

Règles maisons pour Torg Eternity...

Points d'expérience, Création de personnages (Atouts (Perks), Attributs, Optionnel : attributs secondaires, Compétences),
Compétences règles maisons 1, Compétences règles maisons 2, Compétences, se débarrasser du superflu, Liste

Cinq personnages: Le mage elfe, Le psionique de la "race", Le samuraï électrique, Le coureur de réalités, Le tireur fantôme

Les 28s : 28 Débutants, création ; découvrir la véritable nature des 28

Pouvoirs, Super Attributs, Créer un Super-Pouvoir sur le pouce, Liste des super-pouvoirs, Super-Pouvoirs au hasard, Jouer des 28 "conscients", Quelques notes sur les 28, Les éclats... Cinq 28 conscients, 2 bonus

Points d'expérience...

5 xps tout le temps ? Hu, pensons autrement. Pensons 5 xps = 1 acte. Pensons **Expérience par Acte ou A. 1 A. = 5 xp**. Avec un capital de 17 A., vous saurez plus directement que les personnages ont joué 17 actes.

Et maintenant, les coûts :

1 A. = 5 xps pour améliorer ses compétences, ouais, vous aurez besoin de ces points d'exp après tout.

2 A. (10 xp) = 1 perk (atout) du 6 au 10ème.

3 A. (15 xp) = 1 atout (perk) après le 11ème.

3 A. (15 xp) = +1 point d'attribut en-dessous de 10. Tout le monde à 5 de base partout.

4 A. (20 xps) = +1 point d'attribut au-dessus de 9. (20 xps, je sais, c'est bien moins cher, mais la route est longue pour être un vrai balèze avec une moyenne de 10 dans tous les attributs).

En d'autres mots...

Améliorer un attribut de 5 à 9 coûte 15 xps par augmentation.

Améliorer un attribut au-dessus de 9 coûte 20 xps par augmentation.

XP / (A.) bonus = 0 (bleu-bite), 25 (5 A.) (juste pour l'attribut manquant ou les quelques points de compétences qui manquent à votre concept), 50 (10 A.) (prêt à chasser du dinosaure), 100 (20 A.) (J'ai fait une guerre ou deux, fils)

Création de personnage :

Atout (Perks) = 2 + 3 (bien au-dessus des règles, mais honnêtement, le chemin est long sinon pour arriver à votre concept en sacrifiant des points de compétences ou d'attributs).

Autres règles maisons pour les atouts...

Maître d'une catégorie : si vous achetez 5 atouts dans une catégorie, vous en avez un sixième gratuit.

Sorts/Miracles/Psionique : vous gagnez 2 pouvoirs par Atout (au lieu d'un)

Armure / matos : le second et troisième atout d'armure vous donne 2 améliorations d'armure par atout. (optionnel, le quatrième atout aussi, pensons à ces pauvres nains).

Cyber : Peut-être que la thune pour le deuxième et troisième atout peut être doublée si le personnage est riche.

Atout Maîtrise (Mastery Perk) : Oh bichette, disons qu'on peut plutôt être bon dans QUATRE choses.

Atout du Nil (Nile perks) : Oh mon canard, j'ai envie de penser un peu plus « Super » que juste « Pulp » (Torg est déjà Pulp). Vous pourrez avoir 2 atouts d'Attributs améliorés et 4 atouts de super-compétence. Et de plus, les atouts de compétences seront des bonus, vous ne les rajouterez qu'entre parenthèses. Du genre armes à feu 3 (5). Vous devrez atteindre vraiment 5 pour acheter l'atout Maîtrise et devenir un gros balèze. Les attributs améliorés sont aussi des bonus, contrairement aux vraies règles. J'écris Dextérité 10(12).

J'ajoute un atout : Super costaud → +2 en Force par niveau pour lever, jeter ou faire des dommages, rien en Résistance (Toughness).

Inventer un pouvoir pulp sur le pouce est assez aisé, il suffit de regarder les sorts, miracles ou

pouvoirs psis et de donner un succès standard pour un pouvoir de niveau 1 et un bon succès pour un pouvoir de niveau 2... Le talent pour utiliser le pouvoir serait réalité. Considérez une portée et une durée étendue par rapport à la magie. Parce que pour deux atouts, vous n'aurez l'équivalent que d'un sort. Associez multi-tâche (multi-tasking) et multi-ciblage (multi-target) avec une pénalité réduite de -2.

Je joue un samuraï électrique, j'achète ma Ion Gusoku. Premier atout : une amélioration, deuxième atout, encore deux améliorations et dernier atout pour les deux dernières améliorations. J'ai encore deux atouts pour acheter les très nécessaires Ki strike (coup Ki) et Focused Ki (Ki concentré)
Je joue un mage elfique, je peux acheter résilient, sorcier elfe, lanceur de sorts X2 (5 sorts : 3 +2) et Magister. Les mages elfiques ne viennent pas de nulle part.

Je veux jouer un gars de chez nous bien compétent en « Réalité ». 5 atouts de la catégorie Réalités m'en donnent 6 et je compte bien être un gros furoncle pour les fichus envahisseurs.

Je suis le plus meilleur bien sa mère en slip de tous les héros Pulp de tous les temps. Je veux être le meilleur tireur du monde et j'aime aussi l'idée d'être capable de traverser la matière. Je vais acheter Attribut amélioré Dextérité +2 (2 atouts), Armes à feu +4 (2 atouts), Intangibilité niveau 2 (parce qu'avec ces règles maisons, j'ai 6 atouts au lieu de 5, et même de 2 dans les vraies règles). Disons, sur le pouce, que mon pouvoir exige de la concentration, un round, pour être actif et que je emmener quelqu'un avec moi à la moitié de ma vitesse de marche. La durée serait concentration.

Je joue un psionique de la « race » J'ai besoin de 3 bons attributs et d'atouts psioniques. Je vais y aller avec Iron Will (Volonté de fer), Multi-tasker (2 pouvoirs par round) et trois, donc quatre, atouts Psionic (Pouvoirs psis).

Attributs = 40 points d'attributs + quatre A. (20 xps),

Vous devez dépenser un A. (5 xps) par point au-dessus de 9... Les A. non dépensés seront gardés pour la prochaine amélioration d'attributs ou pour augmenter une compétence large si vous utilisez les règles maisons 2 : compétences larges (voir plus loin).

Vous pourriez aller plus vite avec ces répartitions déjà faites :

Argh, j'ai besoin de 2 bons attributs. 11 (2 A.), 10 (1 A.), 8, 6, 5 = 1 A. (5xps) unspent.

Le personnage équilibré. 10 (1 A.), 9, 8, 7, 6 = 3 A. non dépensé pour améliorer un autre attribut en dessous de 10.

Le spécialiste : 13 (4 A.), 8, 8, 6, 5.

Moi, j'ai besoin de 3 bons attributs : 9, 9, 8 → 9 (3 A.), 7, 7 or 9, 9, 8 → 9 (3 A.), 8, 6 ; 1A. non dépensé.

Je-sais-tout : 8 → 9 (3 A.), 8, 8, 8, 8 = 1 A. non dépensé.

Règles maisons : Personnages plus costauds... J'aime bien l'idée de personnages joueurs étant un peu plus balèzes que le monde de base et je pense qu'il est raisonnable pour les pjs d'avoir +1 en Résistance, Choc et Blessures... Cela va avec l'idée des 28s... [Voir ci-dessous.](#)

Optionnel = Attributs secondaires.

Dextérité donne 2 attributs secondaires qui permettent de compenser le minimaxing possible de la Dextérité.

Dextérité et Vigueur → **Corps à corps (CC)** = Dextérité +1 par 2 pts de vigueur au-dessus ou -1 / -2 si Vigueur est inférieure de 4 pts / 7 pts.

Dextérité et Intellect → **Coordination (Co)** = Dextérité +1 par 2 pts d'Intellect au-dessus ou -1 / -2 si Intellect est inférieur de 4 pts / 7 pts.

3 autres attributs secondaires sont rajoutés :

Karma (Ka) = Charisme/2 (nombre de fois dans la partie où un jet de dé peut être égal à Charisme). Il en coûte 2 points de Karma de transformer un 1.

Chance → Possibilités par Acte. Chance = Charisme/2 -1 (minimum 3)

Magie = Moyenne d'Esprit et d'Intellect arrondi au supérieur, avec un bonus de +1 en sacrifiant 2 A.

ou 10 xps. La magie peut être améliorée à +2 (3 A. ou 15 xps) ou +3 (4 A. ou 20 xps) en cours de jeu. Un haut attribut charisme pourrait vous donner les bonus gratuitement, ou pour 10 xps de moins... Charisme 11 = +1, Charisme 12 = +2, Charisme 13 = +3.
Un gros Pj avec 13 en Intellect, 12 en Esprit et 11 en charisme aurait ainsi 14 en Magie.

Compétences = 6 A. (30 xps)

1 = 1 xp ; 2 = 3 xp ; 3 = 6 xp.

Vous pouvez aller plus vite avec ces répartitions déjà faites...

Je sais tout : un 3 (6 xp), deux 2 (6 xp), dix-huit 1 (18 xp) (25 points et 21 compétences connues)

Le spécialiste : Quatre 3 (24 xp), six 1 (6 xp) (18 points et 10 compétences connues)

Le personnage basique : deux 3 (12 xp), quatre 2 (12 xp), six 1 (6 xp) (20 points et 12 compétences connues)

L'aventurier : Un 3 (6 xp), cinq 2 (15 xp), neuf 1 (9 xp) (22 points et 15 compétences connues)

Le démerdard : Un 3 (6 xp), quatre 2 (12 xp), douze 1 (12 xp) (23 points et 17 compétences connues)

Le pas si mauvais dans pas mal de choses : huit 2 (24 xps), six 1 (22 points et 14 compétences connues)

Compétences, règles maison 1

Vous pourriez avoir le désir de baisser le nombre de compétences à 24. Les super compétences ou les maîtrises resteraient basées sur les règles de base, cela dit. Une fois que vous avez atteint Intimidation/Volonté 5, vous ne pouvez développer une maîtrise qu'en Intimidation ou Volonté. Avec 24 compétences, c'est simple, parfois 2 (voire 3) compétences de base du jeu sont améliorées de concert. En gras, les changements par rapport aux règles. La deuxième compétence dépend de l'historique du personnage. Survie sur Ruse (Ruse) pourrait être plus dur dans un premier temps si le personnage n'est jamais sorti dehors. Infligez un malus d'un ou deux, le temps d'un ou deux scénarios. Parce que les personnages sont baignés par l'énergie des possibilités, c'est plutôt un moyen magique, comme dans le Torg d'origine, d'être plus compétent.

Les compétences pour la Foi, la Magie et la Psionique étant les mêmes, vous aurez à dépenser 1 A. (ou 5 xps) par Talent magique rajouté.

Je veux jouer un Mage / Prêtre / Psion de la Terre pure, je dois payer 10 xps (2 A.) pour ma compétence magique basé esur Esprit et 5 xps (1 A.) pour celle basée sur l'intellect.

Linguistique est imbriquée dans l'énergie des possibilités. Donc, vous pouvez apprendre beaucoup plus de langues que les règles de cette façon.

Les 24 compétences.

Combat : Armes à énergie, Armes à Feu, Armes lourdes, Bagarre, Mêlée, Missiles,

Interaction : **Intimidation / Volonté, Manœuvres / Équitation, Ruse / Survie, Sarcasme /**

Language (2 par niveau),

Autres : **Arcanes (esp)** (Conjuration et Déplacement / Foi / Kinésis), **Arcanes (int)** (Altération et Divination / Précognition), Conduite, **Discrétion/esquive, Médecine / Premiers soins**, Navigation,

Persuasion / Connaissance de la rue, Pilotage, **Réalité / Profession, Remarquer/Pister** (et analyse d'Indices), Savoir, Science, **Talent** (Télépathie +1 compétence sous charisme), **Technique** (Informatique et sécurité en plus de réparer),

Talent est le moyen de briller sous le charisme avec un truc que le personnage saurait faire grâce à cela. C'est une règle maison.

Compétences, règles maison 2

L'Énergie des possibilités est si forte que les personnages sont pénétrés d'une connaissance innée issue du multivers. Ils utilisent seulement 12 compétences larges (souvent 3 compétences en une), mais une fois qu'ils atteignent 5 (ou 4 ou 6 selon vous vouliez être plus vache ou généreux), les règles de l'Atout Maîtrise reviennent. Les personnages doivent améliorer chaque compétences de base. Vous devez aussi payer 5 xps (1 A.) pour apprendre la quatrième compétence d'une compétence large. Sans les

atouts associés, les compétences d'arcanes associées aux compétences larges ne donnent pas de sorts. Premiers soins se fait sous Savoir, Réalité ou Ruse, selon ce qui est le plus facile au personnage. Quand cela paraît impossible que la compétence large puisse être fonctionnelle en fonction du BG du personnage, appliquez des malus pendant quelques temps. Bien évidemment, selon le niveau technologique, certaines sous compétences ne seront jamais accessibles à leur plein potentiel.

Les 12 compétences. *= Interaction.

Arcane (Altération, Déplacement, Conjuración, Divination), **Combat** (Bagarre, Mêlée), **Intimidation***(Intimidation, Volonté, Kinésis), **Manœuvres***(Manœuvres, Discrétion, Équitation, Esquive), **Persuasion** (Persuasion, Connaissance de la rue, Langages), **Réalité** (Réalité, Métier, Foi), **Remarquer** (Analyse d'indice, Pister, Précognition), **Ruse***(Ruse, Survie/Pister, Sécurité), **Sarcasme***(Sarcasme, Talent, Télépathie), **Savoir** (Savoir, Science, Médecine, Informatique), **Tir** (Armes à feu, Armes à énergie, Armes lourdes, Missiles), **Véhicules** (Conduite, Navigation, Pilotage)

La répartition des points avec 12 compétences est :

Basique : Deux +3, Trois +2, Quatre +1 (25 xps de base)

Bon avec du savoir-faire : Trois +3, sept +1 (toujours 25 xps de base)

Je-sais-tout : Un trois, quatre 2 et sept 1 (encore 25 xps)

N'oubliez pas de garder quelques A. (5 xps) pour acheter les quatre compétences qui vous seraient nécessaire dans une compétences large (surtout Arcane si vous jouez un Mage).

Améliorer les 12 compétences larges coûte niveau à atteindre X2 en Xps. Améliorer les compétences de base, une fois la maîtrise atteinte, seulement le niveau à atteindre en Xps.

Je suis un samurai électrique, j'atteins 5 en combat. J'ai le talent Maîtrise (Mêlée) déjà acheté. Passer à 6 en mêlée me coûtera seulement 6 xps et j'aurai maintenant Combat 5 (Mêlée 6)

Compétences, se débarrasser du Superflu.

On peut aussi essentiellement ramener le jeu à 30 compétences pour un peu plus de fluidité tout en restant très proche des règles puisqu'il ne s'agit que de se débarrasser du superflu ou du un peu lourd.

Supprimés :

Langue (Language), le nombre de langues d'un personnage, infusé par l'énergie des Réalités devient la somme de Sarcasme, Persuasion et Savoir (et en quoi ça serait gênant de parler plein de langues ? Hein?)

Métier (Profession), égal à Réalité, choisissez même jusqu'à deux ou trois professions. Celle de linguiste rajouterait encore des langues. L'empreinte du personnage dans le réel est ainsi égale à sa capacité à le manipuler.

Analyse d'Indices (evidence analysis) est fondu avec Remarquer (Find)

Pistage (Tracking) est fondu avec Survie (Survival)

Premiers soins (First aid) est fondu avec Médecine ou Survie ou Réalité, selon la situation ou le BG.

Les capacités d'arcanes (qui sont gourmandes) sont fondues ainsi. Si un personnage veut maîtriser plusieurs arcanes sous le même talent, faites lui développer un second talent ou donnez le nouveau talent à hauteur du premier pour 5 Xps. Au-delà de 5, les compétences d'Arcanes restent spécialisées comme dans les règles de base.

Déplacement et Conjuración ou Foi ou Kinesis = Arcane (Esp)

Altération et Divination ou Precognition = Arcane (Int)

Télépathie (et Talent pour 5 xp de plus) = Arcane (Cha)

Vu le nombre de talents, je rajouterais bien 5 xps de plus à dépenser dans les compétences.

Liste (24) et (12) avec ordre alphabétique.

Vigueur, Dextérité, Intellect, Esprit, Charisme,

Choc, Résistance, Blessures, Défense, Défense armée, Esquive

Compétences (24) : Armes à énergie (dex), Armes à Feu (dex), Armes lourdes (dex), Arcanes (esp),

Arcanes (int), Bagarre (dex), Conduite (dex), Discrétion/esquive (dex), Intimidation/volonté (esp), Manœuvres/équitation (dex), Mêlée (dex), Médecine (int), Missiles (dex), Navigation (dex), Persuasion/rue (cha), Pilotage (dex), Réalité/métier (esp), Remarquer/pister (int), Ruse/survie (int), Sarcasme/langues (cha), Savoir (int), Science (int), Talent/Télépathie (cha), Technique (int),
Compétences (12) : Arcane (Es / In), Combat (Dex), Intimidation*(Esp), Manœuvres* (Dex), Persuasion (Cha), Réalité (Esp), Remarquer (Int), Ruse* (Int), Sarcasme* (Int), Savoir (Int), Tir (Dex), Véhicules (Dex),

Liste (12) avec les attributs secondaires.

Vigueur, Dextérité, Intellect, Esprit, Charisme,

Co, Cc, Karma, Chance, Magie,

Choc, Résistance, Blessures, Défense, Défense armée, Esquive

Compétences : Arcane (Es / In), Combat (Dex/Cc), Intimidation*(Esp), Manœuvres* (Dex), Persuasion (Cha), Réalité (Esp), Remarquer (Int), Ruse* (Int), Sarcasme* (Int), Savoir/Science (Int), Tir/Missiles (Dex), Véhicules (Dex/Co),

Liste (12)

Vigueur, Dextérité, Intellect, Esprit, Charisme,

Choc, Résistance, Blessures, Défense, Défense armée, Esquive

Compétences : Arcane (Es / In), Combat (Dex), Intimidation*(Esp), Manœuvres* (Dex), Persuasion (Cha), Réalité (Esp), Remarquer (Int), Ruse* (Int), Sarcasme* (Int), Savoir (Int), Tir (Dex), Véhicules (Dex),

Compétences (30) : Armes à énergie (dex), Armes à Feu (dex), Armes lourdes (dex), Arcanes (esp), Arcanes (int), Bagarre (dex), Conduite (dex), Crochetage (dex ou int), Discrétion (dex), Équitation (dex), Esquive (dex), Informatique (int), Intimidation (esp), Manœuvres (dex), Mêlée (dex), Médecine (int), Missiles (dex), Navigation (dex), Persuasion (cha), Pilotage (dex), Réalité/métier (esp), Remarquer/Indices (int), Réseaux (Cha), Ruse (int), Sarcasme/langues (cha), Savoir (int), Science (int), Talent/Télépathie (cha), Survie/pister (int), Volonté (esp)

Le mage elfe

Vigueur 6, Dextérité 8 → 9 (3 A.), Intellect 9, Esprit 9, Charisme 9, (1 A. non dépensé, sauf si 12 compétences)

Choc 6(7), Résistance 6(7), Blessures 3(4), Défense 9, Défense armée 9, Esquive 10

Compétences (30) +5Xps : Armes à énergie (dex), Armes à Feu (dex), Armes lourdes (dex), Arcanes (esp) 3, Arcanes (int) 3, Bagarre (dex), Conduite (dex), Crochetage (dex ou int), Discrétion (dex) 1, Équitation (dex), Esquive (dex) 1, Informatique (int), Intimidation (esp) 1, Manœuvres (dex) 1, Mêlée (dex), Médecine (int), Missiles (dex) 1, Navigation (dex), Persuasion (cha) 1, Pilotage (dex), Réalité/métier (esp) 2, Remarquer/Indices (int), Réseaux (Cha), Ruse (int), Sarcasme/langues (cha) 1, Savoir (int) 2, Science (int), Talent/Télépathie (cha), Survie/pister (int) 1, Volonté (esp) 3

Compétences (24) : Armes à énergie (dex), Armes à Feu (dex), Armes lourdes (dex), Arcanes (esp) 3, Arcanes (int) 3, Bagarre (dex), Conduite (dex), Discrétion/esquive (dex) 1, Intimidation/volonté (esp) 2, Manœuvres/équitation (dex) 1, Mêlée (dex), Médecine (int), Missiles (dex) 1, Navigation (dex), Persuasion/rue (cha) 1, Pilotage (dex), Réalité/métier (esp) 2, Remarquer/pister (int) 2, Ruse/survie (int) 1, Sarcasme/langues (cha) 1, Savoir (int) 2, Science (int), Talent/Télépathie (cha), Technique (int),

Compétences (12) : Arcane (Es / In) 3 (1 A.), Combat (Dex), Intimidation*(Esp) 3, Manœuvres* (Dex) 1, Persuasion (Cha) 1, Réalité (Esp) 2, Remarquer (Int) 2, Ruse* (Int) 1, Sarcasme* (Int), Savoir (Int) 2, Tir (Dex) 1, Véhicules (Dex),

Atouts (Perks) : Elfe sorcier (elven sorcerer), Magister, Spellcaster X3 → X4 (9 sorts)

Le psionique de la « race ». (Tharkold)

Vigueur 7, Dextérité 7, Intellect 9, Esprit 9, Charisme 8 → 9 (3 A.), (1 A. non dépensé)

Choc 7(8), Résistance 7(8), Blessures 3(4), Défense 7, Défense armée 7, Esquive 8

Compétences (30) +5xps: Armes à énergie (dex), Armes à Feu (dex) 1, Armes lourdes (dex), Arcanes (esp) 3, Arcanes (int) 3, Bagarre (dex), Conduite (dex) 1, Crochetage (dex ou int), Discrétion (dex) 1, Équitation (dex), Esquive (dex) 1, Informatique (int) 1, Intimidation (esp) 1, Manœuvres (dex) 1, Mêlée (dex), Médecine (int), Missiles (dex), Navigation (dex), Persuasion (cha) 1, Pilotage (dex), Réalité/métier (esp), Remarquer/Indices (int) 1, Réseaux (Cha) 1, Ruse (int) 1, Sarcasme/langues (cha) 1, Savoir (int) 1, Science (int), Talent/Télépathie (cha) 3, Survie/pister (int), Volonté (esp) 2

Compétences (24) : Armes à énergie (dex), Armes à Feu (dex) 1, Armes lourdes (dex), Arcanes (esp) 3, Arcanes (int) 3, Bagarre (dex), Conduite (dex) 1, Discrétion/esquive (dex) 1, Intimidation/volonté (esp) 1, Manœuvres/équitation (dex) 1, Mêlée (dex), Médecine (int), Missiles (dex), Navigation (dex), Persuasion/rue (cha) 1, Pilotage (dex), Réalité/métier (esp) 1, Remarquer/pister (int) 1, Ruse/survie (int) 1, Sarcasme/langues (cha) 1, Savoir (int) 1, Science (int), Talent/Télépathie (cha) 3, Technique (int) 1,

Compétences (12) : Arcane (Es / In), Combat (Dex), Intimidation*(Kinésis) (Esp) 3, Manœuvres* (Dex) 1, Persuasion (Cha) 1, Réalité (Esp) 1, Remarquer (Précognition) (Int) 3, Ruse* (Int) 1, Sarcasme*(Télépathie) (Int) 3, Savoir (Int) 1, Tir (Dex) 1, Véhicules (Dex) 1,

Atouts (Perks) : Multi-tâche, Psionic X3 → X4 (9 pouvoirs), Volonté de fer (Iron Will),

Le coureur de Réalités

Vigueur 8, Dextérité 8, Intellect 8, Esprit 8 → 9, Charisme 8, (1 A. non dépensé)

Choc 8 (9), Résistance 8 (9), Blessures 3 (4), Défense 9, Défense armée 9, Esquive 9

Compétences (30) +5xps : Armes à énergie (dex) 1, Armes à Feu (dex) 2, Armes lourdes (dex) 1, Arcanes (esp), Arcanes (int), Bagarre (dex), Conduite (dex) 1, Crochetage (dex ou int), Discrétion (dex) 1, Équitation (dex), Esquive (dex) 1, Informatique (int), Intimidation (esp) 2, Manœuvres (dex) 1, Mêlée (dex) 1, Médecine (int) 1, Missiles (dex) 1, Navigation (dex) 1, Persuasion (cha) 1, Pilotage (dex) 1, Réalité/métier (esp) 3, Remarquer/Indices (int) 1, Réseaux (Cha), Ruse (int) 1, Sarcasme/langues (cha) 1, Savoir (int) 1, Science (int) 1, Talent/Télépathie (cha), Survie/pister (int) 1, Volonté (esp) 1

Compétences (24) : Armes à énergie (dex) 1, Armes à Feu (dex) 2, Armes lourdes (dex) 1, Arcanes (esp), Arcanes (int), Bagarre (dex), Conduite (dex) 1, Discrétion/esquive (dex), Intimidation/volonté (esp) 2, Manœuvres/équitation (dex), Mêlée (dex) 1, Médecine (int) 1, Missiles (dex) 1, Navigation (dex) 1, Persuasion/rue (cha) 1, Pilotage (dex) 1, Réalité/métier (esp) 3, Remarquer/pister (int) 1, Ruse/survie (int) 1, Sarcasme/langues (cha) 1, Savoir (int) 1, Science (int) 1, Talent/Télépathie (cha), Technique (int),

Compétences (12) : Arcane (Es / In), Combat (Dex) 1, Intimidation*(Esp) 3, Manœuvres* (Dex) 1, Persuasion (Cha) 1, Réalité (Esp) 1, Remarquer (Int) 3, Ruse* (Int) 1, Sarcasme* (Int), Savoir (Int) 1, Tir (Dex) 1, Véhicules (Dex) 1,

Atouts/Perks : **Adaptable** (Coureur des royaumes, pas de contradiction s'il utilise des capacités acceptées par la zone mais dépassant ses axiomes), **Négation** (dépense une possibilité pour en annuler une, sauf jet d'encaisse de blessures. Action libre), **Prodige** (+1 possibilité par acte), **Coureur des royaumes** (ignore 4 pts de pénalité de reconnexion et la première déconnexion à chaque acte), **Appel de tempête** (3 add, peut faire une tempête), **Tenace** (Esprit 8+, encaisser dommages est favorisé)

Le samurai électrique.

Vigueur 8 → 9 (3 A.), Dextérité 10 (1 A.), Intellect 7, Esprit 9, Charisme 6,

Choc 9(10), Résistance 9/13(14), Blessures 3(4), Défense 12 / 13*, Défense armée 13, Esquive 11 / 12* (*si 12 compétences)

Compétences (30) : Armes à énergie (dex), Armes à Feu (dex) 2, Armes lourdes (dex) 1, Arcanes

(esp), Arcanes (int), Bagarre (dex) 2, Conduite (dex) 3, Crochetage (dex ou int), Discrétion (dex) 2, Équitation (dex), Esquive (dex) 2, Informatique (int), Intimidation (esp) 2, Manœuvres (dex) 1, Mêlée (dex) 3, Médecine (int), Missiles (dex) 1, Navigation (dex), Persuasion (cha), Pilotage (dex), Réalité/métier (esp) 1, Remarquer/Indices (int) 1, Réseaux (Cha) 1, Ruse (int) 1, Sarcasme/langues (cha), Savoir (int), Science (int), Talent/Télépathie (cha), Survie/pister (int), Volonté (esp) 1

Compétences (24) : Armes à énergie (dex), Armes à Feu (dex) 2, Armes lourdes (dex), Arcanes (esp), Arcanes (int), Bagarre (dex) 2, Conduite (dex) 3, Discrétion/esquive (dex) 2, Intimidation/volonté (esp) 2, Manœuvres/équitation (dex) 1, Mêlée (dex) 3, Médecine (int), Missiles (dex) 1, Navigation (dex), Persuasion/rue (cha) 1, Pilotage (dex), Réalité/métier (esp) 1, Remarquer/pister (int) 1, Ruse/survie (int) 1, Sarcasme/langues (cha), Savoir (int), Science (int), Talent/Télépathie (cha), Technique (int),

Compétences (12) : Arcane (Es / In), Combat (Dex) 3, Intimidation*(Esp) 2, Manœuvres* (Dex) 2, Persuasion (Cha), Réalité (Esp) 1, Remarquer (Int) 1, Ruse* (Int) 1, Sarcasme* (Int) 1, Savoir (Int), Tir (Dex) 2, Véhicules (Dex) 3

Atouts/Perks : Ion Gosuku X2 [3 améliorations : Plaque caméléon (-6 pour être détecté si immobile), Kabuto HUD (Pénalité distance réduite de 2), Alliages légers (pas de pénalité de fatigue)], Speed demon (dommages mêlée +2 en véhicule), **Coup focus** (1 Point de choc pour perce-armure 4), **Coup ki** (1 Point de choc pour dommages +2)

Le Tireur fantôme.

Vigueur 7, Dextérité 13 (15) (4 A.), Intellect 6, Esprit 8, Charisme 6,

Choc 7(8), Résistance 7(8), Blessures 3(4), Défense 17, Défense armée 17, Esquive 17

Compétences (30) : Armes à énergie (dex), Armes à Feu (dex) 3 (7), Armes lourdes (dex), Arcanes (esp), Arcanes (int), Bagarre (dex) 2, Conduite (dex) 1, Crochetage (dex ou int), Discrétion (dex) 2, Équitation (dex), Esquive (dex) 1, Informatique (int), Intimidation (esp) 1, Manœuvres (dex) 2, Mêlée (dex) 2, Médecine (int), Missiles (dex) 1, Navigation (dex), Persuasion (cha) 1, Pilotage (dex), Réalité/métier (esp) 3, Remarquer/Indices (int) 1, Réseaux (Cha) 1, Ruse (int) 1, Sarcasme/langues (cha) 1, Savoir (int), Science (int), Talent/Télépathie (cha), Survie/pister (int) 1, Volonté (esp) 1

Compétences (24) : Armes à énergie (dex), Armes à Feu (dex) 3 (7), Armes lourdes (dex), Arcanes (esp), Arcanes (int), Bagarre (dex) 2, Conduite (dex) 1, Discrétion/esquive (dex) 2, Intimidation/volonté (esp) 1, Manœuvres/équitation (dex) 2, Mêlée (dex) 2, Médecine (int), Missiles (dex), Navigation (dex), Persuasion/rue (cha) 1, Pilotage (dex), Réalité/métier (esp) 3, Remarquer/pister (int) 1, Ruse/survie (int) 1, Sarcasme/langues (cha) 1, Savoir (int), Science (int), Talent/Télépathie (cha), Technique (int),

Compétences (12) : Arcane (Es / In), Combat (Dex) 2, Intimidation*(Esp) 1, Manœuvres* (Dex) 2, Persuasion (Cha), Réalité (Esp) 3, Remarquer (Int) 1, Ruse* (Int) 1, Sarcasme* (Int), Savoir (Int), Tir (Dex) 3 (armes à feu 7), Véhicules (Dex),

Atouts/Perks : Super compétence X2 (armes à feu), Attribut amélioré X2 (Dex+2), Intangibilité niveau 2 (cause 1 choc si jet raté, exige concentration, se lance en un round).

Okay, ce dernier personnage est le gros bill optimisé du groupe de 5. Mais il n'est pas super résistant et va s'en prendre plein la gueule en ruse et sarcasme.

Tadaaaaa... Les 28...

Vous avez peut-être envie d'entendre parler des 28, les élus, ceux qui sont en synergie avec les fragments d'éternité et les obscurificateurs. Ils sont les élus, le dernier bastion d'espoir pour une humanité vacillante, les parangons de l'énergie des possibilités et de la magie. Expliquer aux personnages, qu'après leur moment de crise (qui peut fort bien être apparu avant l'invasion aussi) et une rencontre avec un gars dénommé John Ghost, ils allèrent vers une porte, réapparurent deux fois dans deux lieux étranges, parlèrent avec un « portail » et une femme à tête de chat dans un rêve où ils étaient les nobles de leur cité, et qu'ensuite, ils se réveillèrent dans leur lit (où tout autre endroit

approprié) sans être parfaitement sûrs de ce qui leur arriva...

Tout est un peu étrange, vraiment comme dans un songe. Ils se rappellent aussi qu'ils reçurent la possibilité de lancer un morceau de cristal rouge et bleu en forme de dé à une vingtaine de faces... et que le dénommé John Ghost nota dans un livre étrange les résultats des dés et leur dit un truc du genre, « ça va le faire, accompagnez-moi maintenant à cette porte, vite, vite, vous êtes menacé » et, qu'effectivement les personnages se sentirent en danger...

Depuis, ils rêvent de trois portes et de cette merveilleuse ville. Laissez le joueur choisir une porte ou un emplacement par Cosm qu'il aime le plus. Il doit choisir la terre et le cosm dont il aimerait vraiment venir, plus un troisième. Il est très connecté à ces endroits. Il connaît la langue principale de ces cosm.

La perception du monde du PJ a changé. Même s'il n'a pas de sorts, il a une sorte de potentiel inné qui s'exprime parfois par des verres cassés ou des déplacements inexplicables d'objets, des flashes de psychométrie, des visions du futur, une guérison plus rapide des bobos...

Il ne peut s'empêcher de penser au nombre 28 et il peut ressentir des êtres magiques et immortels ... Les ténèbres véritables lui apparaissent également, il semble connaître les horreurs que le MJ doit jeter à son visage de pj médium, il ne s'agit pas de rouler des dés, juste de ressentir... Pire, parfois le pj a l'impression d'être dans la peau d'autres personnes lorsqu'il dort, de personnes dans le besoin... Il se sent connecté à l'énergie de ces personnes et rêve qu'il fait parfois des choses pour les aider.

28 juste initiés, création

Attributs = 40 (or 45 si vous voulez un style de jeu vraiment plus généreux) points + 6 A. (C'est un A. or 5XPs par point d'attribut au-dessus de 9, rappelez-vous, dans mes règles maisons)

Compétences = Règle des 12 compétences larges et deux +3 ; quatre +2 ; six +1 (il apparaît qu'ils soient capables de tout faire depuis ce rêve étrange).

Ils ont les pouvoirs suivants :

Axiomes (pour commencer) = Mix de la Terre Pure et de deux cosms du choix du joueur. Il a une « porte » dans chacun de ces endroits.

Avantages Pulp = +1 à deux attributs (noté entre parenthèses), +2 à trois compétences de base tirées au hasard (Jeter quatre D12, en retenir 3). Vous aurez une quatrième compétence quand vous serez pleinement conscient de votre nature. Si vous faites le même jet deux fois, vous pouvez choisir d'augmenter de 4 une compétence.

Super-compétences au hasard (D12) : **1) Arcane** (Altération, Déplacement, Conjuraison, Divination), **2) Combat** (Bagarre, Mêlée), **3) Intimidation***(Intimidation, Volonté, Kinésis), **4) Manœuvres*** (Manœuvres, Discrétion, Équitation, Esquive), **5) Persuasion** (Persuasion, Connaissance de la rue, Langages), **6) Réalité** (Réalité, Métier, Foi), **7) Remarquer** (Analyse d'indice, Pister, Précognition), **8) Ruse***(Ruse, Survie/Pister, Sécurité), **9) Sarcasme***(Sarcasme, Talent, Télépathie), **10) Savoir** (Savoir, Science, Médecine, Informatique), **11) Tir** (Armes à feu, Armes à énergie, Armes lourdes, Missiles), **12) Véhicules** (Conduite, Navigation, Pilotage)

Atouts innés = Trois atouts Réalité (suggestion Négation, Appel de Tempête, Adaptable), Un atout d'arcane (magie/foi/pouvoir psis) au choix, Accès aux atouts de Trois Royaumes.

Autres atouts de départ : 4.

Guérison = 1 blessure par 12 heures ; ils peuvent toujours encaisser, même sans possibilité, s'ils subissent 3 blessures d'un coup et qu'ils se tiennent dans un des trois cosms où ils ont leur porte (dans les 200 km) ou à proximité (1 kilomètre) d'une porte magique ou d'une stellae...

Solidité : 4 blessures, Résistance +1 et Choc +1

Les portes : Les portes sont des points forts magiques capables de conduire les 28 à leur propre micro-royaume dans les pays des rêves, dans lesquels il y a une ville et un grand portail. Les PJs manquants doivent surveiller / garder / défendre le portail lorsqu'ils ne sont pas en jeu. Choisissez où se situent les portes dans trois cosms. Il n'y a que 28 portes sur terre. Ainsi, les Pcs partagent habituellement leurs portes. Les portes les plus connues sont au Caire, Paris, Vatican, Manhattan, Portree (Écosse), Seattle, Québec, l'Île des Pins (Nouvelle-Calédonie). Les portes peuvent également

vous téléporter vers une porte que vous avez déjà regardée (TN 18) ou touchée (TN 14) si vous dépensez une possibilité par joueur. Si vous manquez la compétence Réalité pour utiliser une porte, le MJ est en mesure de vous téléporter là où cela conviendrait à la meilleure histoire épique possible. Les portes peuvent disparaître chaque fois que cela sert un scénario, mais elles sont toujours «ouvertes» à minuit. C'est plus les portes qui ont besoin des PJs que l'inverse (chaque fois qu'un PJ n'est pas à la table de jeu, une porte était là, soyez assurés que vous ne devrez plus jamais jouer à un PJ en tant que PNJ) ... Être capable d'utiliser les portes est quelque chose que le MJ devrait construire lentement ... Pensez également que trois portes, ce sont les trois points d'un triangle et qu'il y aurait matière à créer des choses quand les personnages se trouvent au centre de ce triangle, peut-être l'apparition de leurs pouvoirs, ou d'un pouvoir, ou d'un autre portail, ou de ce que vous voulez ;) Je pense également qu'ils pourraient y trouver leur propre cristal d'éternité après avoir affronté leur pire peur ou démon intérieur. Ils pourraient également y laisser leur cristal et le transmettre à quelqu'un d'autre (ou le cacher d'un gros vilain qui voudrait voler le pouvoir des pjs. Qui sait, peut-être quelques 28s ont été corrompus par un obscurificateur ou un High Lord ou, peut-être, que des Nemesis aux 28s existent, je pense Ravagons ou les démons ... Bref ... Amusez-vous.

Bonus, après avoir découvert leur propre nature :

- +1 dans 5 attributs (et une limite de 14 ou de race). Ce n'est pas un pouvoir, c'est vraiment un +1.
- Un quatrième atout pulp de super-compétence, souvent Réalité (parce que c'est la base pour utiliser les pouvoirs).
- Votre limite est maintenant de 4 attributs boostés et de 6 super-compétences avec les atouts Pulp.
- **Trois super pouvoirs** de leur choix (voir [ci-dessous](#)). Les pouvoirs de Super-Attributs peuvent se combiner avec les atouts pulp de super-attributs. Souvent, les 28 ont un super-attribut et deux super-pouvoirs autres : un choisi et un tiré.
- Tous les atouts réalités : **Adaptable** (Coureur des royaumes, pas de contradiction s'il utilise des capacités acceptées par la zone mais dépassant ses axiomes), **Axiome augmenté** (Un axiome +1 au choix.), **Donner possibilités** (Cha 8+, peut donner ses possibilités en action libre), **Négation** (dépense une possibilité pour en annuler une, sauf jet d'encaisse de blessures. Action libre), **Prodige** (+1 possibilité par acte), **Coureur des royaumes** (ignore 4 pts de pénalité de reconnexion et la première déconnexion à chaque acte), **Appel de tempête** (3 add, peut faire une tempête), **Raconteur** (Cha 8+, après une gloire, raconter les exploits, gain de P selon succès), **Tenace** (Es 8+, encaisser dommages est favorisé)
- 3 A. (15 xps) pour les compétences.
- Accès à tous les atouts du jeu.
- Trois atouts de plus, gratuitement (oui, je sais, je sais).
- Ils génèrent leur propres axiomes : 23 partout (ils sont hautement magiques et Esprituels), +4 points (l'atout axiome augmenté est compté dedans) à répartir comme bon leur semble. Quand ils ont une chance de déconnecter, jetez un D20 et un dé d'éternité. Ils ne déconnectent que sur 1 au D20 et 1-3 au jet d'éternité. S'ils obtiennent le symbole éternité sur le dé, ils regagnent 2 points de choc + éventuellement 1 point de choc par symbole éternité supplémentaire... Ceci dit, s'ils font 1 sur les deux dés, un événement majeur arrive : la race du personnage change, la perte des pouvoirs dure toute la scène ou l'acte, le pj perd des possibilités.
- Ils génèrent 2 possibilités par jour (1 si leur charisme est inférieur à 10).
- Réalité est le talent pour leur pouvoir et un 1 n'est plus un échec critique mais « juste » un -12 comme dans les anciennes règles. Avec des jets de réalité, les 28 peuvent sentir les flux des possibilités, de l'énergie, de la magie ou de la foi dans le monde, parler à des esprits ou des fantômes, être là, par synchronicité à chaque fois que quelque chose étrange arrive...

Pouvoirs...

Oui, on pourrait dire que les 28 sont des « Supers » parce qu'ils ont réellement des Super-Pouvoirs. Ils pourraient avoir même plus de trois Super Pouvoirs après la découverte de leur propre nature et cela

leur coûterait 5A. (25 xps). La limite absolue serait de 13 pouvoirs (niveau 2 des pouvoirs de niveau 1 inclus)... Vous pourriez trouver des moyens de faire gagner des pouvoirs à travers des histoires où il faut sauver des fragments d'éternité. Les pouvoirs sont là pour raconter des histoires sur des Pjs plus grands que la vie. En tant que MJ, parce que l'idée des 28 est venue un peu du vieux Torg, de Shadowrun, du monde des Ténèbres et de l'appel de Cthulhu, je n'utilise plus que des pjs « 28 » depuis des années. Tout dépend du style de maîtrise, mais je suis allé de seulement un seul super pouvoir à 7 ou 8 d'entre eux (Necessary Evil). Sentez-vous libre de donner le premier pouvoir au moment où vous l'entendez. Et les autres un par un, ou tous ensemble. Un peu ne rien coûter et les autres être achetés ou offerts après un nombre X de parties. Je n'ai jamais fait payer les pouvoirs personnellement. Je les faisais « arriver » à un moment où je sentais que la campagne pouvait monter en puissance. Mais avoir un coût pour cela dans un jeu comme Torg n'est pas déraisonnable. La première fois qu'un PJ maîtrise son premier super-pouvoir, il devient un 28 conscient.

Pouvoirs, les limites

Les pouvoirs n'ont que quatre limites : la déconnexion (il existe un risque dès que l'axiome magique ou spirituel est inférieur à 14 dans un cosm, sauf dans le triangle personnel du PJ), l'argent (enfermé par des liens en argent, le personnage perd ses bonus), enlever le cristal de power sis dans le cerveau du 28 et le « feeling ».

Il pourrait exister une cinquième limite : les chasseurs de cristaux.

Un chasseur de cristaux qui voudrait voler les cristaux de ses camarades aurait deux problèmes :

- Réussir un jet de Volonté contre une difficulté de 22 ou la Volonté +4 de la cible (les 28 ne pouvant normalement pas se battre entre eux).
- Réussir un jet de Volonté contre la Volonté de la cible, même morte et là, il n'y a pas de possibilité ou de carte possible. Juste le Karma (règle optionnelle d'attribut secondaire) qui peut aider. Un nouveau 28 « potentiel » sera créé dans l'esprit d'un pnj que la victime ou le chasseur aurait déjà touché. Le perdant pourra voir son esprit y être transféré et devra réapprendre toutes ses capacités de 28. Le vainqueur absorbe, au gré du mj, une grosse partie du cristal et gagne, toujours au choix du mj, un ou deux points d'attributs , 10 xps, un pouvoir (ce qui semblerait plus souvent le cas), juste une compétence ou deux... C'est selon. On gagne toujours quelque chose, mais quoi ? C'est la surprise.

Super-Attributs.

Super Attributs Esprit (Esprit), Intellect (Mind), Dextérité (Dextérité) et Charisme (Charisme) = +3. Vous pouvez combiner les atouts super attributs pour atteindre une limite absolue de 14 (la limite des 28) +2 (super atouts) +3 (super pouvoir), soit 19 (et 25 pour la Vigueur ou 27/31 pour la force pure selon les trois pouvoirs choisis).

Vous pouvez décider que les Super Attributs donnent aussi accès aux avantages suivants par point **au-dessus de 12.**

- **Dextérité** = Pénalité d'armure réduite à 12 / 13 / 14, dommages de chute divisés par 2, Jet de dextérité pur favorisé, marche sur les murs, maîtrise ou favorisé pour une compétence de base de Dextérité.

Au choix du MJ, vous pourriez améliorer Super-Dextérité en achetant **Le meilleur de la partie** : qui donnerait : +2 de bonus à toutes les compétences liées à Dextérité. 3 bonus de Super-Dextérité. Un 1 sur un jet de compétence lié à de la Dextérité peut toujours vous déconnecter mais ce n'est plus un échec critique, c'est un -12 (bien sûr vous ne pouvez pas rejeter un dé favorisé lorsqu'il y a un 1, comme dans les règles). Vous avez accès à deux super-compétences de plus basées sur la Dextérité (soit une limite de 8, avec les 6 de ces règles).

- **Charisme** = 1 atout social ou de leadership, 1 pouvoir télépathique, Jet de Charisme pur favorisé, Maîtrise gratuite ou favorisé pour une compétence liée à Charisme.

Vous pouvez améliorer Super-Charisme en achetant **Attitude Divine** : Bonus de +3 à toutes les compétences liées à Charisme. Gain de la super-compétence à +4 « Talent » (une compétence de votre

choix est maintenant basée sur le charisme). Capacité à faire du sarcasme sur tout le monde à la ronde dans les 28 mètres. Un résultat choix du joueur implique un malus de -6. 3 bonus liés à Super-Charisme. Vous pouvez avoir maintenant deux super-compétences de plus (atouts Nil) basées sur le Charisme.

- **Intellect** = 1 pouvoir de Précognition (ou un =1 au pouvoir si vous l'avez déjà), parler toutes les langues, lire toutes les langues, multi-tâches (trois pouvoirs), jet d'intellect favorisé, mémoire eidétique, un sens intensifié, maîtrise gratuite ou favorisé dans une compétence d'intellect. Si vous préférez, vous pouvez choisir Super-Sens pour un personnage plus basé perception.

Vous pouvez aussi améliorer votre Super-Intellect avec **Super-Sens** : 6 sens super développés de votre choix : rayon X – oh mon dieu tu as un trou dans ta culotte, vision dans le noir, sonar, odorat comme wolverine, vision à distance très longues – supprime 4 points de pénalité de distance, etc... Vous avez +4 de bonus pour toutes les compétences liées à un sens.

- **Esprit** = 1 pouvoir kinétique ou un miracle. Un atout de la catégorie Sauvage ou Prouesse, maîtrise gratuite ou favorisé pour une compétence d'Esprit.

Vous pouvez améliorer le pouvoir et prendre « **Béni par la Déesse** » : chaque matin, vous lancez deux pouvoirs au hasard et vous pouvez les utiliser. Réalité (ou Foi) est maîtrisé et favorisé. Vous apprenez également 2 miracles, sorts ou pouvoirs psioniques.

Super Vigueur = +3 en Vigueur par niveau et +2 chocs. Vous pouvez acheter le pouvoir trois fois et vous la jouer « The Thing ». Super-Vigueur vous donne aussi les avantages suivants (à raison d'un par point de Vigueur au-dessus de 12) : super saut (Vigueur / Vigueur X2 / Vigueur X4 mètres en hauteur, distance doublée en saut en longueur. Pour du plus héroïque vous pouvez faire Vigueur / Vigueur au carré / Vigueur au cube), Dommages lourds (10/20 perce armure sur des cibles non vivantes), 2 / 4 / 6 perce-armure, Cône de force (damage = Vigueur moins deux – max 18 – dans un cône de Vigueur/2 mètres de long et de Vigueur/4 mètres de large), Immunité à l'air, au feu, au froid, aux radiations (+4 en endurance contre ces éléments, et donc, immunité au fait de se tenir dans l'espace)

Dès que vous faites 20 de dommages, aucune arme ne sera assez solide pour résister aux coups que vous mettez avec. Vous n'aurez plus de bonus de dommages, si ce n'est la capacité de toucher plusieurs adversaires en les balayant avec un truc bien lourd. Comptez -1 aux dommages par 2 adversaires que vous balayez.

Ronald a 14 en Force et a deux Pouvoirs de Super-Force et le pouvoir Prends-ça. Ses atouts du Nil sont Force +2, Super-costaud X2 (atout maison rajouté et le mj autorise la combo avec Prends-ça) et Super compétence mains nues. Il n'a que 10 en Dex, mais sa CC est de 14 (grâce à sa Super Vigueur) et il a une force réelle de 14 + 3X2 (Super Force) +2 (Pouvoir Pulp) +5 (Prends-ça !), soit 31. Oui, je sais, c'est immonde : 1500 tonnes et 31 de dommages à mains nues.

Bon en échange, avec sa Dex sans doute ne dépassant pas 10, et même s'il y a l'attribut secondaire CC, il n'est pas le meilleur combattant du monde, juste le type le plus mortel et il est sensible à toutes les interactions ou à l'effroyable contrôle mental qui lui ferait tabasser ses copains.

Transformer Psionique / Miracles ou Magie en un Super-Pouvoir

Choisissez 2 sorts, miracles ou pouvoirs psis liés (invisibilité et champ de force par exemple ou soins et guérir maladies) et donnez leur les bonus suivants quand c'est applicable : portée X2, dommages ou protection +3, Multi-tâche (peut être utilisé deux fois dans un round), jet favorisé, durée X3 ou concentration, +2 bonus au jet.

Choisir un pouvoir dans la liste suivante :

Action libre signifie qu'il n'y a pas de jet, sauf quand le D20 et le dé d'éternité doivent être jetés pour éviter une déconnexion. La compétence pour utiliser les pouvoirs est Réalité. Et généralement, vous y allez avec Réalité en super compétence +2 (ou +4 si vous l'aviez déjà) dès que vous avez votre

quatrième super-compétence de 28. Sans indication, le jet de dé a toujours un seuil de réussite de 10. Les pouvoirs peuvent être un peu plus polyvalents, n'hésitez pas à laisser le joueur dépenser une possibilité et à copier, pour un tour – voire plus, un autre pouvoir qu'il pourrait imiter quand quelque chose de balèze arrive dans le jeu... Le guérisseur ou le speedster capable de se régénérer rapidement, le télépathe gagnant contrôle mental, La super vigueur qui vous donne plus de résistance... Amusez-vous si cela correspond à une bonne scène bien pulp.

Altération de soi = un round pour lancer le pouvoir. Le personnage peut devenir ce qu'il veut (animal, autre personnage, autre race, autre sexe). Il garde ses caractéristiques, excepté pour la dextérité et la vigueur qui peuvent varier sur un ration de +1/-1 selon que le personnage grandisse ou rapetisse dans une limite de 10 % ou 500 % (max +4 / -4). Le personnage qu'il ait des ailes, une fourrure ou à copier une autre personne peut émuler jusqu'à 4 choses (+1 par succès) parmi : Respiration aquatique, voler (vitesse de Dex), vision dans le noir, un sens animal, +1/+2 aux dommages mains nues, +1/+2 en résistance, marche sur les murs, 1 sort, miracle ou pouvoir psi (et un seul) spécifique, voix, empreintes digitales, empreinte rétinienne, ADN

Blast = Portée 50 / 100 / 200. Dommages de base 14. Le personnage dispose de 10 points. Il peut à loisir utiliser ces points pour : explosion petite zone (2), explosion zone moyenne (4), explosion zone large (8), Marquer cible (condition, une seule cible ce round, +1 au jet de tir par point, maximum = +6), Multi-ciblage sans malus (2 par tir supplémentaire, max 4 tirs), Dommages supplémentaires (+1 pour 1 point, max +8), Perce-armure (2 par point). Dommages lourds (2 points pour enlever 10 points d'armure aux cibles inertes, max 20.), Manipulation d'énergie (10 points. Vous pouvez intensifier ou baisser l'énergie choisie dans un rayon très large autour de vous et infliger des malus de -4 à tout le monde, vous pouvez aussi absorber totalement trois énergies, ne souffrant aucun dommages. Créer une arme de mêlée énergétique est aussi possible, inspirez vous des coûts ci-dessus. En s'enrobant de l'énergie le personnage peut aussi acquérir le pouvoir vol avec une vitesse x4 et une armure de 4) Choisissez joyeusement vos trois énergies favorites parmi : mental, ténèbres, lumière, feu, froid, radiation, force. Les blasts se font sur Réalité ou Tir, au choix.

Exemple, round 1, je mets le max sur une cible 14 + 6 de dommages (coût 6) avec un ciblage de 4 (coût 4). Le second tour, je fais 3 explosions moyennes (4 pour les explosions, 4 pour les 3 ciblages) avec ds dommages de 17.

Vous pouvez aller encore plus loin en prenant **Super-Blast**. Vous avez 10 points de plus et vous pouvez ajouter : plus de dommages (+1 par +1, maximum +16), Barrière (+1 par point de résistance gagné en tirant pour se couvrir), Portée extrême (portée X10 : 5 pts). Dommages magiques (10 pts pour toucher quoi que ce soit, magique, intangible ou invulnérable).

Vol (avec immunité spatiale) = action libre. speed mach 2 -4 pour être touché en volant ou se déplaçant rapidement. En dépensant une possibilité, vous pouvez copier les capacités de super-vitesse, blast, résistance ou Prends-ça ! pendant 1 round +1 par 2 points de choc de plus. Un choc vous donne +3 aux dommages un round. Vous êtes si rapide que vous avez +2 pour toucher et aux dommages sur une cible unique. La pénalité pour le multi-ciblage est réduite de deux.

Guérison : Oh oui, vous pouvez guérir n'importe quoi régénérer un membre perdu ou un organe disparu. C'est un simple test de réalité (2 blessures +1 par succès, ou juste un bon succès pour régénérer un membre). Vous pouvez même ramener les morts à la vie en dépensant une possibilité et 2 points de choc par jour depuis le décès. Un succès spectaculaire (20) pourrait même ramener des morts plus anciens (depuis des mois, voire des années, si ça sert le scénario et que le personnage dépense une autre possibilité). Mais il y a un petit twist. Quand vous rendez la vie, soit vous vous liez une personne qui sera maintenant connectée à vous pour la vie (des visions magiques pourraient tracer ce lien si vous ne dépensez pas 3 points de choc OU une possibilité de plus quand vous soignez, et vous expérimentez parfois le feeling dans les corps que vous avez soigné) ; soit quelqu'un d'autre meurt à la place pour alimenter cette nouvelle vie. C'est au Maître de jeu de se servir de ça pour alimenter son scénario. La mort ne touche cependant jamais les créatures à qui vous avez déjà donné du fluide. Ah oui, vous devez donner du fluide corporel pour soigner (celui de votre choix, le sang étant sans doute le moins bizarre de tous puisque vous êtes capable de suer du sang) et cela apporte de

bonnes opportunités de roleplaying. Il semble que votre fluide corporel soit aussi capable de faire rajeunir des gens de un / deux ou trois ans, selon le succès, quand vous leur en faites boire la nuit, à la lueur de la pleine lune. Si vous ne donnez pas de fluide corporel, juste un peu le sang de vos mains sur votre cible, vous guérissez une blessure de moins et ne pouvez soigner de vieilles blessures ou des organes manquants. Vous avez la capacité de soigner les maladies et les empoisonnements également. Comme vous êtes un soigneur, vous régénérez à un rythme plus rapide que les autres 28 (une blessure toutes les 4 heures) et vous avez une Résistance de +2 ou +4 quand vous soignez quelqu'un. Un 1 sur le jet de Réalité vous conduit à suer beaucoup de sang et à perdre 2 chocs.

Intangibilité = action libre. Traverse la matière à la vitesse de marche. Ne peut être blessé pendant qu'il est en phase, sauf par l'argent, d'autres personnages intangibles et des objets magiques. Peut déphaser, attaquer et rephaser en un round sans malus. Il peut emmener deux personnages avec lui au prix d'un jet opposé de Volonté pour les cibles non volontaires. Petit effet secondaire, le personnage a tendance à rencontrer des fantômes, esprits ou morts-vivants assez souvent. Il a +4 en vigueur et donc aussi résistance dans le monde des ombres intangibles. Il peut aussi apparaître dans des endroits extrêmement bizarres ou mystiques lorsqu'il « phase » dans des lieux hautement magiques ou Esprituels. Il semble qu'il puisse visiter les contrées des rêves facilement, également. Il a accès à de la lévitation (à sa vitesse de base) et peut « marcher sur l'eau » (ou sous l'eau). Un 1 sur un jet de déconnexion pourrait le bloquer dans une forme fantôme ou le rendre beaucoup plus lourd ou léger. Il est capable de manipuler un peu la gravité autour de lui et peut changer sa dextérité et sa vigueur sur un ratio de +1 / -1 (maximum de 4), avec une difficulté de base de 10, c'est +2/-2 points, +1 par niveau de succès. Le personnage a une immunité spatiale (immunité basique au feu, froid, radiation et manque d'air, c'est à dire résistance +4).

Invisibilité (actif en action libre pour soi) = -6 pour être touché / ciblé. Invisibilité est aussi être silencieux et sans odeur pour les 28. Le malus pour vous toucher tient tout le temps, sauf si quelqu'un avec un sonar ou une vision magique peut le baisser à -3. Vous pouvez cacher tous vos alliés dans une zone moyenne jusqu'à 50 mètres de distance. Vous pouvez vous concentrer chaque round (-2 à toutes les actions) sur une zone moyenne et gagner +2/+4/+6 (selon niveau réussite) à la Résistance du fait de l'étrange manière dont vous pouvez presque rendre la lumière solide. Deux autres capacités liés à cette maîtrise de la lumière pourraient être : création d'illusions (zone moyenne) et création de lumière solide (une arme faisant 16 de dommages avec une portée de 25 / 50 / 100 mètres, un Perce-Armure de 2 / 4 / 6 et une durée de 3 / 6 / 9 rounds sans concentration.

Oh mon dieu, je crée un blaster/sabre laser. Mon jet de réalité donne 21, soit un succès spectaculaire pour un SR de base de 10. Je serai donc capable de tirer à 100 mètres avec un perce-armure de 6.

Contrôle de la Matière (le plus souvent plantes ou Terre, mais la terre/pierre ou le métal marchent bien aussi) = vous pouvez manipuler 1 / 2 / 4 tonnes. Vous pouvez attaquer avec la matière contrôlée la Ruse ou la Manœuvre de l'adversaire sur un jet de réalité. Vous pouvez ravager une zone moyenne avec des dommages 16 dans les 25/50/100 mètres. Vous pouvez aussi créer un/deux/trois Golems de matière, une barrière de 6/8/10 de résistance, une arme faisant 16/17/18 de dommages. Un succès bon ou spectaculaire donnent les résultats après les slashes.

Golem de matière de base : Vigueur 16, Reste 10, Résistance 16, Dommages 16 (contact et lancer – portée 20 mètres), Choc 14, Blessures 4, Esquive 12 et Parade 14. Compétences utiles 13. Bagarre et lancer 14 et Esquive 12. Atouts Bodyguard et vision dans le noir.

Contrôle mental = Réalité contre Volonté. Portée = 50 et hors de vue une fois que le contact est fait... Le personnage a la capacité de parler à distance avec ses proies grâce à une télépathie ciblée. Il peut cibler 5 personnes en même temps sans malus et les garder sous son contrôle une fois que le contact a été établi. Les cibles sont les esclaves absolus de leur maître. Elles peuvent juste faire un jet opposé de volonté si on leur demande de se tuer elles-mêmes ou de tuer un proche. Leur mémoire peut cependant être effacé à volonté également.

Le pouvoir est si effrayant que le personnage a la capacité d'utiliser Intimidation sur chaque cible autour de lui dans un rayon égal à son Charisme.

Une dernière capacité : Le personnage peut totalement transférer son esprit et sa conscience dans une

cible. Il garde ses pouvoirs mais pas sa vigueur, son agilité et les bonus associés. C'est un jet opposé contre Réalité et Réalité ou Volonté de la cible, mais ensuite, c'est un moyen d'être immortel également. Une fois que l'esprit de votre victime est effacé, vous ouvrez le cerveau de votre vieux corps, avalez votre cristal et regagnez tous vos attributs physiques et bonus associés. Vous aurez juste un nouveau corps.

Régénération = 1 blessure ou un point d'attribut manquant par round. Un membre coupé par minute, 1 choc tous les 3 rounds, Réveil d'un KO en une minute. Immortel s'il n'est pas ciblé par de l'argent (régénération divisée par 100), jeté dans un élément faisant plus d'une blessure par round (y en a plein) ou si son cerveau n'a pas été réduit en miettes. Une tête coupée régènerait un nouveau corps en une heure. Le personnage ne sent pas la douleur. Il a une résistance augmentée de 2. En dépensant 1 possibilité, il peut soigner, sans jet de dés, 4 blessures en un round. Il est immunisé aux maladies et aux poisons.

Super-résistance = Résistance +6 qui ignore tous les effets de perce-armure, compatible avec toutes les armures, immunité à la plupart des maladies et poisons. Ne dort que deux heures par nuit, n'a pas besoin de manger ou de boire pendant plusieurs jours. Régénère une blessure toutes les 4 heures. Vous gagnez une blessure et 2 chocs.

Vous pouvez améliorer le pouvoir en l'achetant une deuxième fois avec **Hyper Résistance**. Vous avez l'immunité spatiale, n'avez plus besoin de boire ou manger, êtes immunisé à toutes les maladies ou toxines de l'univers connu. Vous êtes un immortel également. Dormir n'est plus qu'une option une demi-heure par semaine et votre Résistance est de +1 et vous gagnez 1 blessure et 2 chocs de plus.

Super-Vitesse (avec immunité spatiale) = speed mach 3. -6 pour être touché quand il court. Supprime 4 points de pénalité de Multi-ciblage. Peut frapper une seule cible avec un bonus de +4 au toucher et aux dommages. Peut courir sur l'eau et sur les murs. Peut dépenser 1 choc pour traverser la matière pendant un round et faire +3 de dommages (perce-armure 6) sur des cibles vivantes ou des dommages normaux sur des intangibles... Peut aller plus vite que la lumière avec une carte gloire jouée avec succès et offrir plein d'opportunités scénaristiques au maître de jeu.

Prends-ça ! +5 aux dommages (mêlée ou bagarre), +5 en force pour soulever ou jeter des trucs. for lifting or throwing purposes... 3 avantages de Super-Vigueur (voir super-Vigueur) et +2 chocs. Peut se combiner avec le pouvoir Pulp (règles maison) super-costaud (qui donne +2 / +4 en force pure).

Télépathe = Altérer la mémoire, lire et parler dans jusqu'à esprit + charisme cibles. Parle et lit toutes les langues (à force). Capable de se concentrer et de communiquer avec tous les animaux ou plantes intelligentes et même les animaux basiques. Peut utiliser blast mental (dommages 16, armure -4, zone moyenne, portée 50 mètres). Peut appeler et commander un gros animal ou une meute d'animaux plus petits dans la zone (+1 par succès) ... On parle en terme de rhinocéros, éléphants ou dinosaures, hein, pour les gros animaux. Une meute, c'est une dizaine de chiens ou cinq tigres. C'est un jet opposé de Réalité contre la volonté des animaux. Ces derniers feront leur maximum pour protéger le personnage.

Téléportation : jusqu'à 100 mètres en combat. Peut transporter avec lui deux personnes (jet opposé de vigueur pour des cibles non consentantes). Peut se téléporter, frapper et se téléporter encore avec un bonus de +2 au toucher et aux dommages. Avec trois rounds de concentration peut se téléporter où il veut avec les malus / bonus cumulatifs suivants : +4 vers une porte connue, -6 vers un cosm auquel il n'est pas connecté, - 2 s'il n'a vu qu'une photo de l'endroit, -4 pour maintenir une porte (concentration) permettant à quiconque de passer à travers (la porte dure un round après concentration permettant à, quelques ennemis de survivre), -4 vers un autre lieu que la terre dans l'univers. Peut utiliser son pouvoir en attaque à distance (vue) en projetant des distorsions spatiales causant 16 de dommages (PA 4) sur une zone moyenne.

Contrôle du temps. Le pouvoir bien chiant que j'aime bien moi, en MJ. Il est sujet à l'approbation des mjs le détestant. Le seuil de réussite est 15, et vous ne pouvez maintenir plus de deux pouvoirs temporels en même temps.

Accélération / ralentissement du temps : Il donne +4 de bonus à toutes les actions et une vitesse multipliée par 4 pendant que le monde file plus lentement autour du personnage. Le pouvoir dure trois rounds par succès. Si le pj n'attaque qu'une seule cible, il a aussi un bonus de +4 aux dommages.

Sortir du temps : dans sa zone d'action, durée 3 rounds par succès. Le personnage échappe au temps. Il peut sacrifier 3 rounds de durée pour emmener du monde avec lui. Il ne peut interagir avec les choses ou les objets qui sont restés dans le flux temporel.

Vision du passé : un succès bon ou extraordinaire peut vous faire voir des choses des mois ou des années en arrière.

Vision du futur : hors combat, des flashes sur le futur d'un lieu ou d'une personne, au gré du mj. En combat, vous pouvez retirer 2 prochaines cartes d'initiative par succès, voire « effacer un round de combat catastrophique », il n'a jamais existé, avec un bon succès.

Vous pouvez aller dans le passé (1 round par succès) ou dans le futur proche (une heure par succès) en dépensant une possibilité ou 2 chocs. Pour deux chocs de plus tous vos alliés peuvent venir avec vous. Un 1 au dé vous amènera où cela sied au MJ. En dépensant deux possibilités + 1 par pj qui vous accompagne, vous pourriez aller quand cela semble une bonne idée au mj ou au groupe de faire un scénario dans le passé ou le futur. Le jet de réalité est alors à 20.

Contrôle du temps peut aussi copier en gros, pour une possibilité ou 2 chocs, Super Vigueur, Super Dextérité, Super-vitesse, Régénération, Soins, Invisibilité, Intangibilité, Blast et Prends-ça ! pendant 1 round par succès.

Vous pouvez booster le pouvoir en achetant ou en le remplaçant par **Clones**. Vous pouvez amener à vous 2 clones, +2 par succès pour vous aider dans un combat ou une scène. Ils ne sont pas capables d'utiliser de magie, miracle ou pouvoirs psis en dehors des trois que vous possédez de base en tant que 28. Ils ,n'ont pas non plus la capacité de se cloner eux-mêmes. Vous pouvez maintenir indéfiniment 2 clones si vous n'utilisez pas d'autres pouvoirs temporels ou une autre fois Clones. Le réservoir de possibilités pour vous et vos clones est égal au vôtre +1 par deux clones.

Jeter un D20 pour déterminer ses pouvoirs au hasard..

Hé, vous pourriez aimer l'idée de tirer le troisième pouvoir au hasard. Personnellement, j'ai souvent laissé choisir un pouvoir, un super-attribut et j'ai fait tirer un pouvoir au hasard.

1) Super Esprit	2) Super Dextérité	3) Super Raison	4) Super Charisme
5) Super Vigueur	6) Altération forme	7) Blast	8) Voler
9) Soins	10) Intangibilité	11) Invisibilité	12) Contrôle matière
13) Contrôle Mental	14) Régénération	15) Résistance	16) Super-Vitesse
17) Prends-ça !!!	18) Télépathe	19) Téléportation	20) L'emmerdeur

Si vous voulez commencer à faire jouer avec des 28 « conscients ».

Attributs : 45 (8 A. soit pour les attributs, soit pour une quatrième compétence) + 2 super attributs (+1), Minimum = 6, maximum = un 14.

Résistance : 4 blessures, Résistance +1, Choc +1, Guérit 1 blessure par 12 heures ; ils peuvent toujours encaisser, même sans possibilité, s'ils subissent 3 blessures d'un coup et qu'ils se tiennent dans un des trois cosmos où ils ont leur porte (dans les 200 km) ou à proximité (1 kilomètre) d'une porte magique ou d'une stellae...

Compétences : Arcane (Es / In), Combat (Dex), Intimidation*(Esp), Manœuvres* (Dex), Persuasion (Cha), Réalité (Esp), Remarquer (Int), Ruse* (Int), Sarcasme* (Int), Savoir (Int), Tir (Dex), Véhicules (Dex), → deux +3, quatre +2, six +1 + quatre D12 pour des super-compétences au hasard (+2), vous choisissez 3 résultats parmi les quatre et rajoutez ensuite une quatrième compétence de votre choix, généralement Réalité.

Super-compétences au hasard (D12) : **1) Arcane** (Altération, Déplacement, Conjuración, Divination), **2) Combat** (Bagarre, Mêlée), **3) Intimidation***(Intimidation, Volonté, Kinésis), **4)**

Manœuvres* (Manœuvres, Discrétion, Équitation, Esquive), **5) Persuasion** (Persuasion, Connaissance de la rue, Langues), **6) Réalité** (Réalité, Métier, Foi), **7) Remarquer** (Analyse

d'indice, Pister, Précognition), **8) Ruse***(Ruse, Survie/Pister, Sécurité), **9) Sarcasme***(Sarcasme, Talent, Télépathie), **10) Savoir** (Savoir, Science, Médecine, Informatique), **11) Tir** (Armes à feu, Armes à énergie, Armes lourdes, Missiles), **12) Véhicules** (Conduite, Navigation, Pilotage)
Je fais 2, 2, 3 et 4, je pourrai choisir 2 deux fois et améliorer Mêlée, Mains nues d'un bonus de +2, ainsi qu'Esquive.

Atouts/Perks : Tous ceux de Réalités. 7 atouts (3 de n'importe quel cosm), un atout d'arcane (miracle, spellcaster ou psionic)

Pouvoirs : 3. Jet basé sur Réalité (souvent amélioré par le pouvoir Pulp super compétence)

Axiomes : 23 partout +4 +1 par atout « Axiome augmenté / Axiom increase » choisi après le premier (la limite est 27). Le personnage a trois cosms favoris, dont la Terre, dans chacune desquelles il a une porte magique.

28 Gros Bill, mais...

Ils ont les problèmes suivants. Ils doivent toujours aider leurs collègues 28 (SR 22 pour refuser de le faire). Le pouvoir, en eux, est une petite et minuscule étincelle rouge et bleue de lumière solide dans leur cerveau, une sorte de cristal, à treize face, sis dans l'hypothalamus. Vous pouvez l'enlever et, soit, ils perdent leurs pouvoirs, soit, leur esprit est transféré dans le cristal, en attendant que quelqu'un l'avale (un test de volonté indiquera qui sera l'esprit dominant le nouveau corps). Ils rêvent de choses nécessaires à faire et doivent aller où leurs rêves les appellent. Parfois, ils perdent leurs souvenirs, se réveillant dans des endroits étranges. Ils sont les gardiens des portails dimensionnels, lorsqu'un PJ ne peut pas jouer, il est téléporté vers un portail, sans aucune façon de parler aux PJs actifs et reste là-bas, en gardant, par sa simple présence, le portail fermé. Ils sont de « bons gars », ou du moins les gardiens de cette planète, avec les pouvoirs et les compétences nécessaires pour sauver la Terre. Ils ont accès à des dimensions de poche, l'une étant à eux, où ils peuvent imaginer leur monde de rêve. Ils doivent travailler avec deux entités, l'une appelée la déesse de la mère, l'autre étant Bastet. Ils ne peuvent pas nuire à un félin et doivent les protéger. Les hauts-seigneurs sont très intéressés par emprisonner les 28 dans leur dimension de poche et voler leurs possibilités.

Ils viennent tous d'une seule source, un grand événement. On a dit que le premier événement était dans la Grèce antique, lorsque des membres de la Gérousie (<https://fr.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9rousie>) furent visités par une entité extérieure. D'autres ont parlé d'un bateau appelé The Queen of Athéna, coulé par une météorite dans la baie de San Francisco le 19 février 1919. On dit que, après cela, 28 personnes ont reçu le pouvoir partagé d'une entité et ont pu protéger la Terre jusqu'alors de l'Invasion d'entités externes. L'énergie des 28 pourrait être donnée par des individus consentants à d'autres individus consentants ou partagée entre eux tous dans un sacrifice pour sauver le monde et donner naissance à de nouveaux fragments de pouvoir. Nous ne savons pas comment les 28 précédents ont perdu leur vie ou leurs souvenirs ... La seule chose dont nous sommes sûrs, c'est que 4 personnages de chaque cosm se sont récemment réveillés, un peu différents, après avoir été visités par un mec étrange nommé John Ghost. Ce type, ce John Ghost, oh mon dieuuu, beau, bien bâti, mais pas de charisme, incapable de manger quelque chose qui n'est pas de forme ronde, murmurant à l'oreille des chats, buvant régulièrement de la soupe à la tomate au paprika, pouvant disparaître étrangement en un clin d'œil, béni Par la déesse de la fortune, possesseur d'un livre indiquant l'avenir et le passé, vu plusieurs fois dans le cercle intérieur du Conseil de Delphes, apparemment gardien des portes de la réalité, hypocondriaque mais apparemment incapable de mourir (en raison d'une chance absolue), ce John Ghost sait (c'est un médium incroyable) que les PJs doivent faire des choses ou des trucs (enlevez le réfrigérateur au deuxième étage de ce bâtiment et apportez-moi le pot de tomates, et vous verrez comment l'orage de merde viendra) qui amènera l'aventure. Il est la synchronicité et toutes les excuses dont vous avez besoin en tant que MJ pour amener n'importe quelle aventure. C'est lui qui donne des conseils cryptiques et il peut être trouvé partout où il serait nécessaire pour aider les joueurs (euh, il ne combat jamais, sauf s'il tombe amoureux d'une pj, et encore, pour cela il fait des moulinets avec son appareil photo magique dont il se sert en tant que voyeur pour prendre des photos de tout et n'importe quoi). Utilisez-le parcimonieusement, ça sera plus drôle.

Les 28 expérimentent le « Feeling » aussi. Pensez « Code Quantum », et vous obtiendrez l'idée. Lorsque le MJ se sent d'écrire quelque chose de différent ou de tester un nouveau jeu dans une réalité alternative, l'esprit des 28 est transféré dans un nouveau corps. C'est essentiellement l'idée que les PJs jouent d'autres PJs pour tester un nouveau jeu, une histoire ou une idée. Les corps dans lesquels les PJs expérimentent le « feeling » peuvent être des pnjs importants pour l'avenir du jeu, les doubles des PJs dans des univers alternatifs, de futurs chevaliers-tempête, des ancêtres des Pjs ... comme vous le souhaitez. Le « feeling » existe pour changer le rythme du jeu. Vous pourriez également mettre les PJs dans les corps de l'ennemi, et pendant qu'ils sont là, ils pourront aider ces personnages à changer d'attitude parce qu'avoir reçu le feeling laisse une trace indélébile...

Quand le « Feeling » est activé, tous les attributs, compétences, atouts sont ceux du nouveau corps, à moins que le MJ n'en décide autrement. En dépensant 2 possibilités, les PJs peuvent avoir accès à leur feuille de personnage complète pour 3 rounds...

Et pour finir, et pas le moindre, le « feeling » ou l'utilisation de super-pouvoirs peut «activer» la magie ou le pouvoir quand, pour des raisons inconnues (à l'exception de la Déesse), les PNJs absorbent un minuscule fragment de la lumière du 28 et augmentent le potentiel de devenir des chevaliers tempêtes ou des « éclats » (des individus avec un ou peut-être deux pouvoirs qu'ils soient Pulp ou Super)... Oui, les 28 peuvent contaminer la Réalité.

Le risque de déconnexion des 28 est sis dans toute Réalité où le pouvoir de leur cristal ne devrait pas exister : en dessous de 7 quels que soient les axiomes (sauf sur Terre et leurs deux autres cosms favoris).

Les Éclats...

Oh mon dieu, y a des idées que j'aime bien dans ton fichier mais y a des choses trop gros-bill ou insupportables dedans... Bah, qu'est-ce que je peux en faire ?

C'est simple, faites-jouer des éclats. Ceux qui sont touchés par les 28.

Les règles sont pas compliquées...

Création : tout comme dans les règles ou vos règles maisons.

Bonus 1 : Le personnage est connecté à 2 cosm, dont la terre, il a accès à l'utilisation des pouvoirs psioniques, magiques ou des miracles de la Terre.

Bonus 2 : Donnez trois atouts gratuitement, le personnage a accès aux atouts de la Terre et d'une autre réalité.

Bonus 3 : Donnez selon le style de jeu 25 / 50 ou 75 xps supplémentaires.

Bonus 4 : Choisissez ou tirez un pouvoir dans la liste des super-pouvoirs. Si vous ne les aimez pas, donnez gratuitement un étrange accès à 3 atouts de pouvoir (pouvoir pulp, magie, miracle, pouvoirs psioniques). Si vous les aimez beaucoup, donnez deux pouvoirs, un choisi et un au hasard.

Bonus 5 : Les personnages ressentent d'étranges lieux magiques ou sont appelés par des rêves ou pressentiments à faire certains scénarios. Quand un personnage non joueur n'est pas à la table de jeu, il se retrouve dans un étrange endroit près d'une porte qu'il doit garder ou il rêve qu'il est une autre personne.

Cinq 28 conscients...

Le mage elfique, Nadiaa Silversun.(Aysle, Core earth, Tharkold)

Vigueur 7, Dextérité 10 (4 A.), Intellect 10 (11/14) (1 A.), Esprit 10 (11/14) (1 A.), Charisme 9

Choc 8, Résistance 8, Blessures 4, Parade mêlée 11, Parade 11, Esquive 11

Axiomes : 23, Magic 27

Compétences (12) : Arcane 4 (1 A.), Combat 1, Intimidation 3, Remarquer 2 (Remarquer 4), Savoir 2, Manœuvres 1 (esquive 3) (1 A.), Persuasion 1, Réalité 3 (Réalité 7), Sarcasme 1, Ruse 2, Tir 1, Véhicules 1, (1xp)

Atouts / Perks : Elven sorcerer, Magister, Spellcaster X3 → X4 (9 spells), Resilient, Endurance, Psionic (Kinésis, 3 powers), Tous les atouts Réalités (adaptable, axiom increase, grant possibilities, negation, prodigy, realm runner, storm caller, storyteller, tenacious), 28 → Intellect et Esprit +1

Super-Pouvoirs : Téléportation, Intellect+3 parle, lit toutes les langues), Esprit +3 (2 pouvoirs de miracle : guérison et soins des maladies)

Le psion de la Race (Tharkold, Earth, Aysle)

Vigueur 8, Dextérité 8, Intellect 10(11) (1 A.), Esprit 10(11) (1A.), Charisme 10(13) (4A)

Choc 9, Résistance 9, Blessures 4, Parade mêlée 9, Parade 9, Esquive 11

Axiomes : 23, Social 25, Tech 25

Compétences (12) : Arcane 3 (1 A.), Combat 1, Intimidation 3 (Kinésis 5), Remarquer (Précognition) 2, Savoir 2, Manœuvres 1 (esquive 3), Persuasion 1, Réalité 3 (Réalité 5), Sarcasme (Télépathie) 3, Ruse 1 (1 A.), Tir 1 (Armes à énergie 3), Véhicules 1, (3 xps)

Atouts / Perks : Multi-tasker, Psionic X3 → 4 (9 powers), Iron Will, Spellcaster (3 spells), Miracle (3 miracles), Resilient, Tous les atouts de Réalité (adaptable, axiom increase, grant possibilities, negation, prodigy, realm runner, storm caller, storyteller, tenacious), 28 → +1 Esprit et Intellect.

Super Pouvoirs : Charisme +3, Altération de soi, Contrôle mental

Le coureur de Réalité (Earth, Nile, Cyberpapacy)

Vigueur 9, Dextérité 9 (11), Intellect 10 (4A.), Esprit 10 (13) (4A.), Charisme 9 (10),

Choc 12, Résistance 10, Blessures 4, Parade mêlée 13, Parade 13, Esquive 13

Axiomes : 23, Social 25, Tech 25

Compétences (12) : Arcane 1, Combat 2, Intimidation (Kinésis) 3, Remarquer (Précognition) 3, Savoir 2, Manœuvres 2, Persuasion 2, Réalité 3 (Réalité 7), Sarcasme (Télépathie) 2, Ruse 1 (Ruse 3), Tir 1 (Armes à feu 5), Véhicules 1, (1 xp left)

Atouts / Perks : Adaptable, axiom increase, grant possibilities, negation, prodigy, realm runner, storm caller, storyteller, tenacious, Psionic X2 (5 spells), Resilient (psionic), Axiom increase +1, Pouvoir Pulp dex +1 (passe à 2), Pouvoir pulp Réalité +2 (passe à 4), Endurance ; 28 → Charisme et Dex +1.

Super Pouvoirs : Invisibilité, Télépathe, Esprit +3 (+1 pouvoir)

Le samurāi électrique (Pan pacifica, Earth, Nile)

Vigueur 10 (13) (1 A.), Dextérité 12 (14/17) (6 A.), Intellect 7, Esprit 10 (11) (1 A), Charisme 7

Choc 13, Résistance 14/18, Blessures 4, Parade mêlée 18/22 (sans armure), Parade 18/22 (sans armure), Esquive 16/20 (sans armure)

Axiomes : 23, Social 25, Tech 25

Compétences (12) : Arcane 1, Combat 4 (Mêlée 6), Intimidation 2, Remarquer 2, Savoir 1, Manœuvres 2, Persuasion 1, Réalité 3 (Réalité 5), Sarcasme 1, Ruse 1 (Ruse 3), Tir 2 (armes à feu 4), Véhicules 3, (1 xp)

Atouts / Perks : Ion Gosuku X2 (3 améliorations), Speed demon, Focus strike, Ki strike, Miracle, Trademark weapon (Katana), Pouvoir pulp Dex +1 (passe à 2), Tous les atouts de Réalité (adaptable, axiom increase, grant possibilities, negation, prodigy, realm runner, storm caller, storyteller, tenacious), 28 → Esprit et Dex

Miracles : Cure diseases, Curse, Strike (guérir maladies, maudire, coup puissant)

Super Pouvoirs : Vigueur +3 (super saut, Vigueur en m, choc +2), Régénération, Dex +3 (Armure limitée à Dex 14, marche sur les murs, maîtrise mêlée)

Le tireur fantôme (Nile, Earth, Living land)

Vigueur 8 (9), Dextérité 14 (16/19) (6 A.), Intellect 7, Esprit 9(10), Charisme 7

Choc 9, Résistance 9, Blessures 4, Parade mêlée 23, Parade 21, Esquive 21

Axiomes : 23, Social 25, Tech 25

Compétences (12) : Arcane 1, Combat 2 (Mêlée 4), Intimidation 2 (Kinésis 6), Remarquer 3, Savoir 1, Manœuvres 2, Persuasion 1, Réalité 3 (Réalité 5), Sarcasme 1, Ruse 1 (1 A. connaît toutes les Compétences), Tir 4 (Armes à feu 8, Missiles 6) (1A. connaît toutes les Compétences), Véhicules 1 (air Véhicules 3), (1 xp)

Perks : Super compétence (Armes à feu) X2, Super Attribut (Dex) X2, Phasing level 2 (cause 1 Choc si échec), Psionic (Kinésis), Super compétence (Kinésis X2), Tous les atouts de Réalité (adaptable, axiom increase, grant possibilities, negation, prodigy, realm runner, storm caller, storyteller, tenacious), 28 → Vigueur et Esprit +1

Pouvoirs psions : Mend (soins), Telekinesis, Pyrokinesis

Super Pouvoirs : Dextérité +3 (marche sur les murs, Dex limite avec armure = 13, dommages chute divisés par 2, Maîtrise Armes à feu, Armes à feu favorisé), Hyper-sens (vue longue distance, sonar, vision de l'obscurité, écoute à longue portée, super odorat, Vision radiographique), contrôle de la matière.

Et bonus,..

John Ghost, as a 28 beginner (Nile, Earth, Orrorsh)

Vigueur 8, Dextérité 9 (11), Intellect 8, Esprit 12 (14/17) (6 A.), Charisme 9, Choc 9, Résistance 9, Blessures 4, Parade mêlée 13, Parade 13, Esquive 15

Axiomes : Tech 23, Social 25, Magie 24, spirituel 24

Compétences (12) : Arcane 3 (1 A.), Combat 1, Intimidation (Kinésis) 2, Remarquer 2 (Remarquer 4, Précognition 4), Savoir 2 (Savoir 4), Manœuvres 2 (esquive 4), Persuasion 1, Réalité 4 (Réalité 8), Sarcasme (Télépathie) 1, Ruse 1 (1 A.), Tir 1, Véhicules 1, (1 xp left)

Perks : Adaptable, axiom increase, grant possibilities, negation, prodigy, realm runner, storm caller, storyteller, tenacious, Spellcaster (3 spells), Resilient (psionic), Psionic (3 pouvoirs +2 avec Béni), Pulp dex (+1 → +2), Pulp comp. (Precognition +2), Pulp esprit (+1 → +2), Pulp comp. (Réalité +2 → +4), Miracles (3 + 2 avec Esprit), 28 → +1 Dex, +1 Esprit

Super Powers : Esprit +3 (Volonté, Foi et kinesis favorisés, + 2 miracles), Béni par la Déesse (Réalité favorisée et maîtrisée, Téléportation et Super Vigueur aujourd'hui), Contrôle du temps.

En tant que guide et voyant des Pjs, rajoutez +2 à Esprit, Intellect, Charisme, Remarquer, Manœuvres, Ruse et Arcane. +4 à Réalité (Oui, oui, il a 31 en Réalité). Donnez lui deux super pouvoirs de plus : Intellect +3 et Super-sens (odorat, goût, perception des vibrations, rayon x, vision de la magie, vision du mal)

Le créateur...

Il était à Moscou, à la mort de Staline, lorsqu'une immense pierre noire retrouvée sur le site de Tunguska fut amenée à un institut proche de l'asile où il devait enseigner le communisme aux malades mentaux.

Iouri était un type paumé, rebelle aux erreurs du système, et manipulant des histoires lorsqu'il s'adressait aux fous. Ayant perdu son fils et vu sa femme être internée dans un camp, il n'avait plus guère comme passions que l'étude des langues et des signes anciens.

Il fut appelé pour essayer de déchiffrer la pierre noire.

Il put établir, après plusieurs mois d'études, et une étrange connexion à la pierre que celle-ci était divisée en 13 parties contenant elles-mêmes 3 autres parties pouvant encore elles-mêmes se scinder en 28 autres parties...

Il se mit à imaginer des histoires, comme quoi chacune des 28 parties pouvait former une entité et comment éventuellement, les 39 entités pouvaient expliquer l'ensemble du cosmos. Il imagina trois sources de pouvoir pour chacune des 13 parties : une rouge, une bleue et une mélangeant les deux couleurs. Il plaça toutes ses rancœurs dans le rouge, tous ses désirs dans le mélange des deux couleurs et tout son art dans le bleu.

Il finit même par nommer chacune des entités et constata, dans ses écrits, que ses créations lui échappaient. Il s'aperçut, également, qu'il avait repris pas mal des histoires de sa femme et que finalement, dans ses écrits, il devenait avec elle, si loin enfermée dans un camp dont il ne savait rien,

une entité également. Il finit par constater que deux chiffres revenaient : 39 plus lui et sa femme, ça faisait 28 et 13. Et il se dit que 28 était le nombre des gardiens et 13 celui des entités.

Un jour, il constata que ses créations prenaient vie et il comprit qu'il était dangereux que cela se produise. Il décida de diviser le pouvoir de la pierre qu'il décryptait entre toutes les créatures qu'il avait créées. C'était beaucoup de pouvoir. Il vit certaines de ses créations en dévorer d'autres et voler leur puissance, aller même jusqu'à écrire de nouvelles réalités.

Il fut même enfermé dans une de ses créations jusqu'à ce qu'il écrivit une histoire où il allait être délivré et qu'il retrouverait sa femme, et son fils, réincarné dans un autre univers. Parce que c'était ça aussi l'idée, chaque 28 existait en 39 versions, 13 rouges, 13 bleues et 13 des couleurs mélangées.

Iouri a un peu peur. Il a été délivré, certes. Et il se retrouve enfin à son point d'origine, après avoir longtemps glissé dans d'autres mondes. Mais voilà que son point d'origine est attaqué par 7 des 13 rouges et que deux ou trois autres rouges menacent de pointer le bout de leur nez. Et voilà que Iouri est fatigué. Il n'a pas les moyens mentaux d'effacer ses créations, elles sont devenues trop puissantes. Mais peut-être que les 28 de cette terre en auront les moyens. Peut-être que la terre elle-même en aura les moyens. Iouri a fait en sorte que la Terre soit aussi une entité. Et bleue s'il vous plaît.

C'est savoir qui est en possession du rouge et du mélangé de la Terre qui reste la question de Iouri (il ne contrôle plus grand-chose). Sa femme lui a dit qu'il possédait le mélangé, sans le savoir et que le rouge était en Amérique centrale...

Iouri a passé tellement d'années en prison à batailler avec ses créations.

Des batailles qui, il l'espère, ne seront pas aussi effroyables que celle que la Terre doit maintenant mener.

Iouri, le créateur (eu'l plus gros grobill du multivers, avec le nombre de pouvoirs au MAX)

Vigueur 8, Dextérité 9 (11), Intellect 11 (13/16), Esprit 14 (16/19), Charisme 9 (11/14),

Choc 9, Résistance 11, Blessures 4, Parade mêlée 13, Parade 13, Esquive 17

Intimidation 23, Sarcasme 17 (bonus de +3), Manœuvres 13, Ruse 18 (+4 avec le temps).

Axiomes : Tech 24, Social 27, Magie 27, spirituel 27

Compétences : Arcane 5 (Toutes les arcanes 9), Combat 2, Intimidation 4 (Kinésis 8), Remarquer 4 (Précognition 8), Savoir 2, Manœuvres 2 (esquive 6 et discrétion 6), Persuasion 2, Réalité 8 (Réalité 12, Foi 8, Métier 5), Sarcasme 3 (Télépathie 7), Ruse 2, Tir 2, Véhicules 1,

Atouts : Adaptable, axiom increase +13, grant possibilities, negation, prodigy, realm runner, storm caller, storyteller, tenacious, Tous les sorts, pouvoirs psis et miracles du jeu. Pouvoirs pulp 4 attributs +2 et 10 compétences +4.

Super Pouvoirs au max (13, après tout il est le créateur de tout, des 28, des stellaes, des Seigneurs et des obscurificateurs) : Esprit +3 (Volonté, Foi et kinesis favorisés, les 4 arcanes de magie favorisé) et Béni par la Déesse (Réalité favorisée et maîtrisée, Intangibilité et Invisibilité aujourd'hui), Contrôle du temps et Clones, Raison +3 (lire et parler toutes les langues) et Hyper sens, Charisme +3 et attitude divine, Guérison et manipulation de la matière, domination et télépathie, Altération de soi