme, 1d10 points de dégâts sont infligés, et le personnage doit de plus déterminer la localisation la plus touchée (selon la situation, ou aléatoirement) et appliquer les conséquences les plus logiques. S'il s'agit d'une blessure majeure, le personnage perd en outre 1d4+1 points de CON définitivement.

Voici quelques indications sur les dégâts infligés par des feux selon leur intensité :

Feu	Dég. / rd
Flamme (bougie)	1
Grosse flamme (torche)	2
Petit feu (feu de camp)	1d6+1
Grand feu (feu de joie)	2d6+1
Feu violent (incendie)	3d6+1

Viellissement et inaction

A partir de 50 ans, les forces déclinent. Aussi, chaque année, deux jets devront être effectués : le premier pour déterminer le nombre de points perdus, le second pour déterminer quelle caractéristique diminue (un jet par point perdu) :

1d10	Nb. Pts	1d10	Nb. Pts
1	4	6	0
2	3	7	0
3	2	8	1
4	1	9	2
5	0	10	3

1d10	Caractéristique
1-3	FOR
4-5	CON
6	DEX
7-10	aucune perte

Inaction : tout personnage qui ne pratique aucune activité physique pendant une année doit, lui aussi, faire un jet sur les tables ci-dessus. Un entraînement régulier permet de récupérer les points éventuellement perdus.

Famine et déshydratation

Capacité de sustentation (en jours) :

CON	Eau	Nour.	Climat	Mod.	Activité	Mod.
3-4	1	7	Très chaud	/3	Nulle	x1.5
5-6	2	10	Chaud	/2	Normale	-
7-8	2	14	Tempéré	-	Intense	/3
9-10	3	18	Froid	/1.5		
11-12	3	21	Polaire	/2		
13-14	3	24				
15-16	4	28				
17-18	4	31				
19+	5	35				

Conséquences (cumulatives) :

Retard, eau	Retard, nour.	Conséquences	Jet survie
1	1-4	CON-1d3, FOR-1	CONx5
2	5-8	CON-1d3, FOR-2	CONx4
3	9-10	CON-1d4, FOR-1d3	CONx3
4	11-12	CON-1d4 FOR-1d3	CONx2
5	13+	Mort	Mort

Récupération :

Force : 1 point/ 2 jours
Constitution : 1 point/ jour

DÉGÂTS AUX STRUCTURES

On considère qu'un objet possède un nombre de points de vie égal à ses points d'armure. Par conséquent, chaque point de vie perdu réduit d'autant le nombre de points d'armure. S'il est nécessaire de déterminer l'éventuelle TAI ou CON de l'objet (si l'on tente de défoncer une porte à grands coups d'épaule), doubler le nombre de points d'armure. Voici quelques exemples de points d'armure :

Structure	Arm.	Matériaux	Mod.
Meuble	5	Bois léger	x1
Porte	6	Bois massif	x1,5
Palissade	12	Pierre	x2
Mur	15	Métal	x5
		Blindage	x3
		Plastacier	x8

SANTÉ MENTALE

Pertes et folie

Certaines situations peuvent ébranler la santé mentale des personnages. En voici quelques exemples, en plus des pertes occasionnées par la vue de créatures extrêmement effrayantes (le premier chiffre donne la perte en cas de jet de SAN réussi, le second en cas d'échec du même jet) :

Évènements	Pertes
Mort horrible naturelle	1/1d4
Mort horrible surnaturelle	1/1d6+1
Être torturé	0/1d6+3
Voir quelqu'un qu'on croit mort	0/1d4
Assister à un événement surnaturel	1-1d4 / 1-1d10+2

Un personnage est atteint d'une folie temporaire s'il perd un nombre de points de SAN égal à son SFT. S'il les a perdus en moins de 15 jours, la folie est limitée (dans son type et sa durée : 1d12+12 heures). S'il les a perdus en moins d'une heure, la folie est étendue (la dégradation brutale de son état mental implique un désordre plus profond, qui dure 1d12+12 jours).

La folie temporaire est déterminée sur les tables suivantes :

Jet	Folie limitée
1	Évanouissement
2	Panique et fuite
3	Hystérie ou débordement émotionnel
4	Bégaiement ou logorrhée
5	Phobie intense
6	Manie homicide ou suicidaire
7	Hallucinations
8	Échopraxie ou écholalie
9	Catatonie : position fœtale
10	Stupeur : babillage incessant

Jet	Type de folie
1	Mythomanie : mensonge pathologique
2	Monomanie : idée obsessionnelle
3	Paranoïa : soupçons irraisonnés
4	Manie dépressive : par cycle de 1 à 4 jr
5	Amnésie : à déterminer
6	Pantophobie : peur de tout
7	Désirs sexuels étranges
8	Schizoïdie : perte de personnalité
9	Schizophrénie : personnalités multiples
10	Hébéphrénie : se retire en soi-même

Recouvrer la SANTÉ mentale

Il existe plusieurs moyens pour regagner des points de SAN, bien qu'aucun ne permette de dépasser le maximum (99) :

- augmenter une compétence au-delà de 90% permet de gagner 1d4 pts de SAN, représentant ainsi la confiance en soi que gagne un personnage en acquérant une telle maîtrise. Si la compétence dépasse 100, 1d6 pts de SAN sont récupérés ;
- vaincre une créature dont la vue fait perdre de la SAN fait gagner le minimum de SAN que la créature fait perdre. Ceci n'est possible qu'une seule fois par créature : exterminer une troupe de goule ne fait pas gagner des dizaines de points de SAN, mais seulement le minimum que fait perdre une goule ;
- Un personnage peut également avoir recours à une aide médicale pour retrouver son équilibre mental. Le traitement peut comporter autant de médicaments (psychotropes ou autres) qu'une forme de thérapie. S'il s'agit simplement de récupérer des points de SAN, le médecin devra réussir un jet de Médecine ou de Psychologie (éventuellement modifié par le matériel utilisé). En cas de réussite, le personnage regagne un point par jour pendant une semaine. Pour soigner une folie, la procédure reste la même. Le jet subit un malus de 35% (55% s'il s'agit d'une folie étendue), et la folie est soignée en 2 semaines (6 semaines pour une folie étendue). Pendant toute la durée de traitement de la folie, aucun point de SAN n'est récupéré. Soigner la folie est le préalable indispensable pour soigner son équilibre mental.

MALADIES

Lorsqu'un personnage est en contact avec le vecteur d'une maladie, il doit réussir un jet de CON contre la VIRulence de ladite maladie. En cas de réussite, il n'est pas infecté. En cas d'échec, il est désormais malade.

Vecteur : indique le mode de transmission de la maladie ;

Temps d'incubation : temps au bout duquel les premiers symptômes apparaissent après l'infection ;

Échec : symptômes et conséquences de la maladie jusqu'à guérison ;

Durée : durée de la maladie en cas d'absence de traitement (ou délai avant la mort en cas de maladie létale). Quelle que soit la maladie, il y a toujours une chance de 1% pour que le personnage bénéficie d'une immunité naturelle, ou que la maladie passe d'elle-même ;
Diagnostic : Malus à apporter au jet de Médecine pour déterminer de quelle maladie il s'agit ;
Traitement : Il s'agit ici du malus à appliquer au jet de Médecine pour déterminer le traitement adéquat ;
Notes additionnelles : les suites définitives que le personnage peut éventuellement conserver, et autres notes.

Blennorragie

Vecteur : Voie sexuelle
Temps d'incubation : 1 à 6 jours
VIR : 8
Échec : Brûlures urinaires
Diagnostic : 0
Traitement : 0
Notes additionnelles : Si le jet de résistance est une maladresse, la blennorragie se solde par la stérilité du sujet.

Bothriocéphalose

Vecteur : ingestion de poisson contaminé et mal préparé
Temps d'incubation : 1d heures
VIR : 6
Échec : douleurs abdominales, crampes et impossibilité de combattre. Compétences physiques -20%
Diagnostic : 0
Traitement : 0
Notes additionnelles : Événuel dégoût du poisson

Botulisme

Vecteur : ingestion de viandes ou légumes avariés ou mal conservés
Temps d'incubation : 3d6 heures
VIR : 8
Échec : bouche sèche, troubles oculaires, respiratoires en cas de maladresse au jet de Résistance (et mort rapide par la suite). Compétences de combat et de perception -20%
Diagnostic : 0
Traitement : -10%
Notes additionnelles : Si aucun soin n'est apporté dans les trois jours, le personnage meurt. La convalescence est de 2 mois.

Brucellose

Vecteur : lait ou produit laitier ou viande infectée
Temps d'incubation : 3d12 jours
VIR : 8
Échec : état fébrile, sueurs, douleurs diffuses. -20% aux compétences physiques
Diagnostic : -10%
Traitement : 0
Notes additionnelles : Si aucun soin n'est apporté, le personnage meurt en 3d12+30 jours

Choléra

Vecteur : eau/aliments souillés par déjections, ou contact avec un malade
Temps d'incubation : 1d6 jours
VIR : 10/8 selon vecteur
Échec : violentes douleurs abdominales et vomissements 2 à 4 fois par heure ; diarrhées 6 à 10 fois par jour ; température à moins de 36°C. Jours 1 à 5 : fatigue, perte de la moitié des points de vie ; Jours 6 à 10 : déshydratation, perte de la moitié des points de vie

restants, -20% aux compétences physiques et perceptives ; Jours 11 à 20 : yeux excavés, perte du tiers des points de vie restants et de 10% des compétences physiques et perceptives

Diagnostic : 0

Traitement : -15%

Notes additionnelles : Faire un 2^{ème} jet de Résistance au 30^{ème} jour. En cas d'échec, mort. Sinon, les symptômes persistent jusqu'à traitement. 2 semaines de convalescence.

Coqueluche

Vecteur : contact avec un malade (voie aérienne)
Temps d'incubation : 1d6+6 jours
VIR : 9
Échec : quintes de toux spasmodiques et répétitives : perte de 2 pips de Vigueur
Diagnostic : -10%
Traitement : 0

Dengue

Vecteur : moustique
Temps d'incubation : 1d6+1 jours
VIR : 8
Échec : fièvre, abattement général, maux de tête, vomissements, douleurs musculaires et articulaires. Rémission après quelques jours, puis reprise accentuée des symptômes qui régressent rapidement. Disparaît en une dizaine de jours.
Diagnostic : -5%
Traitement : 0
Notes additionnelles : Convalescence de 15 jours.

Diptérie

Vecteur : contact avec un malade (voie aérienne)
Temps d'incubation : 1d6 jours
VIR : 9
Échec : Jours 1 à 3 : fièvres ; Jour 4 : pâleur et fatigue ; (Vigueur -1) ; Jours 5 et 6 : toux rauque, aphonie ; (pv -3) ; Jours 7 à 9 : difficultés respiratoires fréquentes ; (pv -5) ; Jours 10 à 15 : difficultés respiratoires permanentes, état de torpeur profonde.
Diagnostic : 0
Traitement : -10%
Notes additionnelles : 15 jours avant la mort si aucun traitement n'est apporté. 2 mois de convalescence.

Dysenterie

Vecteur : eau infectée ou mouche infectée
Temps d'incubation : 1d6 jours
VIR : 9 ou 8 selon vecteur
Échec : fièvres fortes, douleurs abdominales, coliques ; Jours 2 et 3 : 20 selles par jour, pv -2 ; Jours 4 à 6 : 30 selles par jour, pv -3 ; Jours 7 à 10 : 50 selles par jour, pv -2 ; Jours 11 à 15 : déshydratation grave, perte de 3/10 du poids, perte de la moitié des pv restants.
Diagnostic : -5%
Traitement : -5%
Notes additionnelles : 15 jours avant la mort. 2 semaines de convalescence

Fièvre hémorragique

Vecteur : viral, modes de transmission variés
Temps d'incubation : 3d6 jours
VIR : 15
Échec : maux de tête, douleurs, fièvre puis diarrhées entraînant une déshydratation rapide. Hémorragies entre le 5^{ème} et le 7^{ème} jour. Perte des 3/4 des points de vie, -20% à toute activité physique. Mort

sans traitement au bout de 8 à 10 jours.

Diagnostic : -5%

Traitement : -30%

Fièvre jaune

Vecteur : moustique

Temps d'incubation : 1d6 jours

VIR : 12

Échec : Jours 1 à 5 : délires, fièvres (41°C), muscles tétanisés (corps arqué) durant 15 minutes. Compétences d'Agilité -20%, pv -3 ; Jours 6 à 8 : nausées, vomissements (noirs), fièvre inférieure à 39° (30 mn). Agilité -10% ; Jours 9 et sq. : alternance en continu : 2d6 fois par jour.

Diagnostic : -10%

Traitement : -10%

Notes additionnelles : 30 jours avant la mort sans traitement, 2 mois de convalescence.

Fièvre typhoïde

Vecteur : aliments souillés par les déjections de porteurs sains et de malades

Temps d'incubation : 2d6 jours

VIR : 11

Échec : fièvres élevée (40 - 41°C), torpeur. 4^{ème} jour : hémorragie ou perforation intestinale si jet de Résistance contre VIR 12 est un échec. Perte de 20% dans les compétences physiques.

Diagnostic : -15%

Traitement : -15%

Notes additionnelles : mort après 6 mois sans traitement, 5 semaines de convalescence.

Gangrène

Vecteur : Plaie infectée non soignée

Temps d'incubation : 2 jours

VIR : 6

Échec : Fièvre légère le premier jour. Jour 1 : pv -1, début de nécrose du membre touché ; Jour 4 : pv -1, membre nécrosé presque entièrement ; Jour 5 et suivants : perte de 1 pv par jour, membre perdu (amputation nécessaire).

Diagnostic : -10%

Traitement : -5%

Notes additionnelles : dure jusqu'à la mort, au traitement, ou à l'amputation.

Grippe

Vecteur : Voie aérienne

Temps d'incubation : 1 à 3 jours

VIR : 6 à 18

Échec : Fièvre, douleurs musculaires, toux. Pour les gripes d'une VIR supérieure à 12, il peut y avoir des complications (pneumonie) qui peuvent conduire à la mort les plus faibles.

Diagnostic : -20%

Traitement : -30% à +15%

Notes additionnelles : 1 semaine de convalescence

Lèpre

Vecteur : contact prolongé avec un malade contagieux, ou très contagieux

Temps d'incubation : très long, 2 à 5 ans, parfois beaucoup plus

VIR : 2 ou 8

Échec : débute par une tache indéterminée. Puis évolue vers deux formes extrêmes : Forme tuberculoïde : macules décolorées anesthésiques, lésions nerveuses (névrites, troubles trophiques),

lésions osseuses. Aboutit à des déformations et mutilations. Se rencontre chez ceux qui ont un bon système immunitaire (CON>15) ; forme la moins contagieuse. Forme lépromateuse : nodules, lésions viscérales et oculaires. Accidents neurologiques tardifs. Forme la plus contagieuse, se rencontre surtout chez ceux qui ont un système immunitaire faible (CON< 9).

Diagnostic : 0

Traitement : -10%

Notes additionnelles : Le traitement dure de 2 à 12 mois.

Leptospirose

Vecteur : contact avec des eaux polluées en région marécageuse

Temps d'incubation : 1d6+6 jours

VIR : 6

Échec : Jours 1 à 4 : fièvre (40°C), vomissements, maux de tête, douleurs articulaires et musculaires. points de vie /2, compétence d'Agilité -20% ; Jours 5 à 10 : urine très foncée ; Jours 11 à 15 : la fièvre disparaît ; Jours 16 à 20 : fièvres reprend ; Jour 21 : la maladie s'arrête d'elle-même.

Diagnostic : -5%

Traitement : 0

Paludisme

Vecteur : moustique

Temps d'incubation : 4d6 semaines

VIR : 9

Échec : durant 1d4 jours, état grippal (perte de ¼ des pv), ensuite état clinique : Jours 1 à 4 : frissons avec froid intense et tremblements généralisés pendant 15 mn ; Jours 5 à 10 : fièvre (40-41°C) avec faciès congestif et peau brûlante, pendant 3 h ; Jours 11 à 15 : sueurs profuses et épuisantes pendant 1 heure, perte de tous les pv sauf trois. L'état clinique se répète après trois jours de calme (les pv sont récupérés normalement pendant ces trois jours).

Diagnostic : -10%

Traitement : -5%

Notes additionnelles : Convalescence de 1d+5 mois. Si aucun traitement n'est apporté dans les deux mois après que la maladie s'est déclarée, la difficulté du traitement passe à -30%. Si aucun soin n'est apporté, mort après 1d6 mois.

Peste bubonique

Vecteur : contact avec un malade ou des rats porteur de puces

Temps d'incubation : 2d6 jours

VIR : 18

Échec : fièvre (40°C), bave, douleurs abdominales extrêmes, délire. Après 24 heures, pv -8. 2^{ème} jour : apparition d'un bubon (à l'aîne ou à l'aisselle). Toutes les compétences physiques -10%. Mort après 1d6+1 jours.

Diagnostic : -10%

Traitement : -35%

Notes additionnelles : Convalescence de 2d6+6 mois

Peste pulmonaire

Vecteur : contact avec un malade

Temps d'incubation : 7d6 heures

VIR : 16

Échec : fièvre (40-41°C), anxiété, toux, crachats sanguins, difficultés respiratoires, coloration bleue des extrémités. Perte de la moitié de toutes les caractéristiques et compétences physiques. Mort après 1d+1 jours.

Diagnostic : -5%

Traitement : -30%

Notes additionnelles : Convalescence de 2d6+6 mois

Rage

Vecteur : contact avec la salive ou la bave d'un malade, ou morsure d'un animal malade

Temps d'incubation : 2d6 semaines, ou 7d6 mois

VIR : 11 ou 6

Échec : modifications du tempérament vers une tendance paranoïaque et d'extrême sensibilité psychologique, impossibilité de boire, crises de démence possibles. Pertes de 1d20+10 pts de SAN.

Diagnostic : -10%

Traitement : 0

Notes additionnelles : 10% de rester paranoïaque.

Scorbut

Vecteur : contact avec la salive d'un malade ou aliment mal conservé

Temps d'incubation : 1d6 jours

VIR : 11

Échec : Jours 1 et 2 : maux aux articulations ; Jours 3 et 4 : mal de dent, gencives qui saignent, langue bleuâtre ; Jours 5 à 7 : déchaussement des dents, hémorragies aux gencives (20% de mortalité), diarrhées et respiration difficile ; Jours 8 et 9 : état de prostration.

Diagnostic : 0

Traitement : 0

Notes additionnelles : 1d4+3 mois

Syphilis

Vecteur : Voie sexuelle : malade en phase primaire, secondaire ou tertiaire

Temps d'incubation : 20 jours

VIR : 6, 14 ou 10

Échec : Phase primaire : apparition d'un bouton dur ou d'une petite plaie (chancre) sur les organes génitaux (rarement la bouche), qui disparaît après quelques semaines ; Phase secondaire : 2 à 4 mois après l'infection : petite taches roses, perte de cheveux, boutons sur les pieds, les mains et la bouche. Si non traitée, la syphilis peut évoluer en 5 à 30 ans ; Phase tertiaire : atteintes cardiaques et neurologiques (paralysie). Mort possible (25%- CON).

Diagnostic : 0

Traitement : -5%

Tétanos

Vecteur : blessure infectée par la rouille ou la terre

Temps d'incubation : 1d+2 jours

VIR : 10

Échec : La maladie affecte n'importe quel nerf (optique, moteur, vague...) et le tétanise rapidement. Sans traitement après 7 jours, crispation totale du nerf touché, puis du corps entier (mort par asphyxie au bout de 3 semaines).

Diagnostic : 0

Traitement : 0

Notes additionnelles : 2 semaines de convalescence

Tuberculose

Vecteur : voie aérienne, ou voie digestive (bacille bovin dans le lait)

Temps d'incubation : 2d+1 jours

VIR : 14 ou 10

Échec : fièvre, toux, crachats purulents. Pleurésie (toux sèche, point de côté), 30% de mortalité. Perte de 1d8+2 pts de CON et de FOR, 1d4 pts de DEX. Difficultés respiratoires graves.

Diagnostic : 0

Traitement : 0

Typhus

Vecteur : contact indirect avec rat, chien, souris, oiseau ou contact direct avec poux, puce, tique

Temps d'incubation : 14 jours

VIR : 15 ou 17

Échec : fièvre (40°C), éruption cutanée apparaissant entre le 4^{ème} et le 7^{ème} jour au niveau des flancs pour s'étendre en deux jours sur tout le corps (sauf le visage, les paumes et plantes des pieds). Puis râles, délires, et affaiblissement général, perte des ¾ de toutes les caractéristiques physiques.

Diagnostic : 0

Traitement : -5%

Notes additionnelles : Convalescence de 1d6+3 mois

Variole

Vecteur : Voie aérienne

Temps d'incubation : 2d+6 jours

VIR : 8

Échec : Fièvre élevée puis, au 4^{ème} jour, éruption généralisée de pustules qui s'ulcèrent et couvrent le corps de croûtes persistantes. 1% des varioles présentent une forme grave, hémorragique et mortelle après 20 jours.

Diagnostic : 0

Traitement : -10%

Notes additionnelles : Cicatrices indélébiles. Convalescence de 2d6+6 jours

déplacements

BASE

La table suivante donne la correspondance entre la vitesse de

déplacement d'un personnage, qui s'exprime en m/rd, avec des vitesses plus conventionnelles. Les véhicules utilisent le même système de vitesse, mais à une autre échelle.

m/rd	m/s	m/tr	km/h	m/rd	m/s	m/tr	km/h	m/rd	m/s	m/tr	km/h
3	0.25	75	0.9	123	10.25	3075	36.9	243	20.25	6075	72.9
6	0.5	150	1.8	126	10.5	3150	37.8	246	20.5	6150	73.8
9	0.75	225	2.7	129	10.75	3225	38.7	249	20.75	6225	74.7
12	1	300	3.6	132	11	3300	39.6	252	21	6300	75.6
15	1.25	375	4.5	135	11.25	3375	40.5	255	21.25	6375	76.5
18	1.5	450	5.4	138	11.5	3450	41.4	258	21.5	6450	77.4
21	1.75	525	6.3	141	11.75	3525	42.3	261	21.75	6525	78.3
24	2	600	7.2	144	12	3600	43.2	264	22	6600	79.2
27	2.25	675	8.1	147	12.25	3675	44.1	267	22.25	6675	80.1
30	2.5	750	9	150	12.5	3750	45	270	22.5	6750	81
33	2.75	825	9.9	153	12.75	3825	45.9	273	22.75	6825	81.9
36	3	900	10.8	156	13	3900	46.8	276	23	6900	82.8
39	3.25	975	11.7	159	13.25	3975	47.7	279	23.25	6975	83.7
42	3.5	1050	12.6	162	13.5	4050	48.6	282	23.5	7050	84.6
45	3.75	1125	13.5	165	13.75	4125	49.5	285	23.75	7125	85.5
48	4	1200	14.4	168	14	4200	50.4	288	24	7200	86.4
51	4.25	1275	15.3	171	14.25	4275	51.3	291	24.25	7275	87.3
54	4.5	1350	16.2	174	14.5	4350	52.2	294	24.5	7350	88.2
57	4.75	1425	17.1	177	14.75	4425	53.1	297	24.75	7425	89.1
60	5	1500	18	180	15	4500	54	300	25	7500	90
63	5.25	1575	18.9	183	15.25	4575	54.9	303	25.25	7575	90.9
66	5.5	1650	19.8	186	15.5	4650	55.8	306	25.5	7650	91.8
69	5.75	1725	20.7	189	15.75	4725	56.7	309	25.75	7725	92.7
72	6	1800	21.6	192	16	4800	57.6	312	26	7800	93.6
75	6.25	1875	22.5	195	16.25	4875	58.5	315	26.25	7875	94.5
78	6.5	1950	23.4	198	16.5	4950	59.4	318	26.5	7950	95.4
81	6.75	2025	24.3	201	16.75	5025	60.3	321	26.75	8025	96.3
84	7	2100	25.2	204	17	5100	61.2	324	27	8100	97.2
87	7.25	2175	26.1	207	17.25	5175	62.1	327	27.25	8175	98.1
90	7.5	2250	27	210	17.5	5250	63	330	27.5	8250	99
93	7.75	2325	27.9	213	17.75	5325	63.9	333	27.75	8325	99.9
96	8	2400	28.8	216	18	5400	64.8	336	28	8400	100.8
99	8.25	2475	29.7	219	18.25	5475	65.7	339	28.25	8475	101.7
102	8.5	2550	30.6	222	18.5	5550	66.6	342	28.5	8550	102.6
105	8.75	2625	31.5	225	18.75	5625	67.5	345	28.75	8625	103.5
108	9	2700	32.4	228	19	5700	68.4	348	29	8700	104.4
111	9.25	2775	33.3	231	19.25	5775	69.3	351	29.25	8775	105.3
114	9.5	2850	34.2	234	19.5	5850	70.2	354	29.5	8850	106.2
117	9.75	2925	35.1	237	19.75	5925	71.1	357	29.75	8925	107.1
120	10	3000	36	240	20	6000	72	360	30	9000	108

1 segment = 1 seconde

1 round = 12 segments = 12 secondes

1 tour = 25 rounds = 300 segments = 5 minutes

POURSUITES

Le déplacement de chaque personnage et créature s'exprime donc en mètres par round. C'est leur vitesse de base, mais rien ne les oblige à s'y tenir. La table suivante donne les différentes allures possibles. Chacune d'elle procure un multiplicateur à la distance parcourue en un round, mais également le niveau et la fréquence du jet de CONstitution. Car s'il est possible d'augmenter sa vitesse de base, il est difficile de maintenir ce rythme très longtemps : chaque fois que le jet de CON est raté, l'allure baisse d'un niveau.

Allure	Vitesse	CON	Fréquence
Marche	x1	/	/
Petit trot	x1.5	x5	1 tour
Course	x2	x4	15 rounds (3 mn)
Course rapide	x3	x2	5 rounds (1 mn)
Sprint	x4	x1	1 round (12 s)
Ruée	x5	x0.5	3 s

VOYAGES

La table suivante donne une estimation des distances parcourues à pied ou à l'aide de véhicules anciens (« navire » ci-dessous renvoie

aux bateaux à voiles de l'Antiquité à la Renaissance). Pour les véhicules modernes, se référer à leur vitesse. Les deux distances exprimées dans la table estiment l'étendue du trajet, en kilomètres, effectué respectivement en 4 heures / en une journée.

	Marche	Forcée	Cheval	Mule	Chameau	Éléphant	Chariot	Caravane	Barge	Navire
Route	16/40	24/53	32/70	19/42	26/57	32/70	18/40	14/38	—	—
Chemin	12/26	19/42	25/55	19/42	24/53	32/70	11/24	7/16	—	—
Forêt	9/20	14/31	17/37	16/35	12/26	24/53	—	—	—	—
Marais	4/9	4/11	6/13	5/11	5/11	6/13	—	—	—	—
Sable	4/9	4/10	11/24	10/22	16/35	8/18	5/11	10/22	—	—
Montagne	3/7	3/7	6/13	8/18	10/22	13/29	—	—	—	—
Neige	2/4	2/5	4/9	5/11	6/13	10/22	—	—	—	—
Fleuve, côtier	—	—	—	—	—	—	—	—	8/25	12/30
Mer/océan	—	—	—	—	—	—	—	—	—	20/180

Table des matières

PRINCIPES ESSENTIELS.....	3	COMPÉTENCES DE MANIPULATION.....	16
Détermination des caractéristiques.....	3	COMPÉTENCES DE PERCEPTION.....	17
<i>Les caractéristiques principales.....</i>	<i>3</i>	<i>Évolution des compétences.....</i>	<i>18</i>
CHARISME.....	3	AUGMENTATION PAR L'EXPÉRIENCE.....	18
CONSTITUTION.....	3	AUGMENTATION PAR L'ENTRAÎNEMENT.....	18
DEXTÉRITÉ.....	3	AUGMENTATION PAR L'ÉTUDE.....	18
FORCE.....	3	AUGMENTATION PAR LA CONFRONTATION.....	18
INTELLIGENCE.....	3	Ressources et revenus.....	18
POUVOIR.....	3	<i>Niveau de ressource.....</i>	<i>18</i>
SENS.....	3	<i>Utilisation.....</i>	<i>18</i>
TAILLE.....	3	DÉBUT DU JEU.....	18
<i>Les caractéristiques dérivées.....</i>	<i>3</i>	UTILISATION.....	19
POINTS DE VIE.....	3	<i>Évolution.....</i>	<i>19</i>
SANTÉ MENTALE.....	3	AUGMENTER SES REVENUS.....	19
BONUS DE COMPÉTENCE.....	4	AUGMENTER SES ÉCONOMIES.....	19
BONUS AUX DOMMAGES.....	4	Réputation.....	19
DÉPLACEMENT.....	4	<i>Évolution des personnages.....</i>	<i>19</i>
HÉROÏSME.....	4	<i>Gains de pm.....</i>	<i>19</i>
TRANSFERT ET TRANSIT.....	4	<i>Utilisation des pm.....</i>	<i>19</i>
<i>Augmentation des caractéristiques.....</i>	<i>4</i>	CONGÉS EXCEPTIONNELS.....	19
Avantages et handicaps.....	4	AUGMENTATION DES COMPÉTENCES.....	20
<i>Avantages.....</i>	<i>5</i>	AUGMENTATION DES CARACTÉRISTIQUES.....	20
<i>Handicaps.....</i>	<i>7</i>	AUGMENTATION DES POUVOIRS MÉGA.....	20
Professions.....	9	RENSEIGNEMENTS.....	20
<i>Choix du profil initial.....</i>	<i>9</i>	RESSOURCES.....	20
PROFILS MÉDIÉVAUX.....	9	AUTRE.....	20
PROFILS CONTEMPORAINS.....	9	TRANSFERT ET TRANSIT.....	21
PROFILS FUTURISTES.....	10	Introduction.....	21
<i>Spécialisations Méga.....</i>	<i>10</i>	<i>Définitions.....</i>	<i>21</i>
<i>Finition.....</i>	<i>11</i>	<i>Les pouvoirs et la volonté.....</i>	<i>21</i>
Système de compétences.....	12	Le Transfert.....	21
<i>Table récapitulative.....</i>	<i>12</i>	<i>Procédure de transfert.....</i>	<i>21</i>
<i>Description des compétences.....</i>	<i>12</i>	<i>Types de transfert.....</i>	<i>21</i>
ÉVALUATION DES RÉUSSITES ET DES ÉCHECS.....	12	MINI-TRANSFERT.....	21
COMPÉTENCES D'AGILITÉ.....	12	TRANSFERT PASSIF.....	21
COMPÉTENCES DE COMBAT À DISTANCE.....	13	TRANSFERT ACTIF.....	22
COMPÉTENCES DE COMBAT DE MÊLÉE.....	13	<i>Précisions sur le Transfert.....</i>	<i>22</i>
COMPÉTENCES DE COMMUNICATION.....	13	TRANSFERT ET PSYCHISME DE L'HÔTE.....	22
COMPÉTENCES DE CONNAISSANCE.....	14	TRANSFERT ET UNIVERS PARALLÈLES.....	22
COMPÉTENCES DE DISCRÉTION.....	16	TRANSFERT ET BLESSURES.....	22

TRANSFERT SUR HÔTE VOLONTAIRE.....	22	LIMITATIONS.....	28
TRANSFERT ET NIVEAU DE CONSCIENCE DE L'HÔTE.....	22	PUGILAT ET LUTTE.....	29
MULTI-TRANSFERT.....	22	ARTS MARTIAUX.....	29
<i>Les conflits de volonté.....</i>	22	<i>Défense.....</i>	29
REFOULEMENT.....	22	PARADE.....	29
ÉCRASEMENT PSYCHIQUE.....	22	DÉFENSE MASSIVE.....	29
<i>Les réminiscences.....</i>	22	Combat à distance.....	29
RÉMINISCENCES IMMÉDIATES.....	22	<i>Circonstances.....</i>	29
RÉMINISCENCES AUTOMATIQUES.....	23	DISTANCE.....	29
RÉMINISCENCES VOLONTAIRES.....	23	PRÉPARATION.....	30
<i>Rétro-transfert.....</i>	23	MOUVEMENT.....	30
Le Transit.....	23	TAILLE.....	30
<i>Dématérialisation.....</i>	23	COUVERTURE.....	30
<i>Déplacement.....</i>	23	TIR EN RAFALE.....	30
<i>Échec.....</i>	23	<i>Maladresses.....</i>	30
RENCONTRE ALÉATOIRE.....	23	Arts du combat.....	30
TRANSITS RIPÉS.....	24	<i>Armes de mêlée.....</i>	30
<i>Rematérialisation.....</i>	24	AGACEMENT.....	30
<i>Transits particuliers.....</i>	25	ART DE LA MONTURE.....	30
RÉTRO-TRANSIT.....	25	ART DES GÉMEAUX.....	30
TRANSIT AVEC PASSAGER.....	25	ART DU MAÎTRE D'ARME.....	30
<i>Construire un point de transit.....</i>	25	ATTAQUE EN FINESSE.....	31
MATÉRIEL NÉCESSAIRE.....	25	ATTAQUE MORTELLE.....	31
PROCÉDURE.....	25	ATTAQUE MULTIPLE.....	31
<i>Expérience.....</i>	25	BOTTE SECRÈTE.....	31
COMBAT.....	27	BOUCLIER-BOUSCULER.....	31
Déclaration d'intention et initiative.....	27	BOUCLIER-PROJECTILES.....	31
<i>Déclaration d'intention.....</i>	27	DÉSARMER.....	31
<i>Initiative.....</i>	27	MAÎTRISE DU FOURREAU.....	31
ATTAQUE.....	27	<i>Armes à distance.....</i>	31
PARADE.....	27	DÉGAINER.....	31
ESQUIVE.....	27	TIR LOINTAIN.....	31
DÉPLACEMENT.....	27	TIR RÉFLEXE.....	32
AUTRE ACTION.....	27	Blessures.....	32
RA NÉGATIFS.....	27	<i>Blessures mineures.....</i>	32
Combat de mêlée.....	27	<i>Blessures majeures.....</i>	32
<i>Types d'attaque et de défense.....</i>	27	<i>Coma.....</i>	32
<i>Modificateurs et maladresses.....</i>	28	SANTÉ ET DOMMAGES.....	33
MODIFICATEURS D'ATTAQUE.....	28	Guérison naturelle.....	33
MALADRESSES.....	28	<i>Rythme de guérison.....</i>	33
<i>Attaques et coups spéciaux.....</i>	28	<i>Récupération.....</i>	33
ATTAQUE MASSIVE.....	28	Dégâts divers.....	33
ATTAQUE AVEC DEUX ARMES.....	28	<i>Chules.....</i>	33
<i>Combat sans arme.....</i>	28	<i>Asphyxie.....</i>	33

<i>Feu</i>	33	<i>Gangrène</i>	36
<i>Veillesse et inaction</i>	33	<i>Grippe</i>	36
<i>Famine et déshydratation</i>	34	<i>Lèpre</i>	36
<i>Dégâts aux structures</i>	34	<i>Lèpre</i>	36
<i>Santé mentale</i>	34	<i>Leptospirose</i>	36
PERTES ET FOLIE.....	34	<i>Paludisme</i>	36
RECOURIR LA SAN.....	34	<i>Peste bubonique</i>	36
Maladies	34	<i>Peste pulmonaire</i>	36
<i>Blennorrhagie</i>	35	<i>Rage</i>	37
<i>Bothriocéphalose</i>	35	<i>Scorbut</i>	37
<i>Botulisme</i>	35	<i>Syphilis</i>	37
<i>Brucellose</i>	35	<i>Tétanos</i>	37
<i>Choléra</i>	35	<i>Tuberculose</i>	37
<i>Coqueluche</i>	35	<i>Typhus</i>	37
<i>Dengue</i>	35	<i>Variole</i>	37
<i>Diphthérie</i>	35	DÉPLACEMENT	39
<i>Dysenterie</i>	35	<i>Base</i>	39
<i>Fièvre hémorragique</i>	35	<i>Poursuites</i>	39
<i>Fièvre jaune</i>	36	<i>Voyages</i>	40
<i>Fièvre typhoïde</i>	36	TABLE DES MATIÈRES	41