

# Règles améliorées de dégâts pour Méga 5

Avec les règles officielles, lors des combats, les chances d'amener quelqu'un à 0 points de mêlée avant sa mort sont quasiment nulles, aussi il est presque impossible qu'un adversaire s'évanouisse avant sa mort, ce qui rend chaque combat très long, et transforme chaque PNJ en une caricature de Terminator increvable.

Il faut donc corriger cela en rétablissant des règles d'évanouissement et de rupture de combat. Une correction des règles de soin est aussi nécessaire.

## Effet des dégâts :

Pour l'instant, avec les règles officielles, les blessures n'ont aucun effet sur les compétences des PJ, qui restent aussi efficace même à 1 point de la mort...

Les points de vie sont égaux au dé d'endurance +4, donc pour corriger cela simplement, un état de blessure inférieur à 4 ne donne aucun malus, mais un état de blessure supérieur à 4 donne un malus de -1 aux jets de talents, et lorsqu'il ne reste que 4 points de vie ou moins cela donne un malus de -2 aux jets de talents.

## Règles d'évanouissement :

Quand quelqu'un prend des dégâts, PJ ou PNJ, il doit désormais faire un jet avec son dé d'**endurance** et obtenir un score égal ou supérieur aux points de dégâts encaissés à ce round, pour rester conscient.

S'il échoue (résultat inférieur aux dégâts), il s'évanouit pour un nombre de rounds égal aux points de dégâts encaissés.

Un PJ (mais pas un PNJ) a toutefois le droit de retenter ce jet à la fin de chaque round pour voir s'il revient à lui avant la fin du délai maximum.

## Règles de rupture de combat :

Quand un PNJ (mais pas un PJ) prend des dégâts, il doit désormais faire un jet avec son dé de **caractère** et obtenir un score égal ou supérieur aux points de dégâts encaissés à ce round, pour rester courageusement à se battre.

S'il échoue (résultat inférieur aux dégâts), il fuit le combat si c'est possible, ou bien se rend.

Le MJ peut même rajouter un point de malus à ce jet pour chaque allié de ce PNJ déjà battu, en fuite ou rendu...

## Règles de soin :

Les règles officielles sont correctes pour la récupération des points de vie, mais il ne faut pas les prendre en compte pour les points de mêlée, sinon les PJ soignés se retrouvent d'un seul coup en pleine forme comme par magie.

Au contraire, si une bonne partie des points de vie peuvent être récupérés par les soins, les dégâts en mêlée reste au même état malgré les soins.

Cela représentera que les blessures soignées font encore souffrir le PJ.

Les points de mêlée perdus ne peuvent désormais être récupérés que par le sommeil, à raison d'un par heure.

# Grades de Transfert

## (Version 3)

Rappels de la page 88 :

La distance à laquelle un méga peut se transférer dans un hôte est égale à son dé de résonance multiplié par le grade de transfert en mètres.

Le test de résistance au transfert de l'hôte = **interpréter/sens/caractère**.

Les pouvoirs Méga sont gérés presque comme les pouvoirs psy : il y a 12 grades du pouvoir, on débute au grade 1, si on veut faire mieux que son grade actuel on doit rajouter au résultat du test de résistance au transfert de l'hôte la différence avec le grade non possédé qui est tenté (alors si on réussit le jet on pourra désormais acheter avec l'XP le grade qu'on vient de réussir).

Cela donne la difficulté à réussir à son jet de transfert.

Le test de transfert par le méga = **transfert (+spé éventuelle)/résonance/caractère**.

Si le jet est réussi, on pourra ensuite acheter avec l'XP le grade qu'on vient de réussir.

Si le jet est raté, le transfert est échoué, mais le point de résonance est quand même dépensé !

Le jet de rejet psychique de l'hôte est le même que pour sa résistance au transfert, pour réussir son rejet il doit dépasser le résultat du méga lors du transfert.

En cas de rejet, le méga se retrouve dans les limbes du subconscient de son hôte et pourra tenter de revenir à la charge, selon la même cadence que son hôte pour le rejet.

Le méga doit alors dépasser le résultat de son hôte durant le rejet, avec sa compétence de transfert.

Le nombre de réminiscences autorisées dépend du grade et du nombre d'avantages du jet de transfert.

Pour les réminiscences, le méga doit aussi refaire son jet de transfert contre un niveau de difficulté, que le MJ ajuste en fonction du niveau de secret de la réponse cherchée dans la mémoire de l'hôte.

Pour le rétrotransfert, le méga doit aussi refaire le même jet de transfert qu'à l'aller, avec un malus de 4 s'il ne voit pas son corps (si raté cf. page 88).

\_ **Grade 1** : Le méga ne perçoit que la vue de son hôte, durée maximum 1 heure.

Le méga connaît désormais la langue maternelle de son hôte comme si c'était la sienne, et ce à vie.

Il n'y a pas de réminiscence.

La distance maximale entre un méga transféré dans un hôte et son propre corps est égale à son dé de résonance en mètres.

\_ **Grade 2** : Le méga ne perçoit que la vue et le toucher de son hôte, durée maximum 6 heures (avec test de rejet toutes les heures).

Le méga connaît désormais la langue maternelle de son hôte comme si c'était la sienne, et ce à vie, il découvre le véritable nom de son hôte.

Il n'y a pas de réminiscence.

La distance maximale entre le méga transféré dans un hôte et son propre corps est égale à son dé de résonance multiplié par 2 mètres.

\_ **Grade 3** : Le méga ne perçoit que la vue, le toucher, et l'ouïe de son hôte, durée maximum 1 journée (avec test de rejet toutes les deux heures).

Le méga connaît désormais la langue maternelle de son hôte comme si c'était la sienne, et ce à vie, il découvre le véritable nom de son hôte, et son lieu de résidence actuel.

Il n'y a pas de réminiscence.

La distance maximale entre le méga transféré dans un hôte et son propre corps est égale à son dé de résonance multiplié par 4 mètres.

\_ **Grade 4 (CF page 89)** : Le méga perçoit les 5 sens de son hôte, mais avec des perceptions filtrées (simplifiées, déformées), durée maximum illimitée (avec test de rejet tous les jours).

Le méga connaît désormais la langue maternelle de son hôte comme si c'était la sienne, et ce à vie, il découvre le véritable nom de son hôte, son lieu de résidence actuel, et son but à court terme.

Il n'y a pas de réminiscence.

La distance maximale entre le méga transféré dans un hôte et son propre corps est égale à son dé de résonance multiplié par 8 mètres.

\_ **Grade 5** : Le méga perçoit correctement les 5 sens de son hôte, il a de plus une légère influence sur les gestes de son hôte (pour le retenir ou le pousser dans ses actions), il perçoit aussi grossièrement ses pensées (sentiments et humeurs fortes liées au présent immédiat), mais avec des perceptions filtrées (simplifiées, déformées), durée maximum illimitée (avec test de rejet tous les jours).

Le méga connaît désormais la langue maternelle de son hôte comme si c'était la sienne, et ce à vie, il découvre le véritable nom de son hôte, son lieu de résidence actuel, et ses buts à court et à long terme.

Il n'y a pas de réminiscence.

La distance maximale entre le méga transféré dans un hôte et son propre corps est égale à son dé de résonance multiplié par 10 mètres.

\_ **Grade 6 (CF page 89)** : Le méga perçoit correctement les 5 sens de son hôte, il a une légère influence sur les gestes de son hôte (pour le retenir ou le pousser dans ses actions), il perçoit aussi grossièrement ses pensées (sentiments et humeurs fortes liées au présent immédiat), durée maximum illimitée (avec test de rejet tous les 2 jours).

Le méga connaît désormais la langue maternelle de son hôte comme si c'était la sienne, et ce à vie, il découvre le véritable nom de son hôte, son lieu de résidence actuel, et ses buts à court et à long terme.

Il a droit à une réminiscence immédiate.

La distance maximale entre le méga transféré dans un hôte et son propre corps est égale à son dé de résonance multiplié par 20 mètres.

**\_ Grade 7 :** Le méga perçoit correctement les 5 sens de son hôte, il peut prendre le contrôle complet des gestes de son hôte (qui croit avoir eu une absence, avec test de rejet à 6 de malus) durant 1 round + 1 round par avantage au test de transfert, test de rejet à malus de 10 en cas d'action contraire aux principes de l'hôte, durée maximum illimitée (avec test de rejet tous les 3 jours).

Le méga connaît désormais la langue maternelle de son hôte comme si c'était la sienne, et ce à vie, il découvre le véritable nom de son hôte, son lieu de résidence actuel, et ses buts à court et à long terme.

Il a droit à une réminiscence immédiate, et à une dernière au moment du rétrotransfert.

La distance maximale entre le méga transféré dans un hôte et son propre corps est égale à son dé de résonance multiplié par 40 mètres.

**\_ Grade 8 (CF page 89) :** Le méga perçoit correctement les 5 sens de son hôte, il peut prendre le contrôle complet des gestes de son hôte (qui croit avoir eu une absence, avec test de rejet à 4 de malus) durant 30 secondes + 30 secondes par avantage au test de transfert, test de rejet à malus de 8 en cas d'action contraire aux principes de l'hôte, durée maximum illimitée (avec test de rejet toutes les semaines).

Le méga connaît désormais la langue maternelle de son hôte comme si c'était la sienne, et ce à vie, il découvre le véritable nom de son hôte, son lieu de résidence actuel, et ses buts à court et à long terme.

Il a droit à une réminiscence immédiate, à une réminiscence par jour et par avantages au jet de transfert, et à une dernière au moment du rétrotransfert.

La distance maximale entre le méga transféré dans un hôte et son propre corps est égale à son dé de résonance multiplié par 60 mètres.

**\_ Grade 9 :** Le méga perçoit correctement les 5 sens de son hôte, il peut prendre le contrôle complet des gestes de son hôte (qui croit avoir eu une absence, avec test de rejet à 2 de malus) durant 1 minute + 1 minute par avantage au test de transfert, test de rejet à malus de 6 en cas d'action contraire aux principes de l'hôte, durée maximum illimitée (avec test de rejet toutes les 2 semaines).

Le méga connaît désormais la langue maternelle de son hôte comme si c'était la sienne, et ce à vie, il découvre le véritable nom de son hôte, son lieu de résidence actuel, et ses buts à court et à long terme.

Il a droit à une réminiscence immédiate, à une réminiscence par heure et par avantages au jet de transfert, et à une dernière au moment du rétrotransfert, avec un bonus de 1.

La distance maximale entre le méga transféré dans un hôte et son propre corps est égale à son dé de résonance multiplié par 80 mètres.

**\_ Grade 10 (CF page 89) :** Le méga perçoit correctement les 5 sens de son hôte, il peut prendre le contrôle complet des gestes de son hôte (qui croit avoir eu une absence, avec test de rejet) durant 1 heure + 1 heure par avantage au test de transfert, test de rejet à malus de 4 en cas d'action contraire aux principes de l'hôte, durée maximum illimitée (avec test de rejet toutes les 3 semaines).

Le méga connaît désormais la langue maternelle de son hôte comme si c'était la sienne, et ce à vie, il découvre le véritable nom de son hôte, son lieu de résidence actuel, et ses buts à court et à long terme.

Il a droit à une réminiscence immédiate, à une réminiscence par minute et par avantages au jet de transfert, et à une dernière au moment du rétrotransfert, avec un bonus de 2.

La distance maximale entre le méga transféré dans un hôte et son propre corps est égale à son dé de résonance multiplié par 100 mètres.

**\_ Grade 11 :** Le méga perçoit correctement les 5 sens de son hôte, il peut prendre le contrôle complet des gestes de son hôte (qui n'a aucune sensation d'absence, sa mémoire comblant les trous de façon plausible) durant 1 jour + 1 jour par avantage au test de transfert, test de rejet à malus de 2 en cas d'action contraire aux principes de l'hôte, durée maximum illimitée (avec test de rejet tous les mois).

Le méga connaît désormais la langue maternelle de son hôte comme si c'était la sienne, et ce à vie, il découvre le véritable nom de son hôte, son lieu de résidence actuel, et ses buts à court et à long terme.

Il a droit à une réminiscence immédiate, à une réminiscence par round et par avantages au jet de transfert, et à une dernière au moment du rétrotransfert, avec un bonus de 3.

La distance maximale entre le méga transféré dans un hôte et son propre corps est égale à son dé de résonance multiplié par 500 mètres.

**\_ Grade 12 :** Le méga perçoit correctement les 5 sens de son hôte, il peut prendre le contrôle complet des gestes de son hôte (qui n'a aucune sensation d'absence, sa mémoire comblant les trous de façon plausible) autant de temps qu'il veut, et peut même faire des actions contraires aux principes de l'hôte, durée maximum illimitée (avec test de rejet tous les ans).

Le méga connaît désormais la langue maternelle de son hôte comme si c'était la sienne, et ce à vie, il découvre le véritable nom de son hôte, son lieu de résidence actuel, et ses buts à court et à long terme.

Il a droit à une réminiscence immédiate, à une réminiscence par round et par avantages au jet de transfert, et à une dernière au moment du rétrotransfert, avec un bonus de 4.

La distance maximale entre le méga transféré dans un hôte et son propre corps est égale à son dé de résonance en kilomètres.

# Grades de Transit

(version 3)

Les pouvoirs Méga sont gérés presque comme les pouvoirs psy : il y a 12 grades du pouvoir, on débute au grade 1, si on veut faire mieux que son grade actuel on doit rajouter au niveau de difficulté la différence avec le grade non possédé qui est tenté, alors si on réussit le jet on pourra désormais acheter avec l'XP le grade qu'on vient de réussir.

Rappels de la page 88 :

Le test de transit par le méga = transit (+spé éventuelle)/résonnance/sens

Les niveaux de difficulté pour se transiter sont de 5 (facile) depuis Norjane, de 8 (difficultés notables) depuis ailleurs, et de 11 (très grosses difficultés) depuis un monde froid à la résonnance.

On peut y ajouter 1 si le méga est en situation de stress, 3 en cas de perturbations énergétiques, et 5 si le point de transit est endommagé (malus cumulables).

En cas d'échec simple, on reste sur place, -1av transit nu, -2av transit nu vidé de sa résonnance, 00 roulette galactique à la liberté du MJ.

Pour créer une porte, il y a deux étapes :

- Le MJ évalue la difficulté de la création physique du tétraèdre, pour un jet de mécanique, en fonction des matériaux et outils utilisés. Les avantages/désavantages obtenus s'ajoutent au jet suivant.
- L'activation du point de transit s'obtient avec un jet de transit dont la difficulté est évaluée par le MJ + bonus/malus précédents + différentiel entre grade tenté et maîtrisé.

\_ **Grade 1** : Le méga ne peut que partir de Norjane avec l'aide des sages mégas vers la porte de transit du monde de sa mission, puis revenir sur Norjane depuis la même porte, il ne peut emporter qu'un très léger matos porté.

\_ **Grade 2** : Le méga peut partir de Norjane seul, sans l'aide des sages mégas, vers la porte de transit du monde de sa mission, puis revenir sur Norjane depuis la même porte, il ne peut emporter que le matos porté.

\_ **Grade 3** : Le méga peut partir de Norjane vers la porte de transit du monde de sa mission, puis revenir sur Norjane depuis la même porte, il peut aussi emporter un matos conséquent, un passager au moins résonnant, et un véhicule léger.

\_ **Grade 4** : Le méga peut partir de Norjane vers la porte de transit du monde de sa mission, se déplacer sur ce monde de porte en porte (dont les empreintes ont été mémorisées avant de partir), puis revenir sur Norjane depuis une de ces portes, il peut aussi emporter un matos conséquent, un passager (même ordinaire, non résonnant), et un véhicule léger.

\_ **Grade 5** : Le méga peut partir de n'importe quelle porte vers la porte de transit du monde de sa mission, se déplacer de porte en porte (empreintes mémorisées avant de partir ou découvertes en mission), même sur des mondes différents, dans des univers parallèles, il peut aussi emporter un matos conséquent, deux passagers (même ordinaire, non résonnant), et un véhicule lourd, le méga peut détecter et lire l'empreinte d'une porte à courte portée (points de résonnance restants X 10m) et la mémoriser.

\_ **Grade 6** : Le méga peut se déplacer de porte en porte (empreintes mémorisées avant de partir ou découvertes en mission), même sur des mondes différents, dans des univers parallèles, il peut aussi emporter un matos conséquent, plusieurs passagers (1D6), et un véhicule lourd, le méga peut détecter et lire l'empreinte d'une porte à portée moyenne (points de résonnance restants X 10km) et la mémoriser, il peut réparer une porte de transit endommagée en 1D10 jours, et créer une porte de transit individuelle en 2D6 jours.

\_ **Grade 7** : Le méga peut se déplacer de porte en porte (empreintes mémorisées avant de partir ou découvertes en mission), même sur des mondes différents, dans des univers parallèles, il peut aussi emporter un matos conséquent, plusieurs passagers (2D6), et un véhicule lourd, le méga peut détecter et lire l'empreinte d'une porte à portée longue (points de résonance restants X 100km) et la mémoriser, il peut réparer une porte de transit endommagée en 1D6 jours, créer une porte de transit individuelle en 1D6 jours, et une porte de transit de groupe en 2D6 jours.

\_ **Grade 8** : Le méga peut se déplacer de porte en porte (empreintes mémorisées avant de partir ou découvertes en mission), même sur des mondes différents, dans des univers parallèles, il peut aussi emporter un matos conséquent, de nombreux passagers (3D6), et un véhicule lourd, le méga peut détecter et lire l'empreinte d'une porte à portée très longue (points de résonance restants X 1000km) et la mémoriser, il peut réparer une porte de transit endommagée en 1D6 heures, créer une porte de transit individuelle en 1D10 heures, une porte de transit de groupe en 1D6 jours, et une porte pour véhicule lourd en 2D6 jours.

\_ **Grade 9** : Le méga peut se déplacer de porte en porte (empreintes mémorisées avant de partir ou découvertes en mission), même sur des mondes différents, dans des univers parallèles, il peut aussi emporter un matos conséquent, de nombreux passagers (4D10), et un véhicule lourd, le méga peut détecter et lire l'empreinte d'une porte à portée planétaire et la mémoriser, il peut réparer une porte de transit endommagée en 1D4 heures, créer une porte de transit individuelle en 1D6 heures, une porte de transit de groupe en 1D10 heures, et une porte pour véhicule lourd en 1D6 jours.

\_ **Grade 10** : Le méga peut se déplacer de porte en porte (empreintes mémorisées avant de partir ou découvertes en mission), même sur des mondes différents, dans des univers parallèles, il peut aussi emporter un matos conséquent, une foule de passagers (2D30), et deux véhicules lourds, le méga peut détecter et lire l'empreinte d'une porte à portée dans un système solaire et la mémoriser, il peut réparer une porte de transit endommagée en une heure, créer une porte de transit individuelle en 1D4 heures, une porte de transit de groupe en 1D6 heures, et une porte pour véhicule lourd en 1D10 heures.

\_ **Grade 11** : Le méga peut se déplacer de porte en porte (empreintes mémorisées avant de partir ou découvertes en mission), même sur des mondes différents, dans des univers parallèles, il peut aussi emporter un matos conséquent, une troupe de passagers (2D100), et trois véhicules lourds, le méga peut détecter et lire l'empreinte d'une porte à portée dans un bras galactique et la mémoriser, il peut réparer une porte de transit endommagée en 1D10 minutes, créer une porte de transit individuelle en une heure, une porte de transit de groupe en 1D4 heures, et une porte pour véhicule lourd en 1D6 heures.

\_ **Grade 12** : Le méga peut se déplacer de porte en porte (empreintes mémorisées avant de partir ou découvertes en mission), même sur des mondes différents, dans des univers parallèles, il peut aussi emporter un matos conséquent, une population de passagers (5D100), et quatre véhicules lourds, le méga peut détecter et lire l'empreinte d'une porte à portée dans une galaxie et la mémoriser, il peut réparer une porte de transit endommagée en 1D6 minutes, créer une porte de transit individuelle en 1D10 minutes, une porte de transit de groupe en une heure, et une porte pour véhicule lourd en 1D4 heures.

## TABLE DES DIFFICULTÉS ET MARGES (DIFF-R)

NIV	RANG total	CAPACITÉS MINIMALES REQUISES	DIFF R≥...	DIFFICULTÉ, QUALIFICATIF	Marges/Avantages					
					M-6 -2Av	M-3 -1Av	M3 1Av	M6 2Av	M9 3Av	M12 4Av
1	D2	Paralysé/assommé, mais...	1	Inutile de tirer les dés						
2	D4	<b>Incapable</b>	2	Quasiment inutile de tirer	-	-	5	8	11	14
3	D6	<b>Limite incapable</b>	3	<b>A la portée de tous</b>	-	-	6	9	12	15
4	D8	<b>Vagues capacités</b>	4	Presque à la portée de tous	-	1	7	10	13	16
5	<b>D10</b>	<b>Curieux</b>	5	Enfantin	-	2	8	11	14	17
6	D12	<b>Basique</b>	6	<b>Evident</b>	-	3	9	12	15	18
7	D14	<b>Amateur</b>	7	Plus dur qu'évident	1	4	10	13	16	19
8	<b>D16</b>	<b>Débutant</b>	8	Moins dur que facile	2	5	11	14	17	20
9	D18	<b>Apprenti</b>	9	<b>Facile</b>	3	6	12	15	18	21
10	D20	<b>Intéressé</b>	10	Plus dur que facile	4	7	13	16	19	22
11	<b>D22</b>	<b>Doué</b>	11	Moins dur que normal	5	8	14	17	20	23
12	D24	<b>Passionné</b>	12	<b>Normal</b>	6	9	15	18	21	24
13	D26	<b>Pro correct</b>	13	Plus dur que normal	7	10	16	19	22	25
14	<b>D28</b>	<b>Excellent Pro</b>	14	Moins dur que difficile	8	11	17	20	23	26
15	D30	<b>Chef d'équipe</b>	15	<b>Difficile</b>	9	12	18	21	24	27
16	D32	<b>Expert, Big Boss</b>	16	Très difficile	10	13	19	22	25	28
17	<b>D34</b>	<b>Champion international</b>	17	Impressionnant	11	14	20	23	26	29
18	D36	<b>Grand maître</b>	18	<b>Impossible</b>	12	15	21	24	27	30
19	D38	<b>Grand maître légendaire</b>	19	Effrayant	13	16	22	25	28	31
20	D40	<b>Monstre</b>	20	Irréalizable	14	17	23	26	29	32
21	D42	<b>Hors-norme</b>	21	<b>Surhumain</b>	15	18	24	27	30	33
22	D44	<b>Métahumain</b>	22	Monstrueux	16	19	25	28	31	34
23+	D46+	<b>Demi-Dieu</b>	23	Indicible	17	20	26	29	32	35

		+ DÉF	0 Av	1 Av	2 Av	3 Av	4 Av
<b>AU CONTACT</b>							
Mains nues / Prises	Bagarre	0	1	2 P	3 S	5 I	7 A
	Lutte, judo	1	1	2 R	3 I	4 s	6 H
	Kung-fu	2	2	4 TR	6 SAI	10 HP	14 D
Courtes	Matraque	1	2	3 S	4 AH	6 I	8 T
	Couteau, dague	1	3	4 T	6 S	9 HP	12 D
	Hache petite	1	4	6 S	8 V	11 D	14 H
Longues / Lourdes 2 mains	Épée de pointe	2	3	5 V	7 P	11 TD	15 D
	Sabre	3	4	6 V	7 T	12 P	16 HD
	Katana	3	5	7 V	9 TP	13 HD	17 S
	Épée longue 2 mains	3	6	8 V	10 T	11 H	17 D
	Hache de guerre	2	5	7 T	8 VS	14 RH	18 D
	Masse, marteau	2	4	7 V	9 RS	13 AH	17 D
	Bâton long	3	3	5 T	6 S	8 AR	12 H
<b>À DISTANCE</b>							
Lancer	Pierre	2	3	4 P	5 S	6 A	10 R
	Lame courte	3	4	5 V	6 P	8 S	11 A
	Javelot	3	5	6 P	6 S	10 H	15 A
	Fronde, fouet, lasso	2	3	4 P	4 SR	8 All	10 T
Tir/Feu	Arc, arbalète	3	5	7 V	7 P	11 S	15 A
	Laser	6	7	9 P	9 S	14 H	19 A
	Paralysant (Nb d4 mn)	1 d4	2 d4	3 d4	4 d4	5 d4	
	Fusil à plasma	7	9	11 P	11 H	16 S	22 A
	Pistolet	4	6	8 P	8 S	12 H	16 A
	Fusil	5	7	9 P	9 S	14 H	18 A
	Arme lourde	8	10	12 P	12 R	16 H	22 A

## TABLE DES TECHNIQUES DE COMBAT DÉGÂTS ET EFFETS SELON AVANTAGES (Av)

### EFFETS SPÉCIAUX (optionnel)

**Immédiat** : H Handicaper, A Assommer, S Sonner, R Renverser, I Immobiliser, V Vitesse (si l'Attaquant est en mouvement (véhicule, saut), décaler les dégâts de 1 col. à droite).

**Prochaine Action** : P Positionnement (roleplay, ou DÉF +1 Niv et ATT Adv -2Rg).

**Prochaine DÉF** : T Tenir à distance (Immédiat : Dégât 0, Prochaine DÉF +1Niv, Adv : ATT -2Rg).

**Prochaine ATT** : D Défaut de la cuirasse : +2Av à la prochaine ATT qui touche sur cet Adv

## Logique • Nexus

### Flux des êtres, lieux et objets

Perception des liens logiques qui relient des lieux, des objets et des êtres, soit par l'habitude d'usage, soit par les événements potentiels qui se concrétisent autour de ces pôles.

**Grade 1.** Vision fugace d'écharpes de brume ir-réelle tissant un lien entre une personne, un objet qui lui est familier et des lieux proches ; détection du degré de Vibration alentour.

**Grade 2.** Vision des dysfonctionnements d'une machine ; détection de la présence ou de l'usage de Vibration sur un objet ou une personne.

**Grade 3.** Vision nette des « liens de brume », que l'on peut suivre sur de plus grandes distances, reliant une personne à d'autres personnes, des lieux ou des objets importants dans la trame des possibles la concernant.

**Grade 4.** Détection, à plusieurs centaines de mètres de distance, de la présence d'un Point de Transit ; détection des Megas en particulier, des Résonants en général, et donc des Nomegs.

**Grade 5.** Les fils qui composent les liens de brume apparaissent de couleurs différentes, ce qui apporte des précisions : le lieu, l'objet ou la personne sont-ils bénéfiques ou toxiques pour la cible observée ? Ces relations sont-elles réfléchies, subies, passionnées ?

**Grade 6.** Effet papillon : le Résonant qui suit les liens de brume peut, en rencontrant les personnes, les lieux ou les objets que ces liens indiquent, avoir la vision d'événements à effet papillon : des événements mineurs à concrétiser afin qu'un but plus ambitieux soit atteint.

**Grade 7.** Projection de la conscience du Résonant le long des liens de brume, permettant de savoir où ils vont, même très loin et au-delà.

**Grade 8.** Vision nette des zones où appliquer divers autres pouvoirs pour refermer une faille entre des univers.

**Grade 9.** Manipulation des nexus pour trouver le « jumeau » d'un personnage dans un autre univers.

**Grade 10.** Manipulation des nexus et projection le long de leur fils pour espionner indirectement des personnes.

**Grade 11.** Manipulation à distance des nexus pour peser sur l'état d'esprit d'une personne, d'un animal, ou donner un (tout) petit coup de pouce au hasard les concernant. Manipulation des nexus et des liens de brume pour refermer une faille de petite taille.

**Grade 12.** Manipulation des nexus et des liens de brume, pour refermer une faille de bonne taille.

### Prescience

Cette facette du pouvoir de Nexus est liée aux événements et peut difficilement faire l'objet d'un classement.

**Prescience focalisée.** Le personnage entrevoit un ou plusieurs événements précis et imminents liés à un être, un lieu ou un objet sur lequel il se concentre.

**Prescience large.** Le personnage entrevoit les conséquences les plus marquantes d'un événement, déjà en route ou imminent, sur un lieu vaste ou un grand groupe d'individus.

Le MJ apprécie le Niveau du pouvoir en remplaçant la difficulté liée à l'Effet par le nombre d'éléments qui entre en jeu et le fait que le personnage connaît très bien (Diff 1), un peu (Diff 2), mal (Diff 3) ou pas du tout (Diff 6) ces éléments, qui peuvent être : le lieu, la personne concernée, la nature de l'évènement.

*Exemple : Lone Bebbob suit son ami Tafan dans une mine surchauffée et, inquiet, se met en mode Prescience pour 5mn (Diff 3) sur la zone qui les entoure (Diff 6), il connaît très bien son ami (Diff 1) et lui-même (Diff 1), très bien cette mine (Diff 1) et très bien les phénomènes qui peuvent s'y produire (Diff 1). Le MJ lui demande donc un Test d'Observation (sans lui annoncer le total : Diff 3+6+1+1+1=13). Lone obtient un Résultat de 15, c'est réussi, le MJ lui annonce : « Tu entrevois la paroi se fendre et une coulée de lave envahir le boyau juste entre Fatan et toi, cela va se passer dans environ 3 mn ».*

### Prescience

Réussi :

Acquis :

### Flux

Réussi :

Acquis :

Table des Paramètres des pouvoirs

	1	3	6	9	12
Difficulté	Contact	10m max	100m max	1 km max	100 km max
Portée	Main	1 individu	5 cibles max	30 max	100 max
Volume	1 round	3D4 rounds	3D4 mn	3D4 heures	3D4 jours





## Vivant • Chakras

### Équilibre mental et soins physiques

Percevoir les flux et énergies qui circulent dans et entre les êtres vivants, et agir dessus, en principe pour les équilibrer, mais parfois pour les détériorer.

**Grade 1.** Apaiser/inquiéter un être ; sentir les flux et les dissonances du patient, influencer sur sa fatigue ou sa pathologie.

**Grade 2.** Atténuer/renforcer les phobies et addictions (des autres), détection des zones de Vibration plus Chaudes/Froides à proximité ; accélérer/ralentir les effets des maladies et empoisonnements ou ceux des soins apportés par un soignant, soi y compris.

**Grade 3.** Perception des sensations et humeurs des animaux ; soins simples des végétaux.

**Grade 4.** Mettre en confiance, aider à retrouver un souvenir perdu ; effet de guérison équivalent à des Soins simples par un soignant, soi y compris.

**Grade 5.** Détecter les Résonants et Vibrants latents qui s'ignorent, les Megas latents, les Megas et les Nomegs ; Médications et poisons : voir tout de suite si une substance est plus bénéfique que néfaste.

**Grade 6.** Endormir profondément la cible, surtout si elle est d'accord ; trouver et apprivoiser un animal dont les chakras complètent ceux de la cible, qui gagne 2Rg en Résonance tant que l'animal reste dans les pages.

**Grade 7.** Éliminer un blocage profond des chakras et libérer la personnalité du patient ; Corps sain : divise par 2 le temps de récupération de points de Traits de Corps consommés ou perdus.

**Grade 8.** Esprit sain: divise par 2 le temps de récupération de points de Traits d'Esprit consommés ou perdus ; Transfusion : permet de prendre des points de Vie d'un donneur (autant qu'il le souhaite) et de les transmettre à la cible.

**Grade 9.** Trait fort : l'un des Traits de la cible (ou de soi-même) est augmenté de 2Rg pendant [Av]+1h.

**Grade 10.** En une nuit passée sous le même toit, le Résonant a pris sur lui la maladie psychosomatique de sa cible.

**Grade 11.** Booster/vampiriser l'Ardence : le Résonant peut donner des points de sa jauge d'Ardence à un autre personnage qui les gardera en plus des siens jusqu'à utilisation. Il peut aussi en voler à une cible, à raison de 1pt par Av.

**Grade 12.** Booster/vampiriser la Résonance : le Résonant peut donner des points de sa jauge de Résonance à un autre personnage qui les gardera en plus des siens jusqu'à utilisation. Il peut aussi en voler à une cible, à raison de 1pt par Av.

### Monde intérieur, accumulation de Vibration

Le flux et les couleurs des chakras dessinent un pays intérieur où le Résonant peut cacher ses ressources.

**Grade 1.** Réserve de Vibration : gain de [Av]+1pt de Résonance éphémère (pas de nouvel essai avant de les avoir tous consommés).

**Grade 2.** Jardin intérieur : le personnage y revisite son passé proche avec une nouvelle chance de percuter sur un indice négligé ou une déduction ratée.

**Grade 3.** Le personnage sent, un peu avant d'y entrer, les zones « néfastes » et peut choisir un chemin plus sûr.

**Grade 4.** Réserve de Vibration : gain de [Av+1] x2pt de Résonance éphémère, pour soi ou un patient.

**Grade 5.** En concentrant ses chakras dans une main, le personnage peut interdire le passage à un individu, sans que ce geste semble agressif.

**Grade 6.** Revivre une scène du passé imprimée dans le sol ou les murs d'un bâtiment.

**Grade 7.** Écho de Résonance : divise par 2 le temps de récupération de points de Résonance consommés ou perdus.

**Grade 8.** En extériorisant une partie du flux, les chakras agissent comme une armure (bonus DÉF = Av+1).

**Grade 9.** Inviter et abriter, dans son Jardin intérieur, une Présence d'esprit qui disparaît du monde extérieur.

**Grade 10.** Réserve d'Ardence : gain de [Av+1]x2pt d'Ardence éphémère, pour soi ou un patient.

**Grade 11.** Interroger des ancêtres, dont le caractère et certains souvenirs restent accessibles au fond des chakras d'un être vivant actuel.

**Grade 12.** Emprisonner dans son Jardin intérieur une Présence d'esprit ou une entité mineure. Le risque est grand, mais offre un gain de Résonance (+2 à +4Rg) et parfois d'Ardence (+2Rg).

Table des Paramètres des pouvoirs

	1	3	6	9	12
<b>Difficulté</b>	1	3	6	9	12
<b>Portée</b>	Contact	10m max	100m max	1 km max	100 km max
<b>Volume</b>	Main	1 individu	5 cibles max	30 max	100 max
<b>Durée</b>	1 round	3D4 rounds	3D4 mn	3D4 heures	3D4 jours

Soins  
Réussi :  
Acquis :  
Monde  
intérieur  
Réussi :  
Acquis :



## Relations • Télépathie

### Communication télépathique

Le personnage peut communiquer avec des personnes non télépathes, familières ou vaguement connues. La communication entre télépathes est plus aisée (baisser la Diff de 2 Niveaux). La communication avec des inconnus est plus difficile (Diff +2Niv).

**Grade 1.** Échanges avec des individus familiers, déjà « à l'écoute », de symboles simples qui peuvent être reçus et mal interprétés (un ours pour un loup).

**Grade 2.** Idem avec des symboles plus détaillés ou précis.

**Grade 3.** Envoi de message simple vers un seul des 5 sens.

**Grade 4.** Envoi de messages simultanés plus complexes : phrase, images fixes et sons, etc.

**Grade 5.** Télépathie courante avec personnes familières. Contact possible avec des inconnus repérés par d'autres moyens.

**Grade 6.** Échanges séparés, mais simultanés, avec plusieurs personnes.

**Grade 7.** Échanges entre trois personnes.

**Grade 8.** Échange cloisonné ou ouvert entre les membres d'un petit groupe connu.

**Grade 9.** Échange cloisonné ou ouvert avec un large groupe connu.

**Grade 10.** Idem Grade 9, tout en faisant d'autres activités sans malus.

**Grade 11.** Écoute ouverte sur les échanges entre télépathes même inconnus.

**Grade 12.** Contacter un Nautonnier.

### Percevoir des présences, des sentiments, des pensées, anticiper une conduite

Pour un personnage non télépathe se protégeant en répétant un mantra, la Diff est augmentée de +2Rg. Pour un télépathe se dissimulant, faire un Test en Opposition.

**Grade 1.** Sentir la présence d'un être pensant, même animal.

**Grade 2.** Sentir la présence d'une pensée évoluée.

**Grade 3.** Sentir des pensées évoluées et distinguer soit leur nombre, soit leur sentiment dominant.

**Grade 4.** Sentir des pensées évoluées et en localiser certaines.

**Grade 5.** Sentir des intentions peu avant leur exécution (gain d'Initiative).

**Grade 6.** Idem Grade 5 et capter des bribes de réflexions intelligibles de l'une des pensées repérées.

**Grade 7.** Idem Grade 6, sur deux pensées simultanément.

**Grade 8.** Idem sur un petit groupe.

**Grade 9.** Possibilité de « voir la scène » à partir de bribes de ce que voit chaque témoin.

**Grade 10.** Idem Grade 9, plus sentir les Présences d'esprits et les entités.

**Grade 11.** Dialoguer avec les Présences d'esprits.

**Grade 12.** Sentir l'humeur des entités.

### Influencer, illusion, paraître, ascendant

L'influence doit être subtile, sous peine d'éveiller la méfiance de la cible.

**Grade 1.** Paraître légèrement différent aux yeux d'un témoin.

**Grade 2.** Brouiller-tromper les sens d'un témoin sur un élément du décor.

**Grade 3.** Idem Grade 2, sur plusieurs éléments du décor, insuffler un sentiment diffus simple (rassurer, inquiéter) à un être visible ou repéré.

**Grade 4.** Donner une apparence trompeuse à une cible. Insuffler un sentiment précis à un individu. Illusion sur une partie du décor pour un petit groupe.

**Grade 5.** Insuffler un sentiment précis à un petit groupe. Envoyer des images dans les rêves d'une personne connue.

**Grade 6.** Apparence trompeuse et insuffler un sentiment précis à un groupe, prise d'ascendant.

**Grade 7.** Insuffler une idée construite à un individu, conscient ou en train de rêver.

**Grade 8.** Idem Grade 6, mais avec illusion complexe ou mobile sur un temps court (minutes), comme l'arrivée illusoire d'un groupe d'individus.

**Grade 9.** Idem Grade 8, mais l'illusion dure tant que le personnage l'alimente.

**Grade 10.** Idem Grade 9, mais l'illusion peut durer quelques instants après le départ du Résonant (si c'est plausible).

**Grade 11.** Idem Grade 10, mais sur un vaste décor et une foule.

**Grade 12.** Créer un environnement fictif pour un large groupe qui croit fausement y agir.

### Communication

Réussi :

Acquis :

### Percevoir

Réussi :

Acquis :

### Influencer

Réussi :

Acquis :

Table des Paramètres des pouvoirs

	1	3	6	9	12
<b>Difficulté</b>	Contact	10m max	100m max	1 km max	100 km max
<b>Portée</b>	Main	1 individu	5 cibles max	30 max	100 max
<b>Volume</b>	1 round	3D4 rounds	3D4 mn	3D4 heures	3D4 jours
<b>Durée</b>					



## Invisible • Présence d'esprit

Percevoir et interagir avec les diverses manifestations invisibles du psychisme des êtres pensants.

### Médium

Impressions ou visions inspirées par l'empreinte psychique laissée sur un lieu, un objet ; dialogue avec les Présences d'esprits, consciences simples nées de ces empreintes psychiques, fortes et répétées ; perception de l'influence des Nautoniers.

**Grade 1.** Lecture de souvenirs (fugaces) imprimés par le psychisme d'un être sur un support affectif fort.

**Grade 2.** Détection du niveau de Vibration sur un lieu, un objet ou une personne ; percevoir les sentiments de l'auteur d'un document manuscrit.

**Grade 3.** Sentir les Présences d'esprits fortes ou anciennes aux alentours et communiquer superficiellement avec elles si elles le souhaitent.

**Grade 4.** Lire une Présence d'esprit : les plus simples ne communiquent pas, mais peuvent réémettre ce qu'elles ont perçu autour d'elles.

**Grade 5.** Relier les Présences d'esprits voisines, afin de combiner leurs semi-consciences.

**Grade 6.** Avatar : le Résonant accepte d'être « chevauché », investi par une Présence d'esprit évoluée, et de devenir momentanément ses yeux et ses oreilles.

**Grade 7.** Image : le Résonant est capable d'enrichir la Présence d'esprit d'une image (vue ou imaginée par lui), et que verront désormais les visiteurs qui passeront.

**Grade 8.** Sentir l'influence ou l'empreinte d'une Présence d'esprit forte sur des individus qui l'ont côtoyée.

**Grade 9.** Esprit de Nautonier : le Résonant peut ressentir l'influence d'un Nautonier dans les phénomènes qui l'entourent, et supporter de dialoguer de manière symbolique avec lui. Un Mega peut l'identifier comme l'émanation d'un Guetteur.

**Grade 10.** Chasser une Présence d'esprit néfaste. Ce pouvoir est plus facile à utiliser combiné avec Emprisonner une Présence d'esprit, un pouvoir de Chakras.

**Grade 11.** Identifier la présence d'entités parmi les esprits attachés aux liens de brume.

**Grade 12.** Invoquer un esprit-avatar de Nautonier.

## Medium

Réussi :

Acquis :

## Symboles et intentions diffuses

Perception instinctive du sens caché de textes hermétiques, poétiques, cryptiques ou d'autres formes de messages symboliques.

**Grade 1.** Sentiment de l'existence d'un message caché dans un texte, dans des signes et symboles, vague idée de son intention (avertissement, conseil, partage d'un secret, etc.).

**Grade 2.** Identification des coïncidences intentionnelles et conscience du sens général dans un message hermétique, sans plus de détails.

**Grade 3.** Vision synthétique des messages véhiculés par un texte ou une autre forme de message. Perception de certaines des motivations animant le ou les auteurs.

**Grade 4.** Identification et vague compréhension des messages cachés dans les messages cachés et destinés aux initiés de haut niveau.

**Grade 5.** Possibilité d'identifier une personne connue ayant anonymement imprimé une volonté personnelle dans un texte. Un Mega peut reconnaître la signature du créateur d'un Point de Transit dont il a déjà utilisé d'autres Tétraèdres.

**Grade 6.** Sentiment général, à travers plusieurs textes ou symboles occultes étudiés, des projets, des plans et des pièges tissés par les auteurs de cet ensemble.

**Grade 7.** Idem Grade 6, mais le Résonant peut percevoir les « zones aveugles » évitées par les auteurs des textes ou symboles étudiés : tabous, peurs, ignorances...

**Grade 8.** Le Résonant peut décoder les rôles officiels et officieux dans un petit groupe de personnes, connues directement ou à travers des témoignages précis.

**Grade 9.** Le Résonant peut ressentir l'évolution d'un plan occulte à travers un faisceau d'événements ou de textes apparemment sans rapport.

**Grade 10.** Le Résonant peut, sur des signes très discrets, deviner s'il est l'objet d'une attention particulière. Un Mega peut retrouver facilement le chemin, sans Tétraèdre témoin, de Points de Transit créés par un Mega dont il a déjà utilisé d'autres créations.

**Grade 11.** Perception fine de milliers de petits signes permettant au Résonant de localiser et sentir des Présences d'esprits extrêmement ténues ou dont il ignorait l'existence.

**Grade 12.** Perception fine de milliers de petits signes permettant au Résonant de lire l'histoire récente ou ancienne d'un lieu, même s'il n'y a pas ou plus de traces psychiques fortes qu'il puisse analyser...

Table des Paramètres des pouvoirs

	1	3	6	9	12
<b>Difficulté</b>	Contact	10m max	100m max	1 km max	100 km max
<b>Portée</b>	Main	1 individu	5 cibles max	30 max	100 max
<b>Volume</b>	1 round	3D4 rounds	3D4 mn	3D4 heures	3D4 jours
<b>Durée</b>					



## Symboles

Réussi :

Acquis :

## Matière • Télékinésie

### Jouer avec les fluides

Comprimer/déprimer l'air ou un autre gaz, déformer les liquides avec précision permettent des effets variés.

**Grade 1.** Souffler une bougie, poser de la buée sur un objet.

**Grade 2.** Petit courant d'air, condensation dans l'air, agiter un liquide.

**Grade 3.** Fort courant d'air, générer ou détourner un ruissellement léger.

**Grade 4.** Faire bondir une goutte d'eau depuis la surface.

**Grade 5.** Basse pression sur une zone, respiration difficile ; tourbillon de vent.

**Grade 6.** Faire sortir lentement un liquide de son contenant, imiter les remous d'une créature aquatique.

**Grade 7.** Comprimer/détendre un gaz avec précision pour obtenir un effet (amortir une petite chute, surfer/glisser sur un fin coussin d'air, déséquilibrer une cible). Créer et maintenir une grosse bulle d'air sous l'eau, ou une sphère d'eau en l'air (taille d'un ballon). Ou une bulle de gaz comprimé qu'on peut déplacer (et enflammer avec une énergie Niv2).

**Grade 8.** Matelas/mur d'air pour arrêter une chute de quelques étages, créer progressivement des vagues dans un bassin, courir sur l'eau.

**Grade 9.** Surcomprimer l'air (ou un gaz présent) en pointe ou en disque pour servir de projectile (pierre, flèche, shuriken).

**Grade 10.** Amplifier progressivement les ascensions d'air naturelles pour créer un vent capable de pousser un petit voilier (avec la règle de Cumul).

**Grade 11.** Générer et diriger précisément un vent assez fort pour aider (ou piéger) un planeur ou un deltaplane, forcer une pluie hésitante à tomber.

**Grade 12.** Déclencher une tempête.

### Jouer avec les corps solides

Un choc peut régler divers problèmes, manipuler des objets complexes ou mous comme si l'on avait 4 ou 6 mains autorise des figures originales.

**Grade 1.** Faire rouler ou basculer un petit objet, faible coup de poing à distance, faire trébucher quelqu'un.

**Grade 2.** Faire trembler et tomber des objets (surtout bancals), faire glisser quelque chose de léger sur un support lisse.

**Grade 3.** Déplacement imprécis d'un petit objet « comme avec la main », aider ou freiner les efforts d'un individu visible (mod. : +2 ou -2Rg).

**Grade 4.** Manipulation lente mais précise « comme avec 2 mains » d'un objet peu lourd (quelques kilos) ou complexe posé sur un support (ou lévitation brève), modifier les propriétés optiques de l'air (illusions).

**Grade 5.** Manipulation « comme avec 4 mains » d'objets lourds (20-30 kilos) ou complexes et articulés (serrure, tissu).

**Grade 6.** Manipulation d'objets « comme avec 6 mains » très lourds (poids d'une personne), complexes, articulés ; gros tourbillon de vent ; générer des étincelles entre objets conducteurs, réparer ou aggraver une panne électrique ou électronique.

**Lancer, projeter :** À partir de ce Niveau (et supérieurs), le personnage peut « lancer avec précision » le type d'objet qu'il « manipule » 3 niveaux au-dessous. Donc au Niveau 6 : les petits objets du Niveau 3.

**Grade 7.** Manipulation lente « comme avec des palans » d'objets tels que voiture, petit bateau ; briser ou tordre un objet peu solide ; freiner la chute d'un corps.

**Grade 8.** Donner une forme crédible immobile (humaine ou autre) à un nuage de poussière, déplacement lent d'objets très lourds (camion, char), briser ou tordre des objets très solides.

**Grade 9.** Donner une forme crédible mobile à un nuage de poussière et de petits objets, projeter des objets lourds ou soi-même à bonne distance avec précision, projeter avec précision ou freiner/arrêter la chute libre d'une personne, y compris soi-même.

**Grade 10.** Créer une surpression dans un objet pour qu'il explose, lévitation personnelle contrôlée.

**Grade 11.** Faire léviter longuement et avec précision un objet très lourd sans plus tenir compte de la Diff liée au temps (dure tant que le personnage garde le contrôle).

**Grade 12.** Vitesse accélérée.

### Jouer avec les énergies

Chaleur, froid, électricité, vibrations sonores...

**Grade 1.** Réchauffer/refroidir légèrement un petit objet ou un fluide (un verre).

**Grade 2.** Faire sonner légèrement un objet en verre ou métal, allumer une petite ampoule à filament, enflammer une allumette ou une mèche.

**Grade 3.** Créer des picotements électriques chez une personne, sans dommage mais déstabilisant ; chauffer une tasse en quelques minutes.

**Grade 4.** Faire sonner fortement des objets en verre ou métal, créer une vibration sonore imprécise dans l'air, chauffer/refroidir des petits volumes (bouteille) à la limite du bouillant/glacé.

**Grade 5.** Réchauffer/refroidir un peu (ou beaucoup mais lentement) un volume moyen (petit tonneau), créer des notes sur un son simple (sifflement), perturber des objets électroniques.

**Grade 6.** Créer le son d'un instrument, d'une voix ou d'un bruit courant ; forcer une batterie à se recharger (lentement), infliger une petite décharge électrique à une personne.

**Grade 7.** Créer une onde de choc dans l'air ou l'eau, sans dommage mais étourdissante ; perturber des équipements électriques.

**Grade 8.** Moduler des sons existants et réguliers (instrument, chant, bruit cyclique) pour harmoniser localement les Résonances et permettre momentanément le passage dans un « boyau » entre univers parallèles ou au travers d'une faille normalement intraversable.

**Grade 9.** Créer le son mélodique de plusieurs instruments, créer le son d'une (fausse) conversation à deux personnes ; créer un long arc électrique entre câbles électriques sous tension mais éloignés.

**Grade 10.** Influencer légèrement sur l'ouverture ou la fermeture d'une déchirure de bonne taille entre univers parallèles.

**Grade 11.** Anticiper et détourner le point de chute d'un éclair naturel.

**Grade 12.** Influencer fortement sur l'ouverture ou la fermeture d'une déchirure de bonne taille entre univers parallèles.



## Fluides

Réussi :

Acquis :

## Solides

Réussi :

Acquis :

## Energies

Réussi :

Acquis :

Difficulté	1	3	6	9	12
Portée	Contact	10m max	100m max	1 km max	100 km max
Volume	Main	1 individu	5 cibles max	30 max	100 max
Durée	1 round	3D4 rounds	3D4 mn	3D4 heures	3D4 jours

## Table d'évaluation des résistances au transfert :

3D4 résistance minimum (animal ou nourrisson)  
2D4 + 1D6 résistance mieux que minimum (fou ou handicapé mental)  
1D4 + 2D6 résistance presque faible (abruti ou simple d'esprit)  
3D6 résistance faible (soldat de base)  
2D6 + 1D8 résistance mieux que faible (agriculteur inculte)  
1D6 + 2D8 résistance presque moyenne (ouvrier de milieu populaire)  
3D8 résistance moyenne (simple citoyen de l'AG)  
2D8 + 1D10 résistance mieux que moyenne (patron d'industrie ou chef du village)  
1D8 + 2D10 résistance presque bonne (star de l'écran ou artiste reconnu)  
3D10 résistance bonne (prêtre ou shaman)  
2D10 + 1D12 résistance mieux que bonne (agent méga de terrain ou espion)  
1D10 + 2D12 résistance presque maximum (nomeg)  
3D12 résistance maximum (sage méga du sanctuaire)

Si le MJ veut rendre un PNJ encore moins accessible au transfert, il peut lui rajouter une **spécialité à la résistance au transfert** :

+ 2 : méga latent  
+ 4 : mage vibrant  
+ 6 : agent de la section 32 anti-nomeg  
+ 8 : nomeg  
+ 10 : major de section méga  
+ 12 : sage méga du sanctuaire

Bien sûr, certaines créatures peuvent carrément être « **intransférables** », à cause d'une forme de pensée trop différente des nôtres.

Ça reste à l'appréciation du MJ, mais ça peut être par exemple les robots, les intelligences artificielles, les insectes, les virus, les blobs de proto-matière, les formes de vie minérales, liquides ou gazeuses, les vampires et autres morts-vivants, etc...

# Cartes de Zener

Les cartes de Zener sont un jeu de 25 cartes comportant 5×5 symboles formés d'un nombre de lignes croissant : cercle, croix, vagues, carré, étoile à cinq branches.

Inventées vers 1930, elles ont été utilisées lors des premières recherches quantitatives effectuées dans le domaine de la **Parapsychologie**, en particulier par **Joseph Banks Rhine** pour qui les cartes ont été créées par son collègue **Karl Zener**.

L'expérience réalisée avec les cartes de Zener vise généralement à déterminer le taux de clairvoyance d'un sujet : un expérimentateur tire les 25 cartes l'une après l'autre, sans les montrer au sujet de l'expérience, qui doit deviner le symbole inscrit sur chacune d'elles.

Un taux normal de réussite (provoqué uniquement par des réponses données au hasard) serait de 20 % (ou 25 % si l'on prend en considération la tendance naturelle du sujet à ne pas proposer deux fois de suite un même symbole).

Un taux de 100 % indiquerait une personne douée de la clairvoyance absolue, et un taux de 0 % (ou s'en approchant) indiquerait une « clairvoyance négative ».

Une variante de l'expérience susmentionnée vise à tester la réalité de la télépathie : lorsque l'expérimentateur tire une carte, il cherche à transmettre par la pensée au sujet testé l'information concernant le symbole qui y figure.

Au début du film « SOS Fantômes », le **Dr. Peter Venkman** utilise des cartes de Zener en noir et blanc.

Une conversation avec Jo au sujet du jeu de rôle « **Conspiracy X** », et l'usage récent de cartes de Tarot dans le jeu de rôle amateur de Nico « **Communauté** », m'a donné envie d'utiliser ce concept en Méga.

Dans **Méga 5<sup>ième</sup> Paradigme**, le MJ va donc tirer une carte de Zener, sans la montrer aux joueurs, lorsqu'un pouvoir psy est lancé, et le joueur devra alors deviner de laquelle il s'agit. Si jamais le joueur devine bien le symbole sur la carte, le MJ en tire une autre, et ainsi de suite jusqu'à ce que la carte ne soit pas devinée.

Ensuite, le résultat de chaque carte devinée est indiqué sur ce tableau :

<b>Symboles :</b>	<b>Rond</b>	<b>Croix</b>	<b>Vagues</b>	<b>Carré</b>	<b>Etoile</b>
<b>Effets :</b>	Le pouvoir ne coûte pas de point de Résonnance	Un second pouvoir est lancé sans coût supplémentaire grade tiré au D12 mêmes critères	L'allié le plus proche récupère le point de Résonnance dépensé	Un critère du pouvoir est augmenté d'un rang	Le pouvoir a lieu deux fois de suite

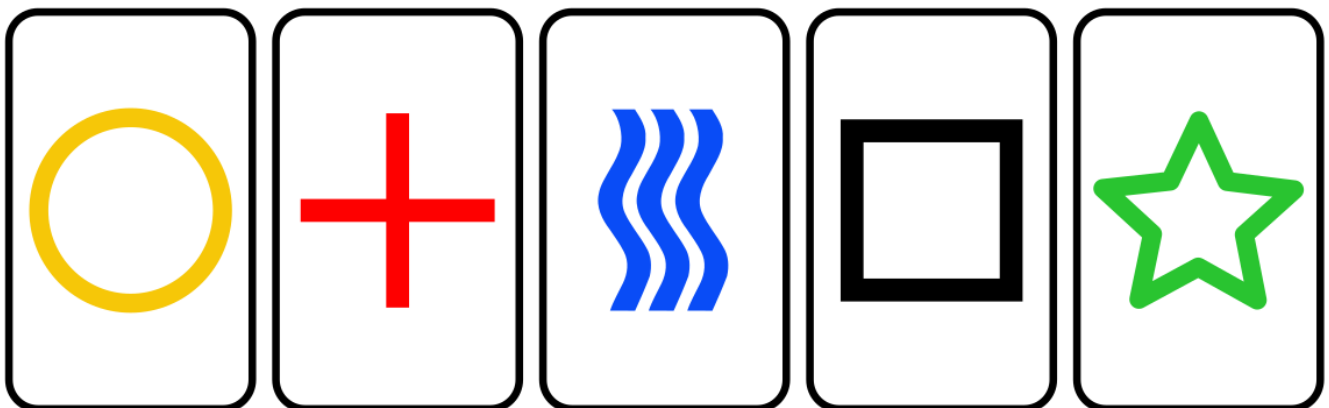
Lorsqu'un joueur a réussi, il passe dans un second niveau de difficulté, désormais le deck de cartes de Zener utilisé avec lui aura en plus des couleurs (5 symboles noirs, 5 jaunes, 5 bleus, 5 rouges, et 5 verts).

Il lui faudra désormais deviner à la fois le symbole et sa couleur.

Si jamais il ne devine que la forme, le résultat est interprété sur le tableau du niveau précédent, mais s'il devine les deux alors le résultat est interprété sur ce nouveau tableau :

<b>Symboles / Couleurs :</b>	<b>Rond</b>	<b>Croix</b>	<b>Vagues</b>	<b>Carré</b>	<b>Etoile</b>
<b>Jaune</b>	Le pouvoir fait récupérer 2 points de Résonance	Un second pouvoir est lancé sans coût supplémentaire grade tiré au D8+4 mêmes critères	Les 3 alliés les plus proches récupèrent 3 points de Résonance	3 critères du pouvoir sont augmentés de 3 rangs	Le pouvoir a lieu 4 fois de suite
<b>Rouge</b>	Le pouvoir fait récupérer 5 points de Résonance	Un second pouvoir est lancé sans coût supplémentaire grade tiré au D2+10 mêmes critères	Les 6 alliés les plus proches récupèrent 6 points de Résonance	Tous les critères du pouvoir sont au maximum	Le pouvoir a lieu 7 fois de suite
<b>Bleu</b>	Le pouvoir fait récupérer 4 points de Résonance	Un second pouvoir est lancé sans coût supplémentaire grade tiré au D4+8 mêmes critères	Les 5 alliés les plus proches récupèrent 5 points de Résonance	5 critères du pouvoir sont augmentés de 5 rangs	Le pouvoir a lieu 6 fois de suite
<b>Noir</b>	Le pouvoir fait récupérer 1 point de Résonance	Un second pouvoir est lancé sans coût supplémentaire grade tiré au D10+2 mêmes critères	Les 2 alliés les plus proches récupèrent 2 points de Résonance	2 critères du pouvoir sont augmentés de 2 rangs	Le pouvoir a lieu 3 fois de suite
<b>Vert</b>	Le pouvoir fait récupérer 3 points de Résonance	Un second pouvoir est lancé sans coût supplémentaire grade tiré au D6+6 mêmes critères	Les 4 alliés les plus proches récupèrent 4 points de Résonance	4 critères du pouvoir sont augmentés de 4 rangs	Le pouvoir a lieu 5 fois de suite

Si jamais il y a plusieurs interprétations possibles du résultat dans une situation donnée, il faut toujours choisir celle qui est le plus à l'avantage du joueur.



# Récupérations énergétiques en Méga 5

## Ardence :

Les points d'Ardence (pour se surpasser) se récupèrent par tranches cumulatives d'un quart d'heure de repos. Le maximum de points d'Ardence que peut avoir un PJ est de 12 (s'il a 1D12 en Ardence, c'est l'équivalent du dé).

Voici donc les temps de repos nécessaires pour récupérer ses points dépensés :

Durée pour le point suivant	Durée totale de repos	Nombre de points récupérés
15mn	15mn	1 point d'Ardence
30mn	45mn	2 points d'Ardence
45mn	1h30mn	3 points d'Ardence
1h	2h30mn	4 points d'Ardence
1h15mn	3h45mn	5 points d'Ardence
1h30mn	5h15mn	6 points d'Ardence
1h45mn	7h	7 points d'Ardence
2h	9h	8 points d'Ardence
2h15	11h15mn	9 points d'Ardence
2h30	13h45mn	10 points d'Ardence
2h45	16h30mn	11 points d'Ardence
3h	19h30mn	12 points d'Ardence

Même si, au départ, les tranches de quart d'heure paraissent courtes, en se cumulant elles deviennent vite difficiles à trouver au cours d'un scénario ... mais cela est équilibré afin qu'un agent méga ne puissent jamais totalement récupérer avant d'être en permission entre 2 missions.

Cette difficulté amène à une gestion économe de ces points d'Ardence pour être efficace, tout en permettant d'en récupérer facilement 2 ou 3 au cours d'une pause.



## **Résonnance :**

Les points de Résonnance (pour les pouvoirs psy & méga) se récupèrent par tranches cumulatives d'une heure de repos. Le maximum de points de Résonnance que peut avoir un PJ est de 6 (s'il a 1D12 en Résonnance, c'est la moitié du dé).

Voici donc les temps de repos nécessaires pour récupérer ses points dépensés :

Durée pour le point suivant	Durée totale de repos	Nombre de points récupérés
1h	1h	1 point de Résonnance
2h	3h	2 points de Résonnance
3h	6h	3 points de Résonnance
4h	10h	4 points de Résonnance
5h	15h	5 points de Résonnance
6h	21h	6 points de Résonnance

Même remarque, les tranches d'une heure paraissent courtes, mais en se cumulant elles deviennent vite difficiles à trouver au cours d'un scénario ... donc cela est aussi équilibré afin qu'un agent méga ne puissent jamais totalement récupérer avant d'être en permission entre 2 missions.

Cette difficulté amène à une gestion économe de ces points de Résonnance pour être efficace, tout en permettant d'en récupérer facilement 2 ou 3 au cours d'un somme.

# Expérience en spécialisations

Il ne faut pas oublier, lors des phases d'expérience, qu'il est permis d'augmenter les valeurs de ses spécialisations, voire d'en acheter d'autres.

Les « Spés » vont de +2 à +12 (CF page 35), en montant par tranche de 2 points.

Acheter une nouvelle spé coûte 4 points (pour une valeur de 2), qu'elle corresponde ou non à son archétype.

Augmenter la valeur d'une spé coûte le double du nombre de la valeur suivante, qu'elle corresponde ou non à son archétype (par exemple 12 points pour passer de 4 à 6).

Je re-liste ici les spés de chaque archétype, j'y répartis aussi celles liés aux métiers (CF pages 54 & 55, **en bleu**), et je rajoute mes propres idées (**en rouge**), indiquant toujours entre parenthèses les talents concernés par la spé :

## **Mégas de tous archétypes :**

- \_ Créer un Point de Transit (Transit)
- \_ Détecter un Point de Transit (Observer, Transit)
- \_ Utiliser un Point de Transit (Transit)
- \_ Réparer/Fermer un Point de Transit (Transit)
- \_ **Faible spatio-temporelle (Observer, Transit)**
- \_ **Non-Créatures (Tisser des liens, Interpréter, Persuader, Transit)**
- \_ **Sondage Transfert (Observer, Interpréter, Transfert)**
- \_ **Se Transférer (Transfert)**
- \_ **Revenir d'un Rejet psychique (Transfert)**
- \_ **Réminiscence (Interpréter, Transfert)**
- \_ **Blocage Transfert (jet de résistance au transfert)**
- \_ **Une des Voies de sa Sphère Psy (Psy)**

## **Fouineurs (CF page 44) :**

- \_ Infiltration (Clandestin, Paraitre, Interpréter)
- \_ Fouille en règle (Observer, Manips, Interpréter)
- \_ Mobiliser des indignés (Diriger, Persuader)
- \_ Intrusion (Furtivité)
- \_ Faussaire (Clandestin, Manips, Interpréter)
- \_ Chiqué (Paraître, Combat mains nues)
- \_ **Investiguer (Interpréter, Persuader, Observer, Habités)**
- \_ **Bohème survivre dans la dèche (Habités, Tisser des liens, Clandestins, Paraitre)**
- \_ **Escalade d'immeuble et saut urbain (Observer, Acrobaties, Manips)**

## **Médians (CF page 45) :**

- \_ Infiltrer les circuits de pouvoir (Pouvoir, Interpréter, Paraitre)
- \_ Apaiser une assistance (persuader, Diriger)
- \_ Repérer les connivences (Interpréter, Habités)
- \_ Négocier (persuader)
- \_ Agréable compagnie (Pouvoir, Interpréter, Paraitre, Tisser des liens)
- \_ **Gérer équipe, recruter (Diriger, Paraitre, Observer, Habités)**
- \_ **Réseau d'infos (Paraitre, Persuader, Tisser des liens, Habités)**
- \_ **Secret des affaires (Interpréter, Tisser des liens, Pouvoir, Habités)**

\_ Etat civil et administration (Habités, Interpréter, Pouvoir)

### **Biocybs (CF page 46) :**

- \_ Soins précis et secourisme (Observer)
- \_ Poisons, drogues (Interpréter, Manips)
- \_ Thérapie verbale (Persuader)
- \_ Abri de fortune (Manips)
- \_ Instruments médicaux (Manips, Scientechs)
- \_ Ca va bien se passer (Persuader, Paraitre, Tisser des liens)

### **Conceptechs (CF page 47) :**

- \_ Pièce de remplacement (Manips)
- \_ Mode d'emploi (Observer)
- \_ Grandes machines (Scientechs, Manips, Conduire)
- \_ Marché de récup' (Habités, Scientechs, Clandestin, Interpréter, Persuader)
- \_ Concepteur (Scientechs, Manips, Observer, Interpréter)
- \_ Conduite/pilotage risqués d'un type précis de véhicule ou monture (Conduire, Manips, Habités, Sauvages)
- \_ Itinéraire d'après carte (Observation, Habités, Sauvages)
- \_ Pirater portes et alarmes digitales (Observer, Scientechs, Manips)

### **Ethnorangers (CF page 48) :**

- \_ Pistage orientation (Observer, Interpréter)
- \_ Premier contact tribu (Tisser des liens, Interpréter)
- \_ Premiers soins (Observer, Manips, Sauvages)
- \_ Chercher nourriture (Observer, Sauvages)
- \_ Combat primitif (Acrobaties, Interpréter, Paraitre, Combat mains nues, Armes courtes)
- \_ Œil de singe (Acrobaties, Observer, Furtivité)

### **Patrouilleurs (CF page 49) :**

- \_ Archi & ruines (Habités, Sauvages, Observer, Interpréter)
- \_ Premier contact urbain (interpréter, Paraitre, Tisser des liens, Observer, Habités)
- \_ Combat en bâtiment (Habités, Scientechs, Militaires, Pouvoir, Observer, Furtivité, Interpréter)
- \_ Tailleur de pierre (Manips, Habités)
- \_ Intendance & gestion des denrées (Observer, Diriger, Manips, Habités)
- \_ Remarquer lieux ou individus dangereux (Interpréter, Observer, Paraitre, Habités, Sauvages)
- \_ Pièges et dispositifs défensifs (Observer, Habités, Sauvages, Scientechs)
- \_ Déverrouiller portes et alarmes mécaniques (Observer, Manips)

### **Sensits (CF page 50) :**

- \_ Vraie nature (Interpréter)
- \_ Storytelling (Habités, Observer, Interpréter)
- \_ Influence (Persuader, Interpréter, Paraitre)
- \_ Chef-d'œuvre (Interpréter, Manips, Habités)
- \_ Réseau d'alliés (Tisser des liens, Habités)
- \_ Débattre (Persuader, Paraitre, Interpréter)
- \_ Confident (Interpréter, Tisser des liens)
- \_ Secrets locaux (Interpréter, Habités, Ruraux)
- \_ Effrayer (Paraitre, Persuader)
- \_ Trouver Mécénat (Pouvoir, Habités, Persuader, Tisser des liens)

### **Escorteurs (CF page 51) :**

- \_ Stop combat (Combat mains nues)
- \_ Tactiques d'urgence (Diriger)
- \_ Voies dangereuses (Urbains)
- \_ Bandes et fanatiques (urbains, Clandestin, Interpréter, Paraitre)
- \_ Extraire-exfiltrer (Combat mains nues, Esquive)
- \_ Mondanités et activités ludiques (Habités, Pouvoir, Paraitre, Observer, Interpréter)
- \_ Coordonner une foule au combat (Diriger)
- \_ Technique spéciale d'art martial (mains nues)
- \_ Sniper (une des 3 formes de Tir)
- \_ Botte secrète (une des 6 armes courtes ou longues)



FICHE DE PERSONNAGE  
« SÉRIE »

NOM/SURNOM DU PERSONNAGE

IDENTITÉ PROVISOIRE

MÉTIER/VOIE

FONDAMENTAUX

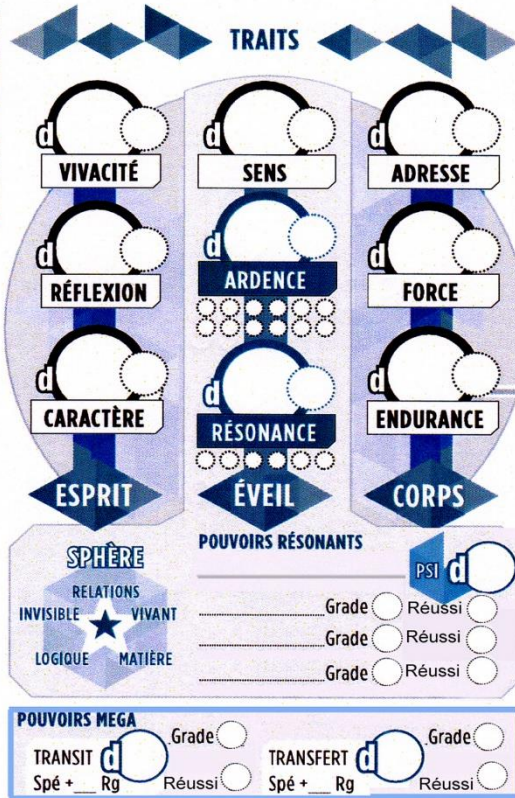
ATTITUDE, VÉCU

MOTIVATION

OBJECTIFS

PULSIONS/ADDICTIONS

HANTISE



Points de Vie

28  
27  
26  
25  
24  
23  
22  
21  
20  
19  
18  
17  
16  
15  
14  
13  
12  
11  
10  
9  
8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

Points de Mêlée

**POUVOIRS RÉSONANTS**  
Seconde Sphère

1 Grade

2 Grade

3 Grade

1 Réussi

2 Réussi

3 Réussi

**POUVOIRS RÉSONANTS**  
Sphère de Fusion

1 Grade

2 Grade

3 Grade

1 Réussi

2 Réussi

3 Réussi

Esq. d . .

Init d .

DÉF Niv.

DOMAINES	COMMUNICATION	PRATIQUE	CULTURE MILIEUX...
<b>TALENTS</b>	<b>INTERPRÉTER</b> d	<b>OBSERVER</b> d	<b>... HABITÉS</b> d
	Langage corporel d	Chercher objet (attendu) d	Megalopolis d
	Codes d	Remarquer détail (innatendu) d	Cités d
	Expressions artistiques d	Veille Vigilance d	Rural d
	<b>PARAÎTRE</b> d	<b>FURTIVITÉ</b> d	<b>... SAUVAGES</b> d
	Bluffer, déguisement d	Agir sans bruit d	Forêt Jungle d
	Impressionner d	Se dissimuler Filer d	Savane Steppe Marécages d
	Paraître sans intérêt d	Camouflage d	Déserts d
	<b>PERSUADER</b> d	<b>ACROBATIES</b> d	<b>... SCIENTECHS</b> d
	Convaincre Expliquer d	Minutie d	Indus d
	Baratiner Tromper Culot d	Acrobatie d	Militaire d
	Imposer ses vues d	Effort prolongé d	Vaisseaux d
	<b>TISSER DES LIENS</b> d	<b>MANIPS</b> d	<b>... POUVOIR</b> d
	Charmer Captiver Approivoiser d	Vivant d	Business d
	Inspirer fidélité ou respect d	Mécanique d	Autorités d
Assujettir Dompter d	Électronique d	Spirituel d	
<b>DIRIGER</b> d	<b>CONDUIRE</b> d	<b>... CLANDESTINS</b> d	
Coordonner (les autres) d	Animal d	Pègre d	
Commander d	Véhicules légers d	Contestation d	
Former d	Véhicules lourds d	Marge d	

**SPÉS**

1	+ Rg	6	+ Rg
2	+ Rg	7	+ Rg
3	+ Rg	8	+ Rg
4	+ Rg	9	+ Rg
5	+ Rg	10	+ Rg

**COMBAT**

<b>MAINS NUES</b> d
Bagarre aux poings d
Lutte d
Kung-fu like d
<b>ARMES COURTES</b> d
Dague d
Matraque d
Hache d
<b>ARMES LONGUES</b> d
Arme de pointe d
Sabre Katana d
Bâton Lance d
<b>LANCER</b> d
Pierres, Objets d
Lame, shuriken d
Lasso Bolas Fouet d
<b>TIR</b> d
Pistolet Fusil d
Laser Paralysant d
Armes lourdes d
+ Rg
+ Rg
+ Rg
+ Rg