



GÉNÉRIQUE  
GUIDE  
DE  
HITMAN



IVÁN SÁNCHEZ, PEDRO J. RAMOS, SERGIO M. VERGARA,  
JAVIER CHARRO ET MANUEL J. SUEIRO

# SOMMAIRE

## INTRODUCTION

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ? .....	6
QUE FAUT-IL POUR JOUER ? .....	6
LE SYSTÈME HITOS .....	6
GUIDE GÉNÉRIQUE .....	7

## LIVRE 1

### CHAPITRE 1

#### PERSONNAGES .....

10

NIVEAUX DE POUVOIR .....	10
CRÉATION DE PERSONNAGES .....	12
ÉVOLUTION DU PERSONNAGE .....	24
EQUIPEMENT .....	25

### CHAPITRE 2

#### SYSTÈME .....

26

MÉCANIQUE DE BASE .....	26
DIFFICULTÉS .....	28
SUCCÈS ET ÉCHECS CRITIQUES .....	29
TESTS EN OPPOSITION .....	29
TESTS D'ACTION PROLONGÉE .....	29
POINTS DE DRAME .....	30
ASPECTS .....	30
ACTION ET COMBAT .....	36
DÉGÂTS .....	40
SANTÉ .....	42

AUTRES SOURCES DE DÉGÂTS .....	45
DÉGÂTS LÉTAUX ET NON-LÉTAUX .....	48
GUÉRISON .....	49
POURSUITES .....	50
ACTIONS CONJOINTES .....	51
SÉQUELLES .....	52

## LIVRE 2

### CHAPITRE 3

#### RACES .....

56

CRÉER OU CHOISIR DES RACES .....	56
EXEMPLES DE RACES .....	56

### CHAPITRE 4

#### TERREUR ET SANTÉ MENTALE .....

68

MÉCANIQUE DE LA TERREUR .....	68
EXPOSITION À LA TERREUR .....	70
ÉTATS MENTAUX .....	71

### CHAPITRE 5

#### SCIENCE-FICTION .....

76

COMMENT METTRE DE LA SCIENCE DANS LA FICTION ? .....	76
JEUX COMMUNS DE LA SCIENCE-FICTION .....	78
IMPLANTS ET MUTATIONS: LA TRANSFORMATION .....	85
ACQUÉRIR DES MODIFICATIONS .....	86
ROBOTS .....	87
PROTECTIONS ÉNERGÉTIQUES .....	88

AUTRES ÉQUIPEMENTS FUTURISTES .....	89
LE RÉSEAU .....	89
PSIONIQUE .....	92

## CHAPITRE 6 MAGIE ET SORCELLERIE ..... 104

MAGIE .....	104
SORCELLERIE .....	121

## CHAPITRE 7 SUPERPOUVOIRS ..... 130

DESSCRIPTIFS DES SUPERPOUVOIRS .....	130
TYPES DE SUPERPOUVOIRS .....	132
LISTE DE SUPERPOUVOIRS .....	133

## CHAPITRE 8 NÉGOCIATIONS ET INTRIGUES ..... 142

TRAITS D'INTRIGUE .....	142
SÉQUENCE .....	144
INITIATIVE .....	144
ATTAQUE .....	144
SUCCÈS ET ÉCHECS CRITIQUES DANS LES INTRIGUES .....	144
MANŒUVRES D'INTRIGUE .....	146
USURE .....	148

## CHAPITRE 9 VÉHICULES ..... 150

CRÉATION DE VÉHICULES .....	150
ACTIONS AVEC LES VÉHICULES .....	157
INTÉGRITÉ .....	159
ÉCRASER DES GENS .....	160

COLLISIONS .....	162
VÉHICULES AVEC DES COMPÉTENCES PROPRES .....	163
EXEMPLES DE VÉHICULES .....	163

## CHAPITRE 10 ORGANISATIONS ..... 170

CRÉATION D'UNE ORGANISATION .....	173
L'ORGANISATION EN RÈGLES .....	174
EXEMPLES D'ORGANISATIONS .....	174

## CHAPITRE 11 BESTIAIRE ..... 176

AUTOMATE .....	178
DÉMON INVOQUÉ .....	178
DRAGON ROUGE .....	179
GRAND CHIEN .....	180
GRAND SINGE .....	180
GUERRIER SQUELETTE .....	181
HOMME-DÉMON .....	181
LOUTRE RÔLISTE .....	182
MANTICORE .....	182
ONI .....	183
RÉPLICANT .....	183
ROBOT DE PROTOCOLE .....	184
ROBOT GARDIEN .....	184
VERMINE GÉANTE .....	185
YÉTI .....	185
ZOMBI CLASSIQUE .....	186
ZOMBI INFECTÉ .....	186

# LIVRE 3

## CHAPITRE 12

### MENER UN JEU DE RÔLE ..... 190

QUELQUES QUESTIONS UTILES POUR LE MENEUR DE JEU.....	190
MENER À HITOS.....	198
POSER L'ATMOSPHÈRE .....	199

## CHAPITRE 13

### AMBIANCES .....204

LE SOLEIL EN GUERRE .....	206
LA CHUTE DES MONDES LIBRES.....	212
L'ILLUSION DE LA LIBERTÉ.....	217
MA-HÔ-GO.....	221
DE CAPE ET D'ÉPÉE.....	225

## CHAPITRE 14

### ARCHÉTYPES DE PERSONNAGES .....230

AVOCAT À SUCCÈS.....	232
ABORIGÈNE .....	232
AGENT DE POLICE (LIEUTENANT) .....	232
AGENT DE POLICE (PATROUILLEUR) .....	233
AIDE-SOIGNANT EN SANATORIUM.....	233
ANTIQUAIRE .....	233
ARTISTE BOHÈME.....	234
BIBLIOTHÉCAIRE.....	234
CÉLÉBRITÉ .....	234
CHAMAN.....	235
CHEERLEADER.....	235
CHEVALIER .....	235
CLOWN .....	236
CULTISTE.....	237
DÉTECTIVE PRIVÉ.....	237

EMPLOYÉ DE MAGASIN DE SPIRITUEUX .....	237
EMPLOYÉ DE BUREAU .....	238
FEMME FATALE .....	238
FOSSOYEUR.....	238
FUGITIF .....	239
GEEK DE L'OCCULTE .....	242
GUERRIER DE CLAN.....	241
INFIRMIÈRE .....	242
JOURNALISTE.....	242
LEADER POLITIQUE.....	243
LÉGIONNAIRE.....	243
MARCHAND .....	243
MÉCANICIEN.....	244
MÉDECIN SÉDUCTEUR.....	244
MOTARD.....	244
NINJA .....	245
OUVRIER STANDARD DE 2084.....	245
PILOTE COMMERCIAL .....	245
POMPIER.....	246
PRÊTRE .....	246
PROSTITUÉE.....	246
QUARTERBACK .....	247
REDNECK.....	247
SCIENTIFIQUE.....	247
SERVITEUR CYBERNÉTIQUE.....	248
SOLDAT .....	248
SUPER ESPION .....	248
TUEUR À GAGE DE LA MAFIA .....	249
VAGABOND .....	249
VOISIN PSYCHOPATHE.....	249

## APPENDICE

FEUILLE DE PERSONNAGE.....	250
FEUILLE DE PNJ .....	252
FEUILLE D'ORGANISATION .....	253
FEUILLE DE VÉHICULE .....	254



## 2. SYSTÈME

### MÉCANIQUE DE BASE

Le système **Hitos** utilise une mécanique unique afin de déterminer la résolution des actions. Pour savoir si un personnage obtient ou non un succès dans l'action qu'il entreprend, il doit lancer 3 dés à 10 faces (3d). Il obtient alors trois résultats, un sur chaque dé, allant de 1 à 10. Le dé qui indique le plus bas résultat est nommé **dé mineur** (abréviation **m**), le dé avec le résultat le plus haut est le **dé majeur** (abréviation **M**) et le dé avec le résultat intermédiaire s'appelle le **dé central** (abréviation **C**). Il est possible que deux dés, voire les trois, obtiennent le même résultat. Cela signifie que le dé C est de la même valeur que l'un des deux autres et dans le cas de trois dés égaux, que le dé C est égal aux deux autres.

**Exemple:** Lors d'un jet, nous obtenons 3, 6, 7, ce qui signifie que m est 3, C est 6 et M est 7. Dans un autre jet nous obtenons : 2, 5, 5 où m est 2, C est 5 et M est 5. Enfin, dans un autre jet nous obtenons 6, 6, 6, donc m est 6, C est 6 et M est 6.

Pour déterminer le succès d'une action, il faut regarder le dé C et y additionner la caractéristique et la compétence applicables. Ce sera le résultat du test. Pour savoir si l'action est un succès, comparez ce résultat à la **difficulté** donnée par le meneur de jeu, difficulté représentée par un chiffre à atteindre. Si le résultat est égal ou supérieur à la difficulté, l'action est un succès. S'il est inférieur, c'est un échec.

Dans des circonstances normales, le dé C est utilisé pour résoudre les tests. Cependant, certaines circonstances spéciales, que nous décrirons plus loin, peuvent nous amener à utiliser les autres dés : le dé m si la situation est défavorable ou le dé M si elle est favorable. Il est même possible d'utiliser plusieurs dés.

En d'autres occasions, il faudra ajouter les valeurs de deux dés ou de tous, par exemple pour calculer les dégâts d'une attaque. Quand cela arrive, les lettres de chaque dé impliqué sont jointes, sans le signe d'addition (+). De cette façon, quand vous rencontrez mC, vous devez additionner le dé mineur et le dé central ou quand il est indiqué CM, vous devez additionner le dé central et le dé majeur. Lors d'un test, cela peut donner lieu à diverses combinaisons auxquelles peuvent s'ajouter d'éventuels bonus ou des dés supplémentaires.

Naturellement, il n'est pas nécessaire d'effectuer un test pour chaque action que réalise un personnage. Les tests doivent être réalisés lorsque les possibilités de succès ou d'échec sont importantes pour l'histoire. Il n'y a pas besoin de test pour savoir si le personnage réussit à conduire sa voiture de son domicile à son lieu de travail, il y arrive simplement sans problème. Cependant, un ou plusieurs tests sont nécessaires si, au cours de son trajet habituel, une autre voiture tente de l'emboutir et de le faire sortir de la route. De plus, si le meneur de jeu considère qu'une action est impossible, aucun test n'est effectué puisque l'action n'est pas réalisable.





## QUELLE COMPÉTENCE CHOISIR ?

La mécanique de jeu expliquée dans ce guide sert de base au système **Hitos**, un système de compétences ouvertes. Comme vous avez pu le voir dans la partie *Création de personnages*, les joueurs répartissent librement leurs points entre les compétences, points qui déterminent ce qu'ils sont capables de faire ou non. En tant que meneur de jeu, vous serez parfois dans la situation où vous ne pourrez pas demander un test de compétence déterminé pour une situation particulière, simplement parce qu'il n'y a pas de liste de compétences dans laquelle faire son choix. Que faire dans ce cas ?

La première chose que vous devrez faire est de lier les tests aux actions, et non pas à des compétences précises. Laissez les joueurs décrire la manière dont l'action se déroulera et les compétences les plus à même de correspondre à cette action. Ainsi, ils pourraient vous surprendre par leurs ingénieuses interprétations de leurs compétences. Il vous faudra juste être le garant du bon déroulement de la scène.

D'autre part, vous devez considérer une compétence sous une forme large. Rappelez-vous que dans le chapitre dédié à la création de personnages (voir page 12), le nom d'une compétence est un aspect activable, mais cela ne signifie pas qu'elle ne peut pas être utilisée de façon plus variée. Ainsi,  « Poing de Fer » permet de se battre à mains nues mais aussi d'user un couteau ou de faire feu avec une arme, mais vous ne pourrez activer son nom comme aspect que dans le premier cas (voir page 31).

**Exemple:** *Le sergent Barry Baker s'entraîne avec son Glock 22 sur le stand de tir du commissariat. Il n'est pas ici nécessaire de faire un test : le personnage termine son entraînement sans problème. Plus tard, le sergent Barry Baker poursuit un suspect dans une ruelle étroite, parsemée d'obstacles tels que des poubelles et des ordures. Quand le suspect tire sur lui, le joueur qui interprète le sergent doit effectuer un test avec la compétence correspondante s'il désire ouvrir le feu.*

Une action peut prendre plus ou moins de temps de jeu, en fonction du type d'action qui est entrepris. Certaines actions se réalisent en très peu de temps, comme par exemple faire feu, alors que d'autres actions mettent plus de temps à se terminer, comme rechercher un document dans une bibliothèque. C'est au meneur de jeu de déterminer le temps requis pour chaque test.

## DIFFICULTÉS

Pour établir quelle sera la difficulté qu'un joueur doit surpasser pour un test en particulier, nous avons établi six catégories de difficulté. Chacune de ces catégories regroupe une série de valeurs qui sont assignées au test, dépendant de l'effort qui sera demandé au personnage pour réussir cette action.

Ces catégories sont présentées dans la table 5 avec la tranche de valeurs numériques qui leur correspond et ce qu'elles supposent pour le personnage.

Dans tous les cas, en tant que meneur de jeu, vous avez toujours le dernier mot quand il s'agit de décider si la compétence que souhaite utiliser le personnage est adéquate ou non pour l'action en cours, ainsi que dans le choix de la caractéristique appropriée à ajouter au jet.

Exceptionnellement, il peut arriver qu'un personnage ne dispose d'aucune compétence adéquate pour l'action qu'il essaie de réaliser. Dans ce cas, le meneur de

TABLE 5. DIFFICULTÉS DES TESTS

Catégorie de difficulté	Difficulté du test	Type de tâche
<b>Facile</b>	8-12	Une activité simple pour n'importe qui.
<b>Moyenne</b>	13-17	Un défi pour quelqu'un de normal, mais simple pour quelqu'un d'entraîné.
<b>Difficile</b>	18-22	Il faut être doué dans son domaine ou chanceux pour réussir à y parvenir.
<b>Très difficile</b>	23-27	La difficulté maximale. Impossible pour la plupart, improbable pour les meilleurs, mais le quotidien des héros.
<b>Extrêmement difficile</b>	28-32	Complicé même pour un héros, une prouesse réalisable par les surhommes.
<b>Quasi-impossible</b>	33-37	Un acte héroïque sur un million, le type d'action qui restera dans les mémoires pour toujours, que seuls les héros les plus puissants peuvent espérer réussir un jour.



jeu peut lui permettre de réaliser un test en utilisant uniquement la caractéristique la plus en accord avec l'action. Un test de ce type peut alors être associé à l'aspect « Ne sait pas très bien ce qu'il fait » ou un autre similaire susceptible d'être activé par le meneur de jeu, afin de compliquer les chances de succès du personnage (voir page 31).

## SUCCÈS ET ÉCHECS CRITIQUES

Si vous obtenez un double ou un triple 10 dans un jet, le résultat est un **succès critique**. Dans ce cas, le test est un succès automatique, indépendamment de la difficulté du test et les conséquences de l'action seront tout particulièrement bénéfiques pour le personnage. De plus, le succès critique pourra fournir un aspect temporaire avantageux, à la discrétion du meneur de jeu, dont la durée dépendra du type de succès critique obtenu, c'est-à-dire un double 10 ou un triple 10 (voir *Aspects temporaires*, page 34).

Si, à l'inverse, vous obtenez un double ou un triple 1 lors d'un jet, le résultat est un **échec critique**. Dans ce cas, le test est un échec automatique, même si la difficulté a été surpassée. De plus, un échec critique impliquera un dénouement particulièrement catastrophique de la situation. Cela pourra inclure, à la discrétion du meneur de jeu, que le malheureux personnage reçoive un aspect temporaire désavantageux ou une séquelle. La durée de cet aspect temporaire dépend du type d'échec critique qui a été obtenu, c'est-à-dire un double 1 ou un triple 1 (voir page 34).

## TESTS EN OPPOSITION

A certains moments, les personnages réalisent des actions qui les opposent à d'autres personnages. Dans ce cas, au lieu de comparer le résultat des dés avec une difficulté, il faut comparer le résultat avec les jets des autres personnages. Celui qui obtient le plus haut résultat a gagné.

Un exemple de test en opposition est une tentative pour tromper quelqu'un : le joueur fait un jet d'Intellect plus  « Mentir » (ou tout autre compétence adéquate), le meneur de jeu faisant un jet d'Intellect plus  « Discerner le mensonge » (ou une compétence équivalente). Si le joueur obtient un résultat supérieur à son adversaire, il réussit son action.

Si le résultat d'un test en opposition est une égalité et que le résultat de l'action permet qu'elle se produise (par exemple faire match nul aux échecs), alors c'est précisément ce qui se produit. Cependant, si la logique de l'action ne permet pas qu'il y ait égalité, il faut alors jeter à nouveau les dés pour décider qui l'emporte.

## RÉALISME CONTRE SPECTACULAIRE

Il existe 3% de probabilités pour que le résultat d'un test soit un succès critique ou un échec critique. Si le meneur de jeu souhaite donner un ton plus réaliste à la partie, il peut choisir que seul un triple 10 est un succès critique et un triple 1 un échec critique. Naturellement, il faudra que cela soit précisé avant que la campagne ne débute.

## TESTS D'ACTION PROLONGÉE

Certaines actions requièrent un temps variable et indéterminé pour s'accomplir (comme réparer une machine, abattre un mur ou retrouver un document dans une bibliothèque). La nature de ces actions nécessite alors plusieurs tests. Dans ce cas, le meneur de jeu décide de la difficulté de la manière habituelle, mais aussi du nombre de tests à réussir pour arriver au bout de l'action et du laps de temps (tour, heure, mois, etc.) entre chaque nouveau test.

Il ne s'agit pas d'utiliser les tests d'action prolongée pour toutes les actions qui prennent beaucoup de temps, mais pour celles où il est pertinent de connaître la durée d'exécution de l'action, à cause du temps disponible ou des circonstances. De cette manière, le temps total nécessaire n'est plus une inconnue et le développement de l'action s'écoule en parallèle du reste de l'histoire. En agissant ainsi, vous pouvez maintenir la tension d'une situation un certain temps ou montrer l'effort requis pour avancer, petit à petit, dans une tâche longue et complexe.

**Exemple:** *Jakar le Sage essaie de trouver des indices qui permettraient de découvrir les secrets de la tour où se trouvent ses compagnons. Pendant que les autres personnages explorent les lieux en affrontant pièges et autres difficultés, Jakar se plonge dans les centaines de parchemins de la bibliothèque de la tour. Le meneur de jeu décide qu'il doit utiliser sa compétence de  « Rat de Bibliothèque » et son Intellect. Il détermine de plus qu'il lui faut réussir 10 tests de difficulté 20 pour examiner tous les documents et trouver ce qui est en rapport avec les pièges, les passages secrets et les sortilèges de la tour. Il permet à Jakar de lancer les dés toutes les heures tant qu'il est concentré sur les parchemins. Même s'il n'a pas terminé d'examiner l'ensemble des papiers et parchemins, chaque piste trouvée pourrait aider ses compagnons dans l'exploration de la tour. Ce système est plus logique que de faire un seul jet à la fin des 10 heures alors qu'il a peut-être trouvé quelque chose d'utile avant. De plus, le joueur qui interprète Jakar participe activement à la session de jeu, même s'il ne vient pas à bout d'ennemis ou qu'il ne défonce pas des portes.*

**Exemple:** *Paul a connecté son cerveau au système central de la Banque Universelle. Pour pouvoir ouvrir la dernière porte blindée, il a besoin de communiquer avec le système et de désactiver les serrures digitales. Pour réaliser cette action complexe, son joueur doit faire*



## 7. SUPERPOUVOIRS

Les histoires de super-héros forment une partie de notre culture depuis des décennies. Au commencement du genre se présentait l'éternelle lutte du bien contre le mal avec des personnages aux costumes voyants. Aujourd'hui, ces histoires coexistent avec d'autres plus sombres, où les personnages ne sont pas nécessairement des champions au service de la justice. Vigilants masqués, anti-héros, extraterrestres surpuissants, mutants, accidents de laboratoire... Tous ces personnages ont quelque chose en commun : ils ont des superpouvoirs, des capacités hors de portée des simples mortels. Qui n'a jamais rêvé de pouvoir voler ou de se rendre invisible à volonté ? Ce chapitre regroupe toutes les règles qui vous permettront d'interpréter ce type de personnages dotés de superpouvoirs.

En termes de jeu, un superpouvoir vous permet de faire des choses qui vous seraient normalement inaccessibles, comme voler ou faire des sauts impressionnants. Pour tout ce qui hors du champ de vos compétences, vous pouvez acheter des superpouvoirs au moment de créer votre personnage, contre des points de caractéristique ou de compétence.

Les règles sur les superpouvoirs sont conçues pour être utilisées avec le niveau de puissance de campagne Titans. Les personnages créés avec ce niveau de jeu ont plus de points de caractéristique et de compétence que le niveau Gens du commun, mais beaucoup de ces points seront dépensés dans l'achat de superpouvoirs. Les super-héros ne sont souvent pas plus forts ou plus intelligents qu'une personne lambda. Ce sont leurs capacités surhumaines qui les distinguent.

Vous pouvez aussi créer des personnages avec le niveau Titans qui soient des êtres humains au maximum de leur potentiel, mais sans pouvoirs extraordinaires. Dans une campagne de ce niveau de puissance, vous pouvez créer des personnages des deux types, même si les personnages n'ayant pas dépensé de points dans l'acquisition de superpouvoirs seront nettement désavantagés. Concernant les campagnes de vigilants masqués sans superpouvoirs, il serait plus adéquat d'appliquer le niveau de puissance Héros.

Sur votre feuille de personnage, vous aurez une partie où vous indiquerez les pouvoirs possédés, leurs descriptifs, leur puissance et leurs effets. L'évolution des attributs des personnages suite à leur transformation sera indiquée entre parenthèses sur la feuille de personnage.

Ces règles spécifiques n'annulent jamais les autres règles du système **Hitos**. Ainsi, même si votre personnage est un super-héros aux pouvoirs spéciaux, cela ne l'empêchera pas d'évoluer et les règles d'amélioration et de changement s'appliquent donc à lui normalement (page 25).

### DESCRIPTIFS DES SUPERPOUVOIRS

Les règles précisent ce que peuvent faire les différents superpouvoirs, leurs effets en jeu. Cependant, le joueur et le meneur de jeu sont les seuls à pouvoir définir exactement ce qu'est un superpouvoir et com-





## GENS DU COMMUN ET SUPERPOUVOIRS

En réalité, rien n'empêche d'utiliser ces règles avec un niveau de puissance inférieur à Titans. Vous pouvez avoir des pouvoirs spéciaux avec le niveau Gens du commun. Vous aurez alors moins de points à répartir et les échanger contre des superpouvoirs peut rendre le personnage plus faible. Mais pourquoi pas ? Un personnage ayant peu de points en caractéristiques et compétences, mais avec un superpouvoir, est un défi d'interprétation. Un individu malingre, maladroit et myope qui acquiert un pouvoir par accident peut donner lieu à des histoires intéressantes. Le meneur de jeu a toujours le dernier mot sur le niveau de puissance d'une campagne.

ment il se manifeste quand il est utilisé et ce, grâce à des mots et des phrases appelés « **descriptifs** ». En plus de donner de la couleur et de l'intérêt aux superpouvoirs, ces descriptifs ont aussi deux autres fonctions. D'un côté, ils servent d'aspects pouvant être activés à un moment adéquat de l'histoire et de l'autre, ils permettent de savoir comment les superpouvoirs interagissent sur l'environnement et entre eux. Dans des conditions adaptées, deux superpouvoirs peuvent se contrecarrer.

**Exemple:** *Adrian Hale possède le superpouvoir d'Invisibilité psionique. Au moment de créer son personnage, le joueur qui interprète Adrian décide que le personnage est capable de brouiller l'esprit de tous les êtres vivants alentour, le rendant en pratique invisible. L'adjectif psionique sert de descriptif pour détailler comment interagit l'invisibilité dans le jeu. Bien qu'Adrian passe inaperçu devant les gardes de la sécurité, les caméras de surveillance du bâtiment enregistrent les images sans entrave. Plus tard, si quelqu'un visionne les images vidéo, il pourra clairement voir le personnage.*

**Exemple:** *Dynamo est un agent spécial des services russes d'espionnage, le GRU. Après de multiples opérations et greffons bioniques, son corps est capable d'emmagasiner et de concentrer l'énergie électrique pour la projeter à volonté à travers ses mains. L'un de ses superpouvoirs est Impact et son descriptif est « électrique ». Son autre superpouvoir est Invulnérabilité et son descriptif est « à l'énergie électrique ». Pris la main dans le sac dans l'une des installations secrètes du gouvernement Chinois, il décide de détruire toutes les informations possibles avant de fuir. Il lance ses rayons*

*électriques contre le superordinateur qui occupe toute la structure où il se trouve. Normalement, les dégâts de son superpouvoir sont égaux à CM, mais le joueur peut dépenser un point de Drame pour activer l'aspect « électrique » de celui-ci pour augmenter ses dégâts à mCM et ainsi faire frir l'ordinateur avant de sortir en courant.*

*Plus tard dans l'histoire, Dynamo et son groupe affrontent plusieurs mutants en fuite. Comme il a obtenu des informations sur ces fugitifs, l'agent décide de combattre contre le mutant contrôlant le climat et de laisser ses compagnons se confronter aux autres. Comme l'indiquaient les informations secrètes, la première attaque du mutant consiste à faire s'accumuler des nuages d'orage et à frapper l'agent russe avec un éclair de foudre. L'attaque touche, mais l'éclair est absorbé par le corps de Dynamo. Il n'a pas été fait référence à un descriptif pour l'éclair parce qu'il paraît plausible que celui-ci est inoffensif face au superpouvoir d'Invulnérabilité à l'énergie électrique de Dynamo. Les deux superpouvoirs se contrecarrent entre eux.*

La meilleure façon de décider quel descriptif attribuer à un superpouvoir est de se poser la question de son origine et de comment il se manifeste. En ce sens, l'histoire du personnage est le guide le plus adéquat. Les descriptifs peuvent être très variés. Un même superpouvoir peut avoir plusieurs descriptifs en même temps. Lorsqu'il y en a plusieurs, l'effet sera plus détaillé et aura plus de profondeur dans l'histoire. Par exemple, un mystique oriental pourra avoir une attaque de déluge de coups enflammés créée à partir du *Chi*. Ce sont deux descriptifs du superpouvoir de ses poings : « Enflammés » et « *Chi* ». S'il y a plusieurs descriptifs, ils doivent être cohérents entre eux.

Les superpouvoirs peuvent avoir un descriptif commun, ce qui est assez cohérent et peut indiquer qu'ils ont une origine commune. Si votre personnage possède plusieurs superpouvoirs et que vous ne trouvez pas de descriptifs cohérents, le mieux est qu'il n'y en ait qu'un seul. Il sera plus simple et efficace qu'ils proviennent tous d'une même source plutôt que d'avoir des superpouvoirs divers mais si différents entre eux qu'ils se révèlent peut-être difficilement utilisables en jeu.

Comme tous les autres aspects, tous les descriptifs n'ont pas besoin d'être positifs pour le personnage. De cette façon, le descriptif « Incontrôlable » sert à décrire un pouvoir sauvage et intuitif, peut-être utilisé par quelqu'un sans entraînement et qui, bien qu'il n'ait pas d'effet sur la mécanique de jeu, peut être utilisé comme une complication pour le personnage.

## TYPES DE SUPERPOUVOIRS

Dans ce chapitre sont présentés divers superpouvoirs. Des décennies d'histoires de super-héros nous donnent une idée de la variété de ces capacités spéciales. Nous présenterons les plus courants. Il revient au meneur de jeu d'en créer d'autres selon ses besoins.

Ces superpouvoirs peuvent s'acheter avec des points de caractéristique ou de compétence. Parfois le joueur

TABLE 30. COÛT DES SUPERPOUVOIRS

	Coût en points	
	Caractéristique	Compétence
<b>Puissance 1</b>	2	4
<b>Puissance 2</b>	4	8
<b>Puissance 3</b>	7	14
<b>Puissance 4</b>	12	24



pourra choisir avec lesquels il souhaite acquérir son pouvoir, mais en principe il est indiqué entre parenthèses si vous devez l'acquérir avec des points de caractéristique ou de compétence. Vous pouvez avoir plusieurs superpouvoirs avec un descriptif commun et pareillement, un même superpouvoir peut être acheté jusqu'à quatre fois avec des descriptifs distincts, augmentant ainsi son niveau de superpouvoir, appelé **Puissance**. Par exemple, un personnage peut avoir Absorption de feu et Absorption de froid comme superpouvoirs distincts à des puissances différentes.

La table 30 indique le coût nécessaire à l'acquisition de chaque niveau de superpouvoir. Le coût d'un niveau de superpouvoir inclut le coût des niveaux précédents. Par exemple, Larry Lars est un télépathe. Le joueur qui l'interprète dépense 14 points de compétence en Télépathie, gagnant ainsi une Puissance 3 dans ce pouvoir.

Quand l'effet d'un superpouvoir augmente une caractéristique ou une compétence, les valeurs maximales du personnage ne sont pas prises en compte. Une fois le bonus du superpouvoir ajouté à la valeur initiale, le total peut donc dépasser le maximum permis par le niveau de superpouvoir du personnage.

**Exemple:** Samson est un personnage de niveau Titans, pour lequel le niveau maximum de caractéristique est de 12. Samson a une valeur de 4 en Force. Cependant, il a le superpouvoir Augmentation de taille (Puissance 2) et Superforce (Puissance 3), lui donnant un bonus de +17. Au total, la Force de Samson sera de 21, ce qui est largement au-dessus des limites de n'importe quel humain de son niveau de puissance... Mais après tout, c'est un super-héros ! (Voir l'exemple de feuille de personnage à la page suivante).

De la même manière, quand un superpouvoir modifie temporairement les compétences et les caractéristiques d'un personnage, il convient, mais ce n'est pas obligatoire, d'avoir un aspect alternatif. Par exemple, un personnage peut avoir une Force 1 avec l'aspect « Faible ». Imaginons qu'il prenne un sérum de super-guerrier et qu'il acquière alors une Superforce à Puissance 2. Dans ce cas, il a une Force de 8 et un aspect adéquat pour cette condition temporaire qui pourrait être « Muscles d'acier ».

Les modifications de ces traits seront à indiquer sur la feuille de personnage entre parenthèses. Ainsi, le personnage n'aura pas toujours cette valeur, qui n'apparaît que lorsqu'il se transforme. Par exemple, si vous interprétez Hulk, les superpouvoirs deviennent effectifs quand, en furie, vous grandissez pour devenir un monstre vert.

Maintenant que vous savez comment ils fonctionnent, vous trouverez ci-après une liste de superpouvoirs typiques. Chaque superpouvoir est décrit avec son nom, le type de points de personnage à dépenser pour acheter des niveaux de puissance, son effet par niveau de puissance et quelques suggestions de descriptifs que vous pouvez également compléter. De la même manière, comme nous vous l'avons indiqué précédemment, vous trouverez entre parenthèses s'il est affecté aux caractéristiques, aux compétences ou au choix de l'une des deux.

## LISTE DE SUPERPOUVOIRS

### ABSORPTION (CARACTÉRISTIQUES)

Vous pouvez absorber un type particulier de dégâts en minimisant ses effets et en réutilisant cette énergie à vos propres fins, pour améliorer un attribut ou soigner des blessures reçues. Si la quantité absorbée est plus grande que les dégâts reçus, la différence peut être utilisée de deux façons :

- ✦ Augmenter la Force ou les Réflexes, à choisir au moment de la création du personnage. La caractéristique choisie augmente d'autant de points que la différence divisée par 2. Cette augmentation est temporaire et dure une scène.
- ✦ Récupérer autant de points de Résistance que la différence. Cette récupération est permanente et peut faire passer un personnage d'un état de santé à un autre.

Puissance 1 : Absorbe une quantité de dégâts égale au dé m.

Puissance 2 : Absorbe une quantité de dégâts égale au dé C.

Puissance 3 : Absorbe une quantité de dégâts égale à CM.

Puissance 4 : Absorbe une quantité de dégâts égale au résultat de mCM+1d.

Descriptifs : « Feu », « Electricité », « Balles », « Radioactivité », « Energie Cosmique », « Chaleur ».

### ANIMER DES OBJETS (COMPÉTENCES)

Vous pouvez insuffler la vie et des mouvements limités aux objets, les convertissant temporairement en une sorte d'automate sous votre contrôle. Les objets bougent en accord avec leur forme originelle : les statues peuvent marcher, les tapis voler et les voitures rouler toutes seules. Ce pouvoir reste actif tant que les objets sont en vue et que l'utilisateur peut maintenir un minimum d'attention sur eux (par exemple, s'il est éveillé et conscient et qu'il n'est pas concentré sur une autre tâche).

Puissance 1 : Anime un objet à portée de main.

Puissance 2 : Anime jusqu'à une certaine quantité d'objets (égale au dé C) à une distance maximale de quelques mètres.

Puissance 3 : Anime jusqu'à une certaine quantité d'objets (égale au dé M) à une distance maximale de 20 mètres.

Puissance 4 : Anime jusqu'à une certaine quantité d'objets (égale au résultat de mCM) qui sont à portée de vue.

Descriptifs : « Le pouvoir de l'esprit », « Murmurer aux objets », « Nécromancie », « Seulement les machines », « Liquides et gaz », « Images et tableaux ».

### ANNULER UN SUPERPOUVOIR (CARACTÉRISTIQUES)

Vous êtes la bête noire des superpouvoirs. En votre présence, les super-héros semblent échouer dans les tâches les plus habituelles. Pour que ce superpouvoir fasse effet, tous les personnages doivent faire un test en opposition de Volonté. Si le personnage avec « Annuler un superpouvoir » obtient un résultat égal ou supérieur, le superpouvoir de la



## AUTOMATE AUTOMATE

Cette créature a été pensée pour être utilisée avec l'ambiance *L'illusion de la liberté* (page 217), mais peut être adaptée pour d'autres ambiances où il existe des automates humanoïdes inquiétants.

De taille similaire à un enfant, c'est un être de fer blanc doté d'une capacité de mouvement et de pensée supérieures inattendues. Ce n'est clairement pas un être vivant mais il fait preuve d'un mimétisme terriblement inquiétant. Quand il se déplace, le bruit qu'il émet résonne dans toute la demeure.

**FOR:** 5 Tenace  
**RÉF:** 3 Démarche rigide  
**VOL:** -  
**INT:** 4 Désire être comme vous

### COMPÉTENCES :

 4 Infatigable  
 5 Vous faire trébucher  
 4 Vous trouve même dans l'ombre  
 5 Il est ici... dans votre dos

Initiative : 5  
Bonus de dégâts au corps à corps : 2  
Bonus de dégâts à distance : 1  
Endurance : 5  
Défense : 13  
Défense au dépourvu : 11  
Résistance : 15

### TERREUR :

Si vous utilisez le chapitre *Terreur et santé mentale*, rencontrer l'Automate provoque une situation de Peur.

### TRAIT SPÉCIAL :

Métallique : Bien qu'étant de petite taille, l'Automate est fabriqué en fer blanc, ce qui fait de lui un objet beaucoup plus lourd et résistant qu'il n'y paraît. L'Automate a une RD 3.

## DÉMON INVOQUÉ ENTITÉ DÉMONIAQUE DE L'AU-DELÀ

Être malin venu d'une autre dimension. Quant à savoir si ce lieu est l'Enfer ou seulement un monde parallèle, personne ne le sait. Mais ce qui sûr, c'est qu'un Démon entre toujours dans un monde pour le conquérir et avilir les peuples. Rusé et cruel, il n'hésitera pas à tuer quiconque se dressera en travers de son chemin.

**FOR:** 7 Vigueur démoniaque  
**RÉF:** 5 Traverser les dimensions  
**VOL:** 5 Peur des Démons Majeurs  
**INT:** 5 Arguties sémantiques

### COMPÉTENCES :

 4 Saut prodigieux  
 6 Griffes venimeuses  
 4 Signes de peur  
 5 Contrats de sang  
 4 Rire démoniaque  
 4 Hiérarchie de l'Enfer  
 4 Prophéties de la Grande Invasion  
 5 Ecorcher  
 4 L'Au-Delà  
 7 Sbires de l'Enfer  
 5 Le Feu de l'Enfer

Initiative : 7  
Bonus de dégâts au corps à corps : 3  
Bonus de dégâts à distance : 1  
Endurance : 9  
Défense : 16  
Défense au dépourvu : 14  
Résistance : 27

### TERREUR :

Les Démons invoqués adoptent souvent des formes grotesques, surtout s'ils utilisent comme hôte le corps d'un humain ou d'autres créatures du monde réel. Si vous utilisez le chapitre *Terreur et santé mentale*, rencontrer cette créature provoque une situation de Panique. Le Démon peut contrôler cette sensation qu'il provoque sur les êtres du monde réel. S'il désire tenter et flatter un personnage, cela provoque seulement une situation d'Inquiétude.

### EFFET SPÉCIAL :

Corruption incarnée : Le Démon invoqué a atteint son plein potentiel de Dégénérescence. Son esprit malin vient d'un lieu où l'horreur est plus grande que tout ce que l'on peut imaginer. Le Démon ne peut gagner de point de Dégénérescence et il est immunisé contre les effets négatifs de la corruption.

## DRAGON ROUGE BÊTE MYTHOLOGIQUE

Le Dragon est l'une des créatures les plus terribles. D'aspect reptilien, son corps énorme est couvert d'écailles. Il possède des pattes munies de griffes et une queue pouvant elle aussi servir d'arme. Mais ce qui est le plus à craindre est son souffle. Le Dragon Rouge crache un souffle de feu capable de faire fondre les boucliers et de brûler vif les chevaliers qui tentent de le vaincre.

Les Dragons sont des créatures intelligentes, qui aiment thésauriser toutes sortes d'objets de valeur et dormir dessus pendant des années, se réveillant seulement pour chasser et se nourrir. Certains Dragons sont des manipulateurs qui aiment s'immiscer dans les affaires politiques de nations entières et ce, depuis les profondeurs de leur grotte. Ce sont ces derniers spécimens qui ont inspiré le dicton populaire : « Ne vous fiez jamais à un dragon ».

**FOR:** 20 Majestueux

**RÉF:** 6 Prédateur né

**VOL:** 5 Avare

**INT:** 8 Des siècles à son actif

### COMPÉTENCES :

-  8 Tout en muscles et en écailles
-  4 Souffle de feu
-  6 Griffes et queue
-  7 Surveiller son trésor
-  9 Ne vous fiez jamais à un dragon
-  6 Épargner quelqu'un
-  7 Enigmes obscures

Initiative : 10

Bonus de dégâts au corps à corps : 6

Bonus de dégâts à distance : 1

Endurance : 22

Défense : 19

Défense au dépourvu : 17

Résistance : 66

### TRAIT SPÉCIAL :

Un Dragon Rouge a une RD 8 et seuls les objets légendaires, tels que les armes magiques, peuvent le transpercer. Le Dragon peut utiliser son Souffle de feu à son avantage (dégâts mCM) et parfois sa furie est telle qu'il peut, au prix d'un point de Drame, augmenter les dégâts d'un niveau.



NOM

CONCEPT

CITATION

GUIDE GÉNÉRIQUE

HITS

FEUILLE DE PERSONNAGE



### CARACTÉRISTIQUES

FOR  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

RÉF  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

VOL  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

INT  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

DRAME

POINTS DE DRAME

Grid of 10 empty boxes for tracking drama points.

### COMPÉTENCES

Vertical list of 8 icons (eye, fist, eye, mask, face, book, hand) with corresponding horizontal lines and checkboxes for skill tracking.

### COMBAT

DEFENSE   DEP.   ARME OU ATTAQUE \_\_\_\_\_ DÉGÂTS C/C  DIS.  DÉGÂTS \_\_\_\_\_

INITIATIVE

### SANTÉ

RÉSISTANCE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

BLESSÉ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

HANDICAPÉ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

MOURANT

SÉQUELLES

Two horizontal lines for recording sequelae.

ENDURANCE

### AUTRES COMPÉTENCES

Vertical list of 5 icons (pentagram, hand, eye, radio, gear) with corresponding horizontal lines and checkboxes for skill tracking.

### SANTÉ MENTALE

STABILITÉ MENTALE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

TROUBLÉ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

DÉRANGÉ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

FOU

SANG-FROID

DÉRANGEMENTS MENTAUX

Two horizontal lines for recording mental derangements.

### FAITS MARQUANTS

Four horizontal lines for recording significant events.

DÉGÉNÉRESCENCE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ÉTAT ACTUEL

### COMPLICATION

One horizontal line for recording complications.

One horizontal line for recording the current state.

NOM \_\_\_\_\_

CONCEPT \_\_\_\_\_

CITATION \_\_\_\_\_

GUIDE GÉNÉRIQUE

**HITS**

FEUILLE DE PERSONNAGE



### CARACTÉRISTIQUES

FOR  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 \_\_\_\_\_

RÉF  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 \_\_\_\_\_

VOL  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 \_\_\_\_\_

INT  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 \_\_\_\_\_

DRAME

POINTS DE DRAME

<input type="checkbox"/>				
<input type="checkbox"/>				

### COMPÉTENCES

	_____	<input type="checkbox"/>

### COMBAT

DÉFENSE   DEP.

ARME OU ATTAQUE \_\_\_\_\_

INITIATIVE

DÉGÂTS C/C  DIS.

DÉGÂTS \_\_\_\_\_

### AUTRES COMPÉTENCES

	_____	<input type="checkbox"/>

### SANTÉ

RÉSISTANCE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 \_\_\_\_\_

BLESSÉ \_\_\_\_\_

HANDICAPÉ \_\_\_\_\_

MOURANT \_\_\_\_\_

SÉQUELLES \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ENDURANCE

### FAITS MARQUANTS

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### SANTÉ MENTALE

STABILITÉ MENTALE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 \_\_\_\_\_

TROUBLÉ \_\_\_\_\_

DÉRANGÉ \_\_\_\_\_

FOU \_\_\_\_\_

SANG-FROID

### DÉRANGEMENTS MENTAUX

### COMPLICATION

\_\_\_\_\_

### DÉGÉNÉRESCENCE

ÉTAT ACTUEL 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

NOM \_\_\_\_\_

## CARACTÉRISTIQUES

FOR  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 \_\_\_\_\_

RÉF  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 \_\_\_\_\_

VOL  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 \_\_\_\_\_

INT  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 \_\_\_\_\_

## COMBAT

INITIATIVE

DÉFENSE  DEP.

ARME OU ATTAQUE \_\_\_\_\_

DÉGÂTS C/G DIS.

DÉGÂTS

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## COMPÉTENCES

	_____	<input type="checkbox"/>

	_____	<input type="checkbox"/>

FEUILLE DE PJMJ

NOM \_\_\_\_\_

## CARACTÉRISTIQUES

FOR  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 \_\_\_\_\_

RÉF  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 \_\_\_\_\_

VOL  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 \_\_\_\_\_

INT  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 \_\_\_\_\_

## COMBAT

INITIATIVE

DÉFENSE  DEP.

ARME OU ATTAQUE \_\_\_\_\_

DÉGÂTS C/G DIS.

DÉGÂTS

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## COMPÉTENCES

	_____	<input type="checkbox"/>

	_____	<input type="checkbox"/>

FEUILLE DE PJMJ



NOM

CONCEPT

MOTIVATION

## ATTRIBUTS

RESSOURCES

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

INFLUENCE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

POUVOIR

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

TAILLE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

## FAITS MARQUANTS

---

---

---

---

## NOTES

---

---



NOM

CONCEPT

MOTIVATION

## ATTRIBUTS

RESSOURCES

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

INFLUENCE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

POUVOIR

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

TAILLE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

## FAITS MARQUANTS

---

---

---

---

## NOTES

---

---

CONCEPT

DESCRIPTION

### ATTRIBUTS

STR  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TAI  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MAN  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TEC  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

BLINDAGE

DÉFENSE

ARMEMENT

ENDURANCE

RÉSISTANCE

### FAITS MARQUANTS

### ÉQUIPAGE

### SPÉCIFICITÉS

FEUILLE DE VÉHICULE

CONCEPT

DESCRIPTION

### ATTRIBUTS

STR  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TAI  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MAN  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TEC  1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

BLINDAGE

DÉFENSE

ARMEMENT

ENDURANCE

RÉSISTANCE

### FAITS MARQUANTS

### ÉQUIPAGE

### SPÉCIFICITÉS

FEUILLE DE VÉHICULE