

Le Pouvoir qui EST/ Les 28 (Ghost's Stories)...

Notes préliminaires...

Je ne me fends pas d'une aide de jeu multi-genre sur les pouvoirs dans tous les jeux qui peuvent tourner autour de Ghost's Stories. Non. J'utilise surtout les règles du supplément Super-Pouvoir de Savage Worlds (avec les briques d'attributs de [Ghoststories](#)) car c'est absolument ce que j'ai trouvé de meilleur, pour mon compte personnel :)

Un fichier de transcription de la première à la seconde édition de Savage Worlds a été mis en ligne par l'éditeur. Je balance le lien extérieur sur mon site : <http://www.lapagedujour.net/Sawo/superpouvoirv2sawo.pdf> et il est également dans ce fichier.

Les changements que j'ai faits au fichier sont mineurs : petits boost pour Sorcellerie et Inventer. Plus de bonus sur les objets portés ou tenus (pas +2, mais PPX1,5), Pouvoir Taille un peu moins cher (X2,5 au lieu de 3), Super Traits un peu moins chers (X1,5 au lieu de 2) et comme je n'ai plus que 12 compétences, on peut dire que les super-compétences sont avantaquées. Si vous boostez juste une spécialisation d'une compétence, multipliez le bonus par 1,5 ou 2. Super discrétion (coût 2 points), ça sera +3. Résistance a été baissé en coût.

Pour ceux qui ne veulent utiliser que Savage Worlds, quelques ajustements seront nécessaires par rapport à certaines règles créées dans le fichier Ghost's Stories : transformez tous les Attributs en Traits.

Pour ceux qui ne connaissent pas Ghost's Stories et qui tombent dessus, je rappelle juste que j'écris une aide de jeu qui permet de basculer facilement d'un jeu à un autre si on veut changer l'ambiance quand des pjs voyagent dans d'autres dimensions / temps ou lieux.

D'une manière générale, je vous encourage à utiliser les règles de Savage Worlds ou de Savage Worlds D10 (plus lisse dans les résultats et les jets explosifs). Les [Vingt-huit](#) qui font l'objet des dernières pages dépassent tout entendement et règles. C'est pour eux que furent créés ces règles multi-genres d'ailleurs, pour pouvoir poser les 28 dans différents univers. Les bas de page et flèches directionnelles dans le document vous permettront de voyager plus rapidement.

[Conversion de jeux](#), les hypers liens des numéros de page vous ramèneront ici où vous pourrez voyager partout.

[Aides de jeu résumées](#). (fichier à part) [Idées de contexte et d'aventures...](#) [Notes d'intention sur les 28 et aide de jeu AdC](#) (fichier à part)

[Tableau D100](#), page 3

[Tableau 28](#), page 3

[Liste des super-pouvoirs de SaWo en Anglais](#).

[Liste des super-pouvoirs de Sawo en Français avec option de tirage](#).

Les Pouvoirs : [1 à 10](#), [11 à 20](#), [21 à 30](#), [31 à 40](#), [41 à 50](#), [51 à 60](#), [61 à 70](#), [71 à 80](#), [81 à 90](#), [91 à 100](#).

Les [Vingt-huit](#). [Le Vol de Pouvoirs](#). [Tableau de Vol des Pouvoirs](#). [Création de 28](#). Les [familles de 28](#).

[Capacités génériques](#), [Résumé des capacités génériques par pouvoir](#). [Capacités génériques \(SaWo\)](#) [Notes Savage Worlds classique](#).

Rappel... L'aide de jeu est basée sur le Fichier [Ghost's Stories](#)

Liste des Attributs (moyenne = 3, max généralement 6, rarement 7, 8 exceptionnel)

Force (), Constitution (), Taille (), Agilité (), Réaction (), Éducation (), Logique (), Intuition (), Charisme (), Volonté (), Chance (), Magie ()

Traits Savage Worlds

Force (Force + Taille) D ; Vigueur (Constitution + Taille) D ; Agilité (Agilité + Réaction) D ; Intellect (Logique + Intuition) D ; Esprit au lieu d'Ame (Charisme + Volonté) D ; Pouvoir (Magie + Chance) [Pouvoir peut remplacer les jets de Traits dans l'utilisation des Pouvoirs, si vous le désirez]

Liste des Compétences (somme de deux Attributs : La valeur -2 des attributs arrondie à l'inférieur donne le Dé Sawo (Sauf 6-7 = D6 et 4-5 = D4)

Arcanes (magie + éducation ou chance) (); Combat (agilité + réaction) (); Commander (charisme + volonté) (); Connaissances (logique + éducation) (); Mouvement (agilité + force) (); Nature (volonté + logique) (); Persuasion (charisme + logique) (); Piloter (réaction + intuition) (); Remarquer (intuition + volonté) (); Savoir-Faire (volonté + éducation) (); Technique (logique + intuition) (); Tir (agilité + intuition) ().

Remarque : Discrétion serait plus sur le talent qui l'entoure au moment où vous l'utilisez. (Piloter, Nature, Mouvement ou Remarquer).

Atouts liés au Charisme de Savage Worlds : ils n'ont pas lieu d'être en avantage dans mon système. Le bonus de Charisme (Charme) est égal à l'attribut Charisme -3. Charisme 5 correspond à Beau ou Charisme et Charisme 7 à Charisme et Beau. On peut autoriser donc seulement Très beau.

Les Pouvoirs des pjs Ghost's Stories.

Le nombre de pouvoirs tirés ou choisis devrait être fonction de votre style de jeu. Mais voici mes règles favorites...

- **Génie dans la bouteille** : 3 pouvoirs au hasard. Un jour, après un sérieux mal de crâne, le personnage a vu arriver un dénommé John Ghost qui lui a demandé de lancer trois dés de pourcentage (si si si). John a expliqué au personnage que celui-ci faisait partie des élus. Le premier pouvoir sera au niveau 2. Les deux autres, au premier niveau. Les pouvoirs peuvent être acquis de suite ou se découvrir peu à peu, selon le style de la campagne. Si on tire un « Pouvoir qui Est » (de 1 à 20 et 28), on gagne automatiquement le pouvoir au niveau 2 (sauf si c'est le dernier tirage effectué) et on perd un lancer.

Optionnel : à la place de tirer un nouveau pouvoir, on peut augmenter au niveau 2 un pouvoir qu'on possède. Rien n'empêchera John de repasser un jour et de proposer aux personnages de refaire un tirage en repartant à zéro (ou en gardant le pouvoir qu'on préfère et en faisant deux jets seulement donc). Deux fois. Et deux fois seulement. Et on laisse au moins un mois entre chaque tirage, histoire de... Si on tire 28, on a le droit à un tirage dans une deuxième table...

Dans le cadre de ma campagne, j'ai fait tirer les 3 pouvoirs, les personnages connaissent leur potentiel, mais ils n'ont sur les premiers scénarios qu'accès au premier pouvoir et doivent dépenser dans un premier temps des points de chance pour les deux autres pouvoirs...

- **Peps** : un pouvoir de niveau 1 tiré au hasard pour tout le monde et basta. Avec **Peps +**, c'est 2 niveaux de Pouvoir que possède le personnage (ou un pouvoir suggéré si le Pouvoir n'a qu'un niveau). On peut aussi considérer **Élu**, le pouvoir est au max, mais le pj ignore ce qu'il est dans un premier temps.

- **Vingt-Huit** : voir [plus bas](#), ou comme Génie dans la Bouteille (mais un des tirages se fait sur la Table des 28). Vous pouvez aussi préférer faire choisir un des trois pouvoirs. Un choisi, deux tirés, c'est pas si mal, non ?

Si un pouvoir est tiré une deuxième fois avec le même jet de dés, rajoutez gratuitement 2 PP à ce pouvoir s'il peut être augmenté. Si le pouvoir ne peut plus être amélioré, gagnez 1PP et relancez ou choisissez un pouvoir en rapport avec les suggestions indiquées dans la description du pouvoir. Si des pouvoirs ont les mêmes capacités, redistribuez les PP en doubles par des points de résistance, armure, action rapide, super-attributs, super-compétences ou super-sens (pour aller vite).

Les pouvoirs apparaissent dans ma chronique parce que de l'Energie est redistribuée à la suite d'un rituel. L'énergie cosmique touche des personnes avec déjà un potentiel et leur donne leurs pouvoirs dont la source se focalise en un cristal à 13 faces dans leur crâne. Cette source peut s'enlever ensuite et être donnée à quelqu'un d'autre. Il existe quelques voleurs de cristaux, qui cherchent à gagner plus de pouvoirs. Est-ce qu'ils y arrivent ? Tout dépend de votre chronique. Les pouvoirs sont expliqués en détails dans ce fichier et leurs résumés avec leurs coûts s'y trouvent également en anglais et français. Lorsqu'un Trait est indiqué pour utiliser un pouvoir, vous pouvez choisir d'utiliser le Dé de Pouvoir à la place...

Ceux de la Récolte : contexte et idée d'Aventures... † (ou sinon, [des notes de travail ici](#))

Si vous voulez conclure une campagne de gros balaises, c'est une occasion de faire jouer les mêmes persos à nouveau mais différents, si vous créez les personnages pour l'occasion, ils auront des souvenirs d'une vie future... Après une campagne de gros balaises (donc), les personnages (et un paquet de compagnons avec eux) ont sacrifié leur pouvoir pour créer une Source d'une énergie assez puissante pour empêcher des entités cthuliennes de s'éveiller. Par un écho magique, une partie de cette source est renvoyée dans le passé pour créer l'incident de 1919, le 19 février 1919, sur le Queen of Athena, dans la baie de San Francisco. Ce moment où les 28 furent recréés à plein dans l'Ère moderne. John Ghost et éventuellement quelques pjs se rendent compte qu'une nouvelle dimension risque d'être créée et voyagent dans le passé pour essayer de récupérer une partie du pouvoir qui est et sauver leur passé. Au début, les personnages s'incarnent dans les corps de leurs ascendants, précédente incarnation ou tout individu ayant contribué à faire en sorte qu'ils naissent, puis, grâce à Ghost ou des gardiens, trouvent des objets de la destinée ou des cristaux qui contiennent, concentrés, une partie de l'Essence des 28 (et de tous ceux qui se sont mélangés à eux) pour réintégrer leur corps mais avec de nouveaux pouvoirs tirés au hasard.

Certains de ces voyageurs ou ceux d'une famille de 28 ont compris quelque chose de l'énergie, appelons-les les Ombres. Elle ne peut pas être absorbée comme ça à travers le multivers, elle doit s'incarner (pour pouvoir ensuite être récoltée)... Pour cela, les Ombres ont offert aux pjs, à John Ghost, aux « gentils » la capacité d'ouvrir les vannes, des clés. Pour John Ghost (qui est rôliste), il s'agit d'un objet se présentant sous la forme d'un D100 qu'il a utilisé sur les personnages et quelques pnjs. Tous ceux qui vont acquérir le pouvoir par cet objet seront ensuite des « créateurs ».

Lorsqu'ils utiliseront leurs pouvoirs, en certaines occasions, certains pnjs dans la zone pourront acquérir un pouvoir (ou deux ou trois, parfois) parmi les trois possibles tirés pour cette lune là par le maître de la Clé de la Source (John Ghost actuellement, et c'est pour ça que mes aides de jeu s'appellent Ghost's Stories)... La manière dont les pouvoirs apparaissent devrait plus être liée à l'émotion qui peut exister entre certains pjs et pnjs ou à la bête loi de l'intensité dramatique. Un effet extraordinaire ou un échec critique des « créateurs » finit toujours par créer quelqu'un dans la zone non loin. Donner une clé à un pnj (parfois, on en trouve) revient à lui donner Génie dans la Bouteille.

Dans ma chronique actuelle, c'est Vampire, Maladie et Possession. La gueule de mes pjs quand ils vont découvrir qu'ils sont responsables de la création d'individus pas nets possédant un, deux ou trois de ces pouvoirs.

Changer les trois pouvoirs exige, à la lueur d'un rituel à la pleine lune, le sacrifice d'une autre clé ou d'un objet important de pouvoir (la relique d'un saint, la larme d'une fée, la main d'un seigneur profond, les crocs d'un seigneur vampire) impliquant une quête assez dangereuse qui permettra au maître de jeu de rajouter une couche en plus de son crû dans tout scénario officiel (oh ? Tel pnj important détient en fait une « clé » sans le savoir).

Le Pouvoir qui Est stabilisera les choses le jour où seront tirés 13, 28 et 41 (pas nécessairement dans cet ordre). Là, tous les pjs participants au rituel gagneront à plein ces trois pouvoirs et les créés se feront au hasard en tirant un seul D100...

Ceux de l'Ombre espèrent bien arriver à devenir des immortels, des gardiens permanents de l'Espace et du Temps et à régner depuis la contrée des Rêves, et leur tour d'Ivoire, sur les prochains changements qu'il pourrait y avoir en canalisant l'énergie des créés car une fois l'énergie dans un corps pendant un an et un jour, elle a l'occasion de se développer, de mûrir et de pouvoir être récupérée pendant que les « créés » rêvent ou sont connectés aux contrées du rêve. Récupérer l'énergie de quelques milliers de personnes (faire baisser leur pouvoir de niveau 2 à 1 ou 1 à zéro) aurait de quoi permettre de protéger la Terre / la Réalité contre des choses du genre Hastur, Nyarlathotep ou une invasion (à la Torg) de Seigneurs des Possibilités. Il y a une inspiration « Obscurificateur de Torg » dans cette idée, j'en conviens, mais sans le côté forcément mauvais (tout dépend de qui sont les Ombres).

On raconte que les Ombres pourraient être certaines entités du Mythe, le Seigneur Noddens ou la Déesse Bastet. A moins qu'il ne s'agisse que de la part d'Ombre de la personnalité des premiers créateurs et de John Ghost qui cherchent à se préserver pour empêcher que le monde soit envahi par toutes ces portes que la Magie a créées. Certains pensent plutôt que les ombres sont en fait des individus appelés les [Gardiens de la Porte](#)... même s'ils n'en ont pas tout à fait conscience.

Quoi qu'il en soit, les créés, l'apparition de failles dans la réalité (des portes), de monstres venant de l'extérieur, tout cela est connecté et s'alimente. Plus de créés, c'est plus de Magie, plus de Magie tant qu'elle n'est pas contrôlée, c'est plus de créatures à affronter.

C'est aussi plus d'occasions de faire des petits sauts dans le temps, là où se trouvent certains noeuds d'énergie, où d'y aller bonne franquette aussi avec des scénarios à la Code Quantum, où les pjs (créateurs) incarnés dans le corps de certains individus qu'ils sont chargés de sauver vont laisser une trace dans ces individus, qui donnera parfois de nouveaux créés ou qui permettra le facteur déclencheur pour donner naissance à ce que seront des hommes ou des femmes célèbres. Beaucoup de morts célèbres sont aussi dans ce cas. Un des éléments majeurs de ma chronique est de récupérer certaines personnes du passé juste au moment de leur mort, soit leur esprit, soit leur corps en remplaçant le corps par une copie pour qu'ils puissent recevoir une nouvelle vie et devenir à leur tour des « créateurs » (l'énergie des possibilités étant forte, chez ces morts célèbres). Bref. Un jour, je ferai [un beau fichier complet](#) là-dessus. En attendant...

La Liste des Pouvoirs. ([retour haut](#)) La flèche ↑ ramène au tableau, vous pouvez cliquer sur le chiffre pour aller à la description du Pouvoir.

Tirez un D100

1	Le Demi-Dieu*	26	Hacker (Broadcast et Interface)	51	Trait Force +6	76	La Maladie.
2	Le Changeur de Peau*	27	Porte-poisse (+ Malfunction)	52	Trait Force +6	77	Poison
3	L'Ange*	28	Vingt-huit* (14 PP ou Tableau 28)	53	Attributs Force+6 et Taille+2	78	Peur et Paralysie
4	Le Champion *	29	Super-compétences	54	Trait Vigueur +6	79	Décrépir
5	Le Maître des possibilités*	30	Super-Atouts de combat.	55	Trait Vigueur +6	80	Champ de dommage
6	Le Psion*	31	Super-Acrobate	56	Attributs Constitution +6, Taille +2	81	Explosion
7	Le Démon	32	Actions supplémentaires	57	Trait Agilité +6	82	Flip-Flop (2 pouvoirs)
8	Le Sorcier*	33	Super-sens et écholocation	58	Attribut Agilité +4	83	Tremblement de Terre
9	L'Extérieur (Le Servant)*	34	Sens du danger (+ bonus)	59	Attribut Réaction +4	84	Enchevêtrement
10	Le Vampire*	35	Caméléon	60	Trait Intellect +6	85	Tempête.
11	Le Chasseur*	36	Change-Forme	61	Attribut Logique +4	86	Télékinésie
12	Le Kirati-Utau*	37	Forme altérée	62	Attribut Intuition +4	87	Champ de Force
13	La Source *	38	Grandir	63	Trait Esprit +6	88	Contrôle du Temps
14	Le Gardien des Portes*.	39	Rapetisser	64	Attribut Volonté +4	89	Inventer (ou Magicien)
15	Le Voyageur de l'infini*	40	Duplication (Clone)	65	Attribut Charisme +4	90	Vol
16	Le Maître des plantes*	41	Marque de la destinée	66	Attribut Magie +4	91	Vitesse
17	Le Maître des animaux*	42	Marque supérieure	67	Chance +4	92	Téléportation
18	L'Aquatique*	43	Immunités	68	Copier pouvoirs	93	Intangible avec phase
19	Le Chevalier*	44	Absorption Matière ou Énergie	69	Immortel	94	Invisibilité
20	Le Vigilant*	45	Contrôle de l'énergie	70	Régénération	95	Illusions
21	Le Compagnon.	46	Contrôle de la matière	71	Soins 10 Résurrection	96	Contrôle mental / Télépathie
22	Charme mortel / Grâce divine (Cha)	47	Objet de la Destinée (14)	72	Dommages au contact	97	Invocations
23	Le pouvoir de dire Non. (Vol.)	48	Objet Amélioré (+10)	73	Dommages au contact	98	Possession
24	Béni par la Déesse (Int)	49	Tank	74	Blaster	99	Médium
25	Maître du savoir (Log)	50	Tank	75	Blaster	100	Magicien (ou Inventer)

Les Vingt-huit : D30 allez [ici ensuite](#) (ou cliquez sur le chiffre du pouvoir)

1	Mort (Le magicien ; Volonté) E	11	Télékinésie (Justice ; Justice) F	21	La Régénération (Le Monde : l'épanouissement) F
2	Pestilence (La papesse ; illumination) A	12	Métamorphose (Pendule ; Point de vue) E	22	L'Immortalité (Le Mat ; Possibilité) E
3	Famine (L'impératrice ; Fertilité) T	13	Invocation du Destin (Mort ; Renouveau) E	23	L'Adaptation (Le Navigateur : le dépassement) A
4	Guerre (L'empereur ; Gouvernement) F	14	Colère de Gaïa (Tempérance ; Adaptation) T	24	L'invulnérabilité : (Le Gardien : le dévouement) T
5	Air supérieur (Le Pape ; Moralité) A	15	Folie (Diable ; Servitude) A	25	Le Médium (L'Oracle : l'oeil extérieur) E
6	Eau Supérieure (Les amoureux ; Attraction) E	16	Ruines (La tour ; Purification) F	26	La Connaissance (L'Ombre : l'oeil intérieur) A
7	Feu supérieur (Le chariot ; Triomphe) F	17	Illusions, magie (L'étoile ; Inspiration) E	27	Le Temps (La Porte : le courage) T
8	Terre supérieure (La Force ; La force) T	18	Détection, magie (La lune : Intuition) A	28	Vingt-huit (La Cité : la famille) F
9	Télépathie (L'hermite ; les conseils) T	19	Soins, magie (Le soleil : Libération) T	29	Relancez deux fois, choisir le préféré
10	Téléportation (Roue de la Fortune ; destin) A	20	Combat, magie (Le jugement : Réunion) F	30	Relancez trois fois, choisir le préféré.

Résumé des pouvoirs en [Français](#), en [Anglais](#)

Les Pouvoirs.

1) Le Demi-Dieu ↑

Pouvoir qui est. Alors, bon, quand le personnage a reçu le pouvoir qui EST, il s'est persuadé - ou il a constaté - qu'il y avait un truc entre lui et une mythologie un peu passée. Le Nordique ayant du bon, les runes et les tatouages que le personnage s'est faits ont « un peu » achevé de le convaincre qu'il avait « un peu » de sang d'Odin...Vous pouvez, cela dit préférer, le Dieu de votre choix. Il y a des tas de trucs intéressants dans toutes les vieilles religions.

Bref, le personnage, il s'y croit. Alors, quand ses pouvoirs agissent, il y a comme une aura qui brille autour de lui et puis ça n'est pas sans conséquence, il ouvre en quelque sorte le canal pour que certaines autres personnes se mettent à croire à la mythologie du personnage. Régulièrement, le personnage a d'ailleurs besoin de se retrouver chez des pairs qui partagent un intérêt pour ces choses là. Les trois visages du personnages sont marquées par trois figures animales (que vous lierez au dieu de votre choix). Peut-être que le personnage a une empathie particulière avec ces animaux et peut en plus leur parler. Dans les rêves ou les songes du personnage, réparateur – il soigne 1 blessure par nuit (il a régénération à 2 offert), les animaux lui donnent parfois des réponses cryptiques. Le tueur est un loup. Le Sage est un cheval à huit pattes et le rusé, un corbeau.

Niveau 1 : le matin, pouf, le personnage a le choix entre trois sets de pouvoirs. Il fait confiance à son Dieu dans quelques visions cryptiques et garde toujours pas loin et par devers lui une arme runique ou deux (qu'il fabrique quand il est le Sage mais qu'il ne peut utiliser qu'en tant que Tueur). Il a en outre accès à un sort unique de niveau 5, apparu dans la nuit sur un tatouage runique, une fois par jour, d'une durée de Volonté (Esprit/2) rounds.

Le Tueur, +2 au Trait Force (3), +2 en résistance (2), +4 en armure (2), +2D6 aux dommages avec une arme runique tenue en main (que ça

prend quelques minutes de graver une rune),

Le Sage, Sorcellerie au niveau 5 (10), tout simplement. Sorcellerie au niveau 5 (10), tout simplement. Le personnage a un focalisateur runique qui lui octroie 4 PP et peut lancer des sorts qui coûtent jusqu'à 3PP (5 PP avec des gestes et des incantations)...

Le Rusé, Intangible avec phase (10), c'est vicieux, mais ça marche bien.

Niveau 2 : Même chose, c'est toujours le matin que le personnage peut changer de pouvoir. Mais il arrive que parfois, bien sûr, il ne choisisse pas. Si c'est le cas et qu'il laisse 1D3 choisir, alors le personnage gagne une faveur à déterminer par le mj (son Dieu). En dépensant un point d'héroïsme, le personnage peut néanmoins changer pendant 5 minutes de set de pouvoir. Il a accès à deux sorts de niveau 5, une fois par jour chacun, pendant Volonté rounds.

Le Tueur, +4 au Trait en Force (6), +4 en résistance (4), +8 en armure (4), +3D6 (arme lourde) aux dommages avec une arme runique tenue en main.

Le Sage, Sorcellerie au niveau 10 (20), tout simplement. Le personnage a deux focalisateurs runiques qui lui octroient 10 PP et peut lancer des sorts qui coûtent jusqu'à 5PP (7 PP avec des gestes et des incantations)...

Le personnage a deux pouvoirs gravés sur deux runes, qui lui octroient 5PP chacune.

Le Rusé, Intangible avec phase (10), Possession (avec connaissance de la mémoire (10))

Niveau 3 : Au niveau, où en est rendu le demi-Dieu, il a un cortège de fans qui vénèrent chacun de ses aspects, peut-être quelqu'un dans son entourage ? Le personnage peut changer de set de pouvoir une fois dans la journée (gratuitement en un round complet) et dépenser deux autres points d'héroïsme pour deux changements de 5 minutes. Il a accès à deux sorts de niveau 5, une fois par jour chacun, pendant Volonté rounds.

Le Tueur, +6D en Force (9), +5 en résistance (5), +12 en armure (6), +5D6 (arme lourde) aux dommages avec une arme runique tenue en main.

Le Sage, Sorcellerie au niveau 15 (30), tout simplement. Le personnage a deux focalisateurs runiques qui lui octroient 10 PP et peut lancer des sorts qui coûtent jusqu'à 10PP (12 PP avec des gestes et des incantations)... En utilisant 4PP d'un de ses focalisateurs, il peut utiliser l'arme runique du Tueur (mais +3D6 de dommages seulement)

Le Rusé, Intangible avec phase (10), Possession (avec connaissance de la mémoire (10)), Contrôle mental, télépathie et lecture des pensées, ce qui permet d'utiliser ce pouvoir en possédant une autre personne, ah ah ah... (10)

Optionnel : Si le personnage a en plus le set de Pouvoirs Médium (99), il a un bonus de +2PP.

2) Le Changeur de Peau. ↑

Pouvoir qui est. Y a de quoi simuler Loup-Garou, l'Apocalypse :) Mais passons. Le Changeur de peau est de nature mystique. Il connaît les légendes, reste le gardien des certaines traditions et est très souvent un protecteur sans doute forcené du monde animal.

Bon, là, c'est un peu plus gras que les règles de base de change-forme, mais voilà. Le pouvoir a quelques contingences. Le personnage est sensible à l'argent (-4 en résistance et jet de Vigueur pour ne pas subir des niveaux de Fatigue), se limite de lui-même à ne pas dépasser une taille de +3 et se cantonne à trois formes animales de prédilection, ainsi qu'à peu de pouvoirs variés. Ce qui donne un bonus de 2 points par niveau.

Le personnage prend les caractéristiques physiques, les modes de déplacement et la résistance de l'animal qu'il a choisi mais pas ses pouvoirs surnaturels. Les points de pouvoirs au-delà de 7, servent donc à acheter des super-pouvoirs (totalement au choix) qui peuvent changer à chaque transformation en animal. Les super-pouvoirs achetés ne sont tout de même pas au hasard, ils simulent le caractère de légende des animaux mythiques choisis.

Niveau 1 : Change-forme 12 points. Il peut devenir un animal ou un homme-bête ou une grosse bête de son choix de Taille 0 / 2 / +3 pour un coût de 4 / 6 / 7PP). Caractéristiques des trois formes animales :

Loup-géant, taille 0, Force D8, Agilité D8, Vigueur D8, Résistance 12, Griffes D8+D6... 8 PP suggérés : Vitesse 4, Régénération 4

Loup-Garou, taille 2 Force D12+2, Agilité D10, Vigueur D10, Résistance 12, Griffes D12+2+D6... 6 PP suggérés : Bond 2, Régénération 4

Ours géant, taille 3 Force D12+4, Agilité D6, Vigueur D10, Résistance 13, Griffes D12+4+D6... 5 PP suggérés : Dommages +2D6 (5 – multiple, léthal)

Niveau 2 : Change-forme 20 points, Régénération 4 (1 jet par heure)

Chien de l'enfer, 16 PP suggérés : Vitesse 7, Régénération 8(12), marche sur les murs (1).

Homme-bête, 14 PP suggérés : Régénération 8 (12), 3 actions par round (6).

Ours Garou, 13 PP suggérés : Armure 10 (5), Dommages +2D6 (5 – multiple, léthal), Régénération (4), Bond 2, Marche sur les murs (1).

Niveau 3 : Change-forme 28 points, Régénération 8 (1 jet par 1 minute),

Chien de l'enfer, 24 PP suggérés : Vitesse 7, Régénération 4(12), Intangible avec phase (10), Griffes +1D6 (3, multiple, léthal).

Loup-Garou, 22 PP suggérés : Dommages +2D6 (6 – multiple, léthal, armes lourdes), Régénération 4 (12), 4 actions par round (9), Immunité poisons et maladies (2), marche sur les murs (1) ;

Ours géant, 21 PP suggérés : Armure 18 (9), Dommages +2D6 (5 – multiple, léthal), Régénération 4(12), 2 Action par round (3)

Optionnel : Si le personnage a en plus le set de Pouvoirs Maître des animaux (17), il a un bonus de +2 PP

3) L'Ange

Pouvoir qui est. Oui. Bon. Certes. D'accord. Alors, le personnage, attention, c'est un balaise. Un messenger des puissances du dessus. Ou plutôt quelqu'un qui reçoit des messages et à qui on dit de faire des trucs. Il a un côté très loyal et besoin d'une cause à défendre en général. Hum. Après bon... Que Dieu existe ou vraiment des archanges, hein... Vous connaissez le principe de l'égéogore ? C'est pas la Création qui crée l'homme, mais l'homme, par sa foi, qui donne une substance aux choses.

Niveau 1 : Trait (et carac) Force +2, Résistance +4, Vol (avec des ailes qui n'apparaissent en aura – ou en vrai) 4, et une faculté bizarre : soigner d'une blessure une personne par une fois par jour – dont lui-même (dans une limite d'attribut Magie), Magie +1.

Niveau 2 : Sorcellerie au niveau 6. Il n'a pas de focalisateur. Il bénéficie d'un bonus de +2 pour utiliser des pouvoirs de Perception,

Télépathie, Déplacement ou Soins et peut combiner sa Sorcellerie a des pouvoirs déjà existants.

Oui, ça veut dire qu'il peut mettre ses 6 points de Sorcellerie dans Vol 4 pour passer à Vol 10.

Niveau 3 : Sorcellerie au niveau 12.

Optionnel : Si le personnage tire le Pouvoir Démon, il gagne 2 PP.

4) Le Champion (Le Mutant). ↑

Pouvoir qui est. Le personnage incarne totalement ce qu'il est devenu : l'esprit du super-héros faisant la justice. Il a le cœur pur du héros en lui, et ce désir, cette flamme de justice qui lui est apparue, tout comme toutes ces déclamations qu'il aime à prononcer avant de mettre une patate. Bref, le personnage a les moyens de faire (bien qu'il aurait préféré être plus fort et solide, mince). Depuis le ciel, il vole au secours et rend la justice.

Niveau 1 (15 PP) : Vol (4), Armure 5 (2,5), Blast 3D6 (4), Trait Force +3 (4,5)

Niveau 2 (26 PP) : Vol (8), Armure 11 (5,5), Blast 3D6, +cone (5), Trait Force +5 (7,5)

Niveau 3 (37 PP) : Vol (10), Armure 14 (7), Blast 4D6, +cone (7), Trait Force +6 (9), Immunité spatiale (air, radiations, feu et froid).

Optionnel : Si le personnage retire Champion, il a un bonus de +4 par PP au lieu de 2, comme indiqué plus haut.

5) Le maître des possibilités, le Chevalier-Tempête ↑

Pouvoir qui est. Ah ben, le personnage incarne la source de l'homme et l'énergie des possibilités. Il peut choisir comme il veut ses pouvoirs, à raison de 10 points par niveau et gagne gratuitement 1 super-compétence et +1 en Chance par niveau. Il sait, de plus, parler toutes les langues.

Un personnage éminemment simple, n'est-il pas ? Il est possible de rester fainéant parce qu'on a pas envie de construire des pouvoirs et de relancer les dés (le personnage gagnera alors en plus de la super-compétence et du point de Chance, un dernier PP, grui... le gros porc).

Exemple, je fais 5 au premier niveau, je relance, je fais 7 (houps, démon avec 1PP supplémentaire).

Niveau 1 : 10 pp aux choix, +1 en Chance, 1 super-compétence, parler toutes les langues.

Niveau 2 : 20 pp aux choix, +2 en Chance, 2 super-compétences, parler toutes les langues.

Niveau 3 : 30 pp au choix, +3 en Chance, 3 super-compétences, parler toutes les langues.

Optionnel : Si le personnage tire le Pouvoir 41, il a un bonus de 2PP.

6) Le Psion ↑

Pouvoir qui est. Alors, c'est pas Akira, mais quand même. Le gars, lui, son truc, c'est soulever des machins (un classique) ou faire faire dodo aux gens qui l'embêtent et puis sinon, il fait aussi des attaques mentales. Na. L'avantage du Psion, c'est qu'il peut choisir entre les trois pouvoirs proposés. Il en a un au départ, et les deux autres viennent ensuite. Il peut augmenter / booster son pouvoir pour un point de Fatigue et/ou d'Héroïsme).

Télékinésie : Télékinésie niveau 5 (Force D12+3), portée 24 mètres. Jet opposé d'Esprit avec une cible pour résister. Dommages de Force ou de Chute pour la cible.

Boost : Télékinésie 10 (Force D12+8) (3 rounds) ou Champ de dommages (zone de 24 mètres) à 6D6, focus et arme lourde (1 rd)

Attaque mentale : Blast mental qui n'affecte pas les objets, armures. L'onde est psychique. La portée est de 24/48/96 mètres.

Il faut faire un jet opposé d'Esprit contre le Pouvoir du PJ (Arcanes ou Dé de Pouvoir). Le pj a les bonus suivant à son jet de dés : +3 (une cible), +1 (attaque de cone ou zone moyenne), 0 (pour une zone large).

Il a un malus de 4 contre les cibles résistantes au mental et de +2 par cran de Taille de sa cible (Large, énorme, gargantuesque).

3 relances : décès immédiat, 2 relances : Attaque cérébrale, la cible est en état critique, elle doit faire un jet de vigueur pour ne pas mourir.

1 relance : cible ko. Succès : cible secouée et à terre (si elle échoue), Échec avec un 1 : pj secoué, voir blessé.

Exemple, Henri le Psion fait 17 et Barnabé le pnj cultiste fait 5, hu. 12 de marge de réussite, soit 3 relances. Barnabé est mort direct.

Attaque mentale version 2 (si vous préférez rester dans les règles), le pj fait des décharges d'énergie mentale (dommages non létaux et mentaux) en utilisant un des trois Effets suivants : 4D6, PA12 sur une cible (+2 au jet). 4D6, PA10 sur un cone ou une zone moyenne à portée. 4D6, PA4 sur une zone large à portée ou autour de lui.

Boost : 6D10 aux dommages ou +4 au jet de dés.

Télépathie et contrôle mental : Contrôle mental 1 cible – exige concentration (5), Télépathe - parler (2), Lire les pensées – sonder et manipuler la mémoire (6) : portée 24 mètres, le contact de domination peut être maintenu avec télépathie.

Boost : Peut contrôler jusqu'à 6 personnes en même temps (10 rd par pt de fatigue).

Optionnel : Si le personnage tire le Pouvoir Kirati-Utau, il a un bonus de 2PP.

7) Le Démon ↑

Pouvoir qui est. Quoi ? Un démon ? Sérieux. Vraiment ? Normalement le personnage n'y est pour rien, je vous assure. Il y a un peu plus que 10 PP de base par niveau. Mais on parle d'incarner une source. Une source qui ressemble presque plus, finalement, à ce qu'on imagine d'un fantôme, non ? Quoi qu'il en soit, ne tremblez pas, camarade, parce que vous avez cette peau de démon. Rien ne dit que vous êtes une bête de l'enfer. La preuve, d'ailleurs, vous n'êtes devenu ce démon qu'à la suite de la rencontre avec un monsieur qui vous a offert trois pouvoirs. :)

Le démon : Régénération 1B jour, Immunité de niveau 1 au feu, kinétique, froid et métal non magique (+4 en Résistance). Immunité aux poisons et maladies, Traits Vigueur et Force +1, Résistance +1, Super-sens (1 au choix)

Niveau 2 : Possession, accès à la mémoire, cela peut être permanent pour changer de corps, le cas échéant. Il faut boire un peu du sang du possédé pour que le transfert soit permanent. La victime, elle, se retrouve dans le corps du pj (qui n'est pas un vrai démon, hein, je le rappelle) si le changement se fait de manière permanente. La possession se fait de manière assez crue et visible : fumée noire :)

Niveau 3 : Télékinésie niveau 6 (Force D12+4), portée 24 mètres. Jet opposé d'Esprit avec une cible pour résister. Dommages de Force ou

de Chute pour la cible.

Optionnel : Si le personnage tire le Pouvoir Ange, il gagne 2 PP.

8) Le Sorcier ↑

Pouvoir qui est. Le sorcier est un peu différent dans sa manière d'utiliser la magie, il trafique dans le savoir interdit, l'occultisme... Il faudrait considérer un peu de l'invocateur et du mage mélangés. Il apprécie particulièrement ses servants et est moins versatile dans son potentiel maximal qu'un mage (mais meilleur pour l'invocation). Un sorcier a toujours un mignon (ses liens avec l'énergie qu'il utilise). Il peut éventuellement se débarrasser de son focalisateur pour récupérer 2PP mais il aime les petits bonus apportés par cet objet. Les règles pour le sorcier sont donc les suivantes : le Sorcier est obligé d'utiliser des gestes ou une incantation (au choix). Et un de ses focalisateurs est forcément transformé en un esprit allié (coût 2PP). Avant une rencontre, en 1 round de temps, le sorcier peut booster le nombre de ses alliés focalisés à raison de 1PP par mignon supplémentaire (maximum 3 + niveau) et d'1PP par pt de pouvoir (sans dépasser son niveau de Magie). Une fois que le boost des mignons est fait, le personnage ne peut plus récupérer ses pouvoirs qu'en révoquant ses mignons (au prix d'un round complet). Le sorcier doit toujours garder 1(3) pts en Sorcellerie.

Niveau 1 : Sorcellerie au niveau 5 (10), tout simplement. Le focalisateur du personnage est un mignon à 2PP à son service. Et il peut lancer des sorts (ou booster ses mignons) qui coûtent jusqu'à 3(4)PP (5 PP avec des gestes et des incantations).

2 modes de combat : Sorcellerie 4-5PP et un mignon à 3PP ou Sorcellerie 2-3PP et 3 mignons à 3PP

Niveau 2 : Sorcellerie au niveau 10 (20), tout simplement. Le personnage a un focalisateur de 4PP et un mignon possédant 4PP. Il peut lancer des sorts qui coûtent jusqu'à 5(6)PP (7PP avec des gestes et des incantations).

2 modes de combat : Sort actif à 4PP, Sorcellerie 6-7PP, un mignon à 4PP ou Sort actif à 4PP, Sorcellerie 2-3PP et 3 Mignons à 6 PP

Niveau 3 : Sorcellerie au niveau 15 (30), tout simplement. Le personnage a un focalisateur de 4PP et un mignon possédant 4PP et il peut lancer des sorts qui coûtent jusqu'à 10(11)PP (12PP avec des gestes et des incantations).

2 modes de combat : Sort actif à 4PP, Sorcellerie 11-12PP, un mignon à 4PP ou Sort actif à 4PP, Sorcellerie 4-5PP et 5 Mignons à 7PP

Les sorts les plus souvent mis dans les focalisateurs sont : Armure (8), Invisibilité (niveau 1), Esquive (4), Parade (4), Blast d'énergie 3D6 (4).

Les mignons bénéficient tous gratuitement d'un mode de déplacement qui leur est propre (Vol 2, bond 1 et marche sur les murs, creuser, aquatique, vitesse X2). Leurs pouvoirs sont tous les mêmes selon leur niveau de PP et les premiers points de pouvoir dépendent du mignon focalisé.

Un Mignon à D6 partout et D8 en Vigueur et Force.

2PP : 2 variantes → le mignon a généralement Blast 2D6 (énergie noire) ou Armure.

3 PP : 2 variantes → Blast 2D6 et tir D8, Invisibilité 1* + griffes 1D6 (pa2)

4PP : 3 variantes → Blast 3D6 ; Invisibilité 1* +griffes 1D6 (multiple), Change-forme 4.

5PP : 3 variantes → Blast 3D6, tir D8 ; Invisibilité 1* +griffes 1D6 (multiple, combat D8) ; Change-forme 5

6 PP : 3 variantes → Blast 3D6, tir D10 ; Invisibilité 1* +griffes 1D6 (multiple, combat D10) ; Change-forme 6

7 PP : 3 variantes → Blast 3D6, arme lourde, tir D10 ; Invisibilité 1* +griffes 2D6 (multiple, combat D8) ; Change-forme 5 ou caméléon 5

*Permanente et personnelle.

Optionnel : Si le personnage tire le Pouvoir Extérieur, il gagne 2 PP.

9) L'Extérieur ou Servant ↑

Pouvoir qui est. Le servant n'est pas tout à fait ordinaire. Il peut être invoqué sur le pouce en un round par le pj.

Les caractéristiques de base du Servant sont D8 partout et il possède.

Niveau 1 (12PP), niv 2 (24 PP), niv 3 (36 PP).

Au choix, le Servant peut aussi s'incarner dans le personnage et lui donner tous ses pouvoirs. Quand le servant est incarné, le pj dispose d'une Immunité gratuite à toutes les formes de matière (+4 en résistance) et une régénération de 4 (1 blessure par jour et soins des amputations, tout ça),

Le défaut principal, c'est que certaines formes de magie peuvent empêcher le servant de s'incarner et qu'il peut parfois y avoir quelques conflits de volonté. Le servant a quelques lubies ou défauts rigolos qui feront l'objet d'un peu de roleplaying au besoin (quitte à mettre quelques blackout au pj).

Optionnel : Si le personnage tire le Pouvoir Sorcier, il gagne 2 PP.

10) Le Vampire ↑

Pouvoir qui est. Ah zut alors. Ce n'est pas tant que le personnage a été mordu... Mais ça y ressemble. A moins qu'il ait été mordu vraiment mordu ? Psychologiquement, le personnage se retrouve avec une faiblesse bizarre qu'il est libre de choisir (peur de l'ail, phobie des croix, peur de l'eau courante, être invité dans une maison, pas tranquille de jour, besoin de boire du sang). Ensuite, pour le reste, euh. Est-ce qu'il existe vraiment un premier vampire qui les a tous créés ? Et c'est quoi cette variante de personnage qui n'a aucun pouvoir de jour mais qui est absolument terrible de nuit ? Hu ?

Mort-vivant (10+) : comme vous le dites ma brave dame. Oui, oui. Résistance +2, immunités diverses (manger, poisons, maladies, ne respire pas, dort moins), Régénération 1 fois par jour. Récupère mieux si secoué (+2), ne peut être touché par des coups visés, +2 (+1 à Sawo) dans deux traits de son choix. Mais tout froid, tout bizarre. On offre griffes et crocs à +1D4

Niveau 2 : Griffes ou crocs +1D6 (léta, multiple) (3), Forme altérée sang et régénération (Jet de Vigueur) au contact de la chair et du sang, visqueux, ne marche pas en exposition directe à la lumière du soleil (5), Super sens (odorat, vue) (2), Marche sur les murs (1),

Niveau 3 : Trait Force et Vigueur +1D (3), Action supplémentaire (3), Vitesse (4), la forme altérée marche tout le temps (+2 au jet de vigueur pour régénérer).

Alternativement, vous pouvez prendre les deux niveaux suivants mais ne pas posséder de pouvoir de jour. Rha la la la.

Niveau 2 : Griffes ou crocs +1D6 (létales, multiple) (3), Forme altérée sang et régénération (Jet de Vigueur à +2) au contact de la chair et du sang, visqueux, (7), Super sens (odorat, vue, ouïe) (3), Marche sur les murs (1), Saut (2), Vitesse (2), Force et Vigueur +1D (3)

Niveau 3 : Griffes ou crocs +2D6 (létales, multiple) (5), Forme altérée sang et régénération (Jet de Vigueur à +2) au contact de la chair et du sang, visqueux, (7), Super sens (odorat, vue, ouïe) (3), Marche sur les murs (1), Saut (3), Vitesse (4), Force et Vigueur +3D (9), Action supplémentaire (3), Contrôle mental (5)

Optionnel : Si le personnage tire le Pouvoir Chasseur, il gagne 2 PP.

11) Le Chasseur ↑

Pouvoir qui est. Vous avez dit Wolverine ? Hu ? Le personnage a des instincts de prédateur. Et on ne la lui fait pas trop. Mais il ne s'agit pas que de ça. Le personnage a en lui l'essence des éternauts, ces immortels créés à l'origine des temps (magiques) pour réguler le monde magique, justement. Le personnage est même un éternaut, à vrai dire. Avec son odorat ou un de ses super sens, il repère toutes les créatures extraordinaires.

Niveau 1 : Régénération 1 jet par heure (4), Résistance 2 (2), Griffes (D6 létales, multiples) (3), Super-sens (odorat) 1, Attribut Agilité et Réaction +1 (2)

Niveau 2 : Régénération 1 jet par dix minutes (6), Résistance 4 (4), Griffes (+2D6 létales, multiples, armes lourdes) (6), Super-sens (odorat, ouïe) 2, Attribut Agilité et Réaction +1 (2), Vigueur et Force +1D (3),

Niveau 3 : Régénération 1 jet par rd même pour les amputations (12), Résistance 4 (4), Griffes (+3D6 létales, multiples, armes lourdes) (8), Super-sens (odorat, ouïe) 2, Attribut Agilité et Réaction +1 (2), Vigueur et Force +1D (3), 2 actions par round (3)

Niveau 3 alternatif, l'éternaut : Le personnage annule tous les pouvoirs surnaturels, les siens y compris, jusqu'à concurrence du total de ses PP +10 dans un rayon de 8 mètres, autour de lui. Tout le monde se retrouve avec 3 pts (les griffes pour l'éternaut) ou ses PP – (ceux de l'éternaut+10). Vous avez dit ouch ? Quand le personnage tue une créature, il peut récupérer 1PP ou une compétence possédée par la créature en dépensant 2 points d'héroïsme et un point de fatigue. Il y a un risque de devenir fou à chaque fois. Jet d'Esprit pour ne pas se retrouver en fugue mentale...

Optionnel : Si le personnage tire le Pouvoir Kirati-Utau, il gagne 2 PP

12) Le Kirari-Utau ↑

Pouvoir qui est. Alors, le Kirari-Utau, c'est un peu la source des immortels et du pouvoir des hommes. Ils furent parmi les premiers à être éveillés et toute créature possédant du pouvoir manifeste un étrange nodule à l'intérieur de son petit cerveau. Pour le Kirari-Utau (hu ? Pas que pour lui en fait, pour tout le monde, mais chez le Kirari-Utau le cristal est un peu plus gros), c'est un cristal à 13 faces qui lui permet de dépasser certaines limites. S'il meurt, et c'est possible, l'âme du Kirari-Utau peut rester dans le cristal et peut être transférée dans un autre corps.

Quand un Kirari-Utau tue un autre Kirari-Utau, il peut récupérer un peu de son énergie, 1PP, en dépensant 1 point de Fatigue et 2 points d'héroïsme. Comme le psion, le Kirari-Utau choisit à chaque niveau son pouvoir. On considère que tous les Kirari-Utau ont Régénération au niveau 2 (soins 1 fois par jour et guérison des amputations) et qu'ils ont tous des griffes (dommages 1D4, ça ne coûtera qu'un point de les passer à 1D6 avec un pouvoir d'attaque au contact).

Le KU peut prendre 10 PP de son choix à chaque niveau, comme il l'entend. Il a un bonus de 2PP s'il choisit néanmoins : Télékinésie, Télépathie/Contrôle mental, Broadcasting et Interface, Porte-poisse et Malfunction ou Médium.

Optionnel : Si le personnage retire le Pouvoir Kirati-Utau, il a un bonus de 4PP.

13) La Source ↑

Pouvoir qui est. Pour une raison qui n'est connue que par quelques gardiens des portes (et John Ghost), et encore, il y a des sortes de phares, des relais, des ancrages de tous les pouvoirs du multivers, des treize sources regroupées en cinq éléments : Eau (Shamans ou hommes de foi, Changeurs de Peau et Anges) ; Terre (Mutants, Psions et Chevaliers des possibilités) ; Air (Sorcières, Extérieurs et Démons) ; Feu (Vampires, Éternauts et Kirati-Utau ou Porteurs de Cristaux) et Ether (Magie pure). Chaque nouvelle lune, le personnage devrait lancer 1D12 et se retrouver avec les facultés suivantes :

1) Le Demi-Dieu [Shaman] ; 2) Le Changeur-de Peau ; 3) L'Ange ; 4) Le Champion [Mutant] ; 5) Le maître des possibilités [Chevalier-tempête] ; 6) Le Psion ; 7) Le Démon ; 8) L'Extérieur ; 9) Le Sorcier ; 10) Le Vampire ; 11) Le Chasseur [éternaut] ; 12) Le Kirati-Utau

Alors, vous avouerez qu'avoir 12 fiches, c'est un peu chiant. Pourtant, c'est ce qui devrait être.)

Non, je déconne. On va simplement laisser le personnage choisir une source dans chacun des éléments.

Pour ceux qui ne savent pas. L'éternaut est un peu comme un highlander de la série sans le « il n'en restera qu'un » et en plus, au départ, il a des griffes. Il chasse toutes les créatures magiques ou spéciales et se nourrit de leur énergie pour progresser, c'est réellement un immortel. Le porteur de cristal ou Kirati-Utau (prononcez KirAti-OuTaOU) sait que le cristal de pouvoir dans son crâne est le focalisateur de l'énergie de la source. La base pour définir un porteur, c'est qu'il est télépathe et avec de la télékinésie ou de la cyberkinésie et qu'il a un pouvoir au choix, à son gré, mais qu'il doit suivre un code moral. Il existe certains porteurs de cristaux un peu déments qui cherchent à en récupérer un max dans leur crâne pour devenir des demi-dieux ou des dieux. On raconte que c'est comme ça que furent créées certaines entités du mythe.

Les extérieurs représentent tout ce qui n'est pas régi vraiment par nos lois de la réalité (les créatures invoquées et tout ça).

Les chevaliers des possibilités sont des humains tapant dans la source du réel pour réécrire un peu certaines choses (Torg) et on va dire que les points de Joker, de karma, tout ça, ça permet finalement ça, pas vrai ?

Les autres sources s'expliquent d'elles-mêmes...

Bref, le personnage choisit donc une source du feu, de l'eau, de l'air et de la terre et ce sont ces quatre sources qu'il peut alors devenir au gré de ses aventures. Ces quatre sources choisies peuvent orienter le maître de jeu pour les mettre plus en avant dans les scénarios

puisqu'elles sont un peu plus fortes à travers le relais que forme le personnage.

John Ghost, en tant que Source, eut à choisir un jour et il prit : Chevaliers des possibilités, Extérieurs, Porteurs de cristaux et Shamans.

Le personnage Source a un peu moins de libertés pour créer son perso. Il est plus balaise, certainement, mais il est équilibré, il est la source. Il doit veiller à n'avoir aucun 3 dans ses caractéristiques. Il a au moins 4 (D8) partout. Dans l'idéal, on pourrait se contenter de juste les Traits Universels pour les personnages sources, d'ailleurs (quitte à donner 6 – Ghost - ou 3 – SaWo - points de compétences à répartir à côté)... Mais passons.

Chaque matin, chaque semaine ou chaque mois, selon la préférence et le style de votre campagne, le personnage change de voie selon un cycle qui lui est propre... Si possible, il est mieux de ne pas rester plusieurs fois d'affilée avec la même voie. Vous pouvez le jouer au hasard ou laisser le joueur choisir, mais l'important est qu'il expérimente les 4 voies.

Là, si moi, auteur, je devais jouer, en ce moment, j'aurais certainement un personnage artiste danseur et les quatre voies que je prendrais seraient : Shamans, Mutants, Sorciers et Porteurs de cristaux...

Ah oui, si vous tirez Source, relancez les dés, pour voir si vous n'obtiendrez pas des trucs mieux ou un autre 13 (histoire d'avoir 3 PP gratuits), mais il est fortement conseillé de laisser tomber les autres pouvoirs (sauf vingt-huit, bien sûr) et de prendre plusieurs niveaux dans Source.

Optionnel : Si le personnage tire le Pouvoir Gardien des Portes, il gagne 2 PP

14) Gardien des portes †

Pouvoir qui est. Il y a des gens, spéciaux, peu nombreux, chargés de veiller sur les failles, les portes, les déchirures dimensionnelles. Les gardiens des portes sont de cette nature. Ils possèdent les capacités suivantes : riche (l'argent afflue), domaine super protégé quelque part isolé, réseaux de contacts influents avec le monde dans le milieu des arcanes, immunité à la peur (santé mentale supérieure), +2 en Arcanes, +1 dans les attributs Charisme, Volonté, Logique et Intuition (+1 en Esprit et Intellect si vous n'utilisez que SaWo) et une Essence supérieure (8), donc le potentiel d'apprendre plus de choses. Ils peuvent se téléporter dans n'importe quel endroit de la planète qu'ils connaissent ou ont étudié (jet à de Pouvoir à -2) en utilisant une porte (physique) mais généralement, ils se retrouvent là où le destin les attend. Ils ont tous en leur possession trois objets : une arme enchantée (dommages +1D6, perce armure 10, +2 en combat à SaWo), une amulette de protection (5 immunités de niveau 1, variables selon l'endroit où ils voyagent) et un anneau qui leur offre 5PP au choix qu'ils peuvent changer à minuit, le mardi soir. Ils ont également la capacité de baisser d'un niveau le pouvoir d'un pnj trop balaise en sacrifiant un point d'Héroïsme pour trois rounds.

C'est beaucoup, oui. Surtout si on rajoute que les Gardiens ont le talent Immortel s'ils se trouvent à moins de 24 mètres d'une porte (ils se réveillent quelques heures plus tard dans leur manoir), qu'ils ont facilement accès à quelques sortilèges du Mythe et que leur Santé Mentale n'est altérée qu'à la moitié par leur connaissance du Pouvoir. (En gros, à Cthulhu, un gardien qui aurait 50% en Mythe de Cthulhu aurait 75 % de Santé Mentale).

Le chiffre 5 est important pour eux. Lorsqu'ils dépensent un dé Joker, ils récupèrent le dé s'ils font 5 avec le dé joker.

Au deuxième tirage, vous allez vous dire, rha, être gardien des portes, c'est bien l'équivalent de deux tirages. Oui, c'est vrai. Mais vous gagnez automatiquement Médium.

Au troisième tirage, vous avez accès à la super-sorcellerie (5) et l'anneau est un focalisateur permettant de stocker 10 PP.

Tout ne va pas sans contre-partie. Vous recevez des ordres et des messages, des articles de presses soulignés qui vous indiquent la route à suivre pour combattre des horreurs. Vous êtes de tous les coups pour combattre les entités extérieures cthuliennes ou associées et vous avez toujours un paquet de chats à devoir vous occuper car, en plus, vous êtes potes avec un nommé John Ghost, disciple de la Déesse Bastet, gardienne du livre du temps et de l'espace.

Il peut arriver que vos portes ouvertes vous amènent dans la contrée des rêves ou dans d'autres mondes. Car il faut bien l'avouer, les portes font plus la loi que les gardiens et le personnage, le plus souvent, se retrouve dans les endroits choisis par le Destin et le maître de jeu.

Les Gardiens des portes sont soupçonnés par d'être des découvreurs de Clés et de protéger le maître des « clés », un individu capable de donner le pouvoir à des gens en libérant leur potentiel (John Ghost). Ils sont capables de visiter aussi la cité d'Ivoire, d'Or et d'Argent où dorment les premiers Vingt-Huit, où se retrouvent même parfois la nuit tous ceux qui ont le Pouvoir.

Il y a des rumeurs comme quoi ils auraient un conseil de « L'Ombre », chargé de prendre parfois des mesures radicales pour protéger la Terre d'invasion.

Ah, une chose que les Gardiens ont remarqué : il ne leur est pas possible d'agresser un représentant de la gente féline, certes. Mais c'est le cas pour tous. Tout personnage causant du tort à un petit félin (ou un gros) se verra retirer ses Pouvoirs (ou une partie de ses pouvoirs) pour quelques heures à quelques mois.

Et puis, il y a la Chance. Ah la Chance, parfois, elle peut ne pas être là ou débarquer à grand renfort. Lorsque les gardiens ne vont pas dans le sens de la vague, lorsqu'ils se perdent pour remplir des objectifs personnels, ils peuvent moins exploiter leur chance, tout comme lorsqu'ils exécutent des personnages qui sont marqués par la destinée.

Marqué par la destinée ? Il y a des personnages, comme ça, que le Pouvoir qui Est tient à préserver tant que ces derniers n'auront pas accompli leur Destin. Il ne faut pas les tuer. Voilà voilà. C'est tout un merdier quand ça arrive qui force à donner à un autre pnj le statut de Marqué par la Destinée et qui vous fait perdre un peu de votre Chance.

(Oui, ça ressemble à un moyen de pression du mj pour préserver certains pnjs, le temps qu'ils fassent ce qu'ils ont à faire, mais c'est dans la contrainte qu'on devient parfois plus intelligent).

Optionnel : Si le personnage tire le Pouvoir La Source, il gagne 2 PP

15) Le voyageur de l'infini †

Pouvoir qui est. Parce que c'est fun, que le pouvoir qui est aime les chroniqueurs et explorateurs, le personnage possède les talents suivants :

Immunité à l'âge offert (1), Immunité aux maladies (1), Immunité aux poisons (1), Modifiable (4) , Ne respire pas (2), Régénération

(amputation et membre coupés, un jet par heure : (6), Aquatique (2), Vol (4), Creuser (2), Téléportation avec traverser (6), Immunité spatiale (4) (chaud, froid, vide, radiations). Immunité à tout (16 au lieu de 18).

Le personnage a également les capacités suivantes : Lire et parler toutes les langues, blast 2D6 en cône (quand il rencontre des hostiles.) Ces sets de pouvoirs sont :

Niveau 1 : 3 packs à 6 pts au choix. 1) Téléportation (6) ; 2) Immunité spatiale et ne respire pas (6) ; Régénération (6)

Niveau 2 : 3 packs à 16 pts au choix. **1) Blindé**, Immunité à tout au niveau 1 (16 pts au lieu de 18). **2) Voyageur spatial**, Immunité spatiale (4), Téléportation (6), Vol (4) Ne respire pas (2). **3) Explorateur** : Immunité aux maladies (1), aux poisons (1), Régénération (6), Aquatique (2), Creuser (2), Vol (4)

Au troisième Tirage : Le pouvoir qui est donné au voyageur de l'infini. Il peut choisir : Marque de la Destinée, Magie +4 ou Chance +4

Optionnel : Si le personnage tire le Pouvoir La Source, il gagne 2 PP

16) Le Maître des plantes ↑

Pouvoir qui est. Alors, en bonus, le personnage est immunisé au niveau moyen aux plantes ou armes faites avec. Et sinon, il utilise les règles du contrôle de la matière. Il fume sans doute les meilleurs pétards du monde et a mangé les plus sympas champignons hallucinogènes qui soient. Il sera forcément pote avec tous les esprits des bois, dryades et le bastringue éventuellement existants dans le monde.

Niveau 1 : contrôle des plantes au niveau 4 (Force D12+2), 500 kilos par round, portée 24 mètres, barrière possible de résistance 13 . Il possède aussi un Construct nommé Gédéon qui peut le protéger.

Niveau 2 : contrôle des plantes au niveau 9 (Force D12+7), 20 tonnes par round, barrière de résistance 18. En bonus le personnage est totalement immunisé aux plantes.

Niveau 3 : contrôle des plantes au niveau 13 (Force D12+11), 500 tonnes par round, barrière de résistance 23, portée étendue (48 mètres). En bonus, le personnage peut parler aux plantes et elles lui répondent... si si si... (ah mais, ah mais).

Caractéristique du Construct : D6 partout utile, Vigueur D8, Force D10 + niveau de contrôle. vol, armure +2, Résistance 11 / 16 / 20, Combat D8 / D10 / D12, avec une allonge de 2 et un bonus de +2 pour agripper.

17) Le Maître des Animaux.↑

Pouvoir qui est. Ce n'est pas Tarzan style. C'est plutôt Prêtre de la Déesse Bastet. Le personnage peut contrôler un nombre d'animaux égal au double de son niveau (c'est seulement son niveau dans les règles). Là, il se trouve que le personnage a en plus une affinité avec les félins. Si le personnage contrôle des félins, ils auront un bonus de +1 en Résistance, attaque et jet pour récupérer d'être secoués grâce à une bénédiction de la déesse. S'il s'agit de venger du tort fait à des félins, le bonus aux dégâts est de +1 et les animaux ont tous le droit une fois à un jet de Vigueur gratuit pour encaisser une blessure.

Les animaux comptent comme suit : taille -3 et -2 = 1/2. taille -1 et zéro = 1. Taille supérieure : coût Taille +1. Les rats, insectes et petites créatures peuvent être contrôlées comme des essaims (zone moyenne = taille 2). Le personnage peut communiquer avec les bêtes, mais elles restent régies par leurs instincts. Un jet opposé d'Esprit doit être fait pour contrôler des animaux hostiles. Ça ne coûte que 2 points (au lieu de 4 dans les règles) pour que les animaux soient invocables.

Niveau 1 : Compagnon animal (X), Invocation de niveau 3 (6), lien télépathique (1). Le personnage peut donc contrôler 2 lions / 3 panthères / 12 chats ou 6 lynx. [1 lion, 1 panthère et un lynx, 3 lynx ou 6 chats dans les règles]

Compagnon animal = Chat (D8 en Intellect) avec le super pouvoir : Attaque mentale forte au toucher et Intellect D8 (Jet d'intellect à -2 pour ne pas être secoué ou mis Ko si le chat a fait une relance à l'attaque). Le chat vit sa vie par contre.

Niveau 2 : Compagnon animal amélioré, Invocation de Niveau 3 (6), Lien télépathique, Invocables (Super-Pouvoirs des animaux invoqués = 4 : dommages +1D6, Résistance +2)

Compagnon animal = Le même chat devient lynx (D12 en Intellect) gagne téléportation (autre), parler et lire toutes les langues.

Niveau 3 : Compagnon animal amélioré, Invocation de Niveau 6 (12), Lien télépathique, Super-Pouvoirs des animaux invoqués (5 : dommages +1D6, Résistance +5). Le personnage peut donc contrôler 2 monstres félins / 3 dents de sabre / 4 lions / 6 panthères / 12 lynx ou 24 chats.

Compagnon animal = Le lynx devient panthère (D12+1 en Intellect) et a en plus : Lire les pensées et altérer mémoire.

Optionnel : Si le personnage tire le Pouvoir Changeur de Peau, il gagne 2 PP

Caractéristiques des félins avec les bonus de la Déesse (mais sans les PP ou le +1 aux dégâts). Pour d'autres animaux, reportez vous au livre de règles.

Chat : Agi D8; Int D6; Esprit D10; Fo D4, Vig D6, Parade 6; Résistance 4; Attaque D4; Dégâts 2D4 -2; Spécial Taille (+2 parade et Esquive)

Lynx : Agi D8; Int D6; Esprit D10; Fo D6, Vig D6, Parade 6; Résistance 5; Attaque D4+1; Dégâts D6+D4-1; Spécial Taille -1 (+1 parade et Esquive)

Panthère : Agi D8; Int D6; Esprit D10; Fo D8, Vig D8, Parade 6; Résistance 8; Attaque D8+1; Dégâts D8+D6; Spécial Taille 1, comme lion.

Lion : Agi D8; Int D6; Esprit D10; Fo D12, Vig D8, Parade 6; Résistance 9; Attaque D8+1; Dégâts D12+D6; Spécial Taille 2, Frénésie (2 attaques), Bond : 1D6 cases, +4 à l'attaque et dégâts et -2 parade au premier tour.

Dent de Sabre : Agi D8; Int D6; Esprit D10; Fo D12+2, Vig D10, Parade 6; Résistance 11; Attaque D8+1; Dégâts D12+D6+2; Spécial Taille 3, comme lion.

Monstre félin : Agi D8; Int D6; Esprit D10; Fo D12+3, Vig D12+2, Parade 6; Résistance 14; Attaque D10+1; Dégâts D12+D6+3; Spécial Taille 4, comme lion.

18) Celui de l'Élément : L'Eau / La Terre / L'Air / Le Feu / L'Ether ↑

Pouvoir qui est.

Dans les grandes sources du Pouvoir, du Multivers, il y a les 5 éléments. Des quatre premiers éléments, coulent ceux du Pouvoir qui Est (résultat 1 à 12 sur le tableau). Les personnages élémentaires (Celui de l'Élément) ont quelque chose de mystique qui les rapproche de ces personnages sources ou de l'élément lui-même. La base des pouvoirs est quasiment la même pour tous. Choisissez votre élément (ou lancez 1D5, puis 1D3)

Eau = Eau (Demi-Dieu), Végétal (Changeur de Peau), Froid (Ange) ; **Terre** = Métal (Champion), Terre/Pierre (Chevalier-Tempête), Magnétisme (Psions) ; **Air** = Ténébres (Démon), Air (Sorcier), Vent (Extérieur) ; **Feu** = Sang/Chair (Vampire), Feu (Chasseurs), Electricité (Kirati-Utau) ; **Ether** = Mental, Lumière ou Radiation (La Source)

Ceux des éléments les plus nombreux sont ceux de l'Eau. Namor style... Sans doute du fait qu'il doit exister une race atlante.

Niveau 1 : Aquatique, Vol (2), Attributs Force +2 (ou Volonté +2, pour l'Ether) et Constitution +2 (Force et Vigueur +1 en pur SaWo), Vision nocturne, Résistance+2 + 2 immunités de niveau 1 **Eau** = Eau et Froid, **Terre** = Métal et Terre/Pierre. **Air** = Air et Kinétique. **Feu** = Feu et Électricité. **Ether** = Mental et Lumière.

Niveau 2 : Forme altérée (37) en l'élément. Transformation en une action. Le personnage peut aggraver avec un bonus de +2 Sawo, avoir une allonge de 4 mètres. Il peut régénérer, au prix d'une action, au contact de l'élément (Un jet de Vigueur+2 pour une ou 2 blessures) et être si visqueux qu'il passe partout sauf par les fermetures les plus scellées. Sa Taille peut augmenter ou diminuer de 3 à Sawo (*sans gagner ni Force, ni Taille réelle en terme de bonus*). Le personnage ne peut pas subir de coups critiques ou être visé, ne prend que la moitié de dommages des chutes ou collisions et ne peut être qu'assommé par ces dernières, pas tué.

Niveau 3 : Absorption de la matière (voir 44), en règles simplifiées. Le personnage bénéficie d'une combo de pouvoirs un peu plus gros bill que les règles, alors oyez. Lorsque le personnage est sous forme de son élément, il peut absorber tout choc de matière ou d'énergie. Du fait de la combo de pouvoirs, considérez qu'il régénère 2 Blessures par round quand il est touché et qu'il possède en permanence, en combat, les Traits +2 en Force et en Vigueur... Si le personnage subit vraiment beaucoup de Blessures, un jet de Vigueur+2 donnera le nombre de blessures qu'il peut soigner : 2 B sur une réussite, 4 B sur une relance et 1 par relance ensuite... Le nombre de Blessures encaissées se rajoute à sa Force et sa Vigueur.

Optionnel : Si le personnage tire le Pouvoir qui Est lié à son élément, il gagne 2 PP.

19) Le Chevalier ↑

Pouvoir qui est. Vous me parlez d'Iron Man ou d'Heroic Fantasy ? Hu ? Bon, j'ai résolu assez vite que je n'allais pas respecter les règles pour le style d'un mec qui voudrait se la jouer Iron Man, je donne plus de points (1,5) parce que les objets, eh ben, ça se paume, ça doit parfois se réparer ou c'est volé.

Le personnage a reçu une marque mystique lorsqu'il a reçu ses pouvoirs. Il sait lire et parler toutes les langues pour un coût de 2 PP, c'est ce qui lui a permis de trouver et de déchiffrer ce qui l'attendait : l'équipement du Chevalier. L'aura des objets portés par le Chevalier a laissé une empreinte qui fait que le Chevalier se prend carrément un paladin. Le total des PP contenu dans les objets est de 15 par niveau (au lieu de 10). Ça peut aider.

Niveau 1 : Lire et parler toutes les langues, Armure cotte de maille (6/9) [Modulable (2), Armure 14 (7) ou (Armure 2 et Régénération en une heure des membres amputés ou des trois objets de pouvoirs)], épée (2/3) (+1D6 aux dégâts et arme lourde), casque (2/3) (sens du danger, vision nocturne)

Niveau 2 : Lire et parler toutes les langues (2), Sans peur (2), Armure cotte de maille (8/12) [Modulable (4), Armure 16 (8) ou (Armure 2 et Régénération en dix minutes des membres amputés ou des trois objets de pouvoirs) ou (Armure 8 et immunité spatiale)], épée (4/6) (+2D6 aux dégâts et arme lourde), casque (6/9) (sens du danger, vision nocturne, lecture des pensées, télépathie avec broadcast). ?

Niveau 3 : Lire et parler toutes les langues (2), Sans peur (2), Immunité mentale (1), Combat +1, Armure cotte de maille (12/18) [Modulable (4), (Armure 20 et Encaisse 4) (14) ou (Armure 8 et Régénération en un round des membres amputés ou des trois objets de pouvoirs) ou (Armure 8, immunité spatiale et téléportation avec transférer 6)], épée (8/12) [Modulable (2), (+2D6 aux dégâts, arme lourde et Perce-armure 4 et Focus) ou (Tir 4D6, vol 4, en terme de jeu, l'arme est lancée et revient dans la main de son porteur. Elle peut aussi faire voler le porteur)], Casque (8/12) (sens du danger, vision nocturne, vision lointaine, lecture des pensées, télépathie avec broadcast sélectif), Le gros défaut de ce personnage, c'est qu'il faut enfiler le matos (5 rounds en gros pour l'armure) jusqu'au niveau 3 où alors le personnage peut contacter avec son casque par télépathie son armure qui peut alors se téléporter sur son dos (ce qui prend deux rounds). C'est quand même pas évident de se balader avec un casque sur la tête et une armure en pleine journée, hu. Par contre, c'est sûr, une fois équipé, c'est la fête.

Ah, ai-je oublié de dire que les trois objets ont une intelligence, font quelques vannes, tout ça, tout ça.

Le casque s'appelle Norbert et c'est un voyeur, même s'il sait que le personnage doit faire la justice. Il aime que le porteur expérimente des trucs, des sens, tout ça. Pensez à un hobbit curieux.

L'épée s'appelle Justine. Elle, c'est clair, elle veut la justice. En rêve ou en télépathie, elle ressemble à une jolie fée dont pourrait tomber amoureux le personnage. Est-ce que ça serait possible, d'ailleurs d'avoir une histoire avec elle ? Pensez à une elfe ranger.)

L'armure s'appelle Agamemnon. Elle râle un peu quand elle doit réparer. Pensez à un nain sympa et bourru.

Pour sûr, hein pour sûr, ces trois objets pourraient servir une fois chacun de clé, sans être détruits, pour changer la donne dans [Ceux de la Récolte](#).

Optionnel : Si le personnage tire le Pouvoir La Source, il gagne 2 PP

20) Le Vigilant ↑

Pouvoir qui est. Batman style... C'est balaise, mais en échange, le personnage est mu par un fort sentiment et devoir de faire la justice, cong. Et puis surtout, le personnage est une mule, un têtard, vrai de vrai. Il ne réalise pas vraiment qu'il a des super-pouvoirs, de fait, donc, ceux-ci sont limités en hauteur par son esprit de mutant. Il croit sincèrement qu'il a tout en lui. (Une fois par séance, le mj peut sauver le personnage d'une morte certaine pour un seul point d'héroïsme dépensé, si).

Niveau 1 : le personnage a +1 à tous ses Attributs physiques et +1 en Volonté, Chance et Charisme (ho le porc). Il a l'avantage Panache (+2 quand il utilise un jet joker) offert.

Niveau 2 : le personnage fait +1D6 aux dommages avec des armes de contact ou 3D6 (et PA2) avec des armes de jet*. Il a +2 en Résistance, en Parade et Esquive. Il obtient une résistance de 1 à la douleur.

*(pouvoir d'attaque à distance, nécessite objet tenu -2, portée réduite 12 -1, Pa2 = 1, 3D6 = 4, coût 2)

Niveau 3 : le personnage choisit parmi super-Acrobate, super-compétences, sens du danger, super-atouts de combat. Il gagne aussi Chance +1.

Optionnel : Si le personnage tire le Pouvoir La Source, il gagne 2 PP

21) Compagnon (side-kick) †

Le pouvoir compte comme coûtant 10 pts, le personnage possède un compagnon qui possède la même marque ésotérique que lui sur la peau. Celui-ci a autant de points de pouvoir actifs que lui - donc 10 de plus, certainement, parce que le sidekick n'a pas le pouvoir compagnon. Le compagnon est fidèle au personnage. Amoureux ou super loyal.

Si le compagnon est tué, le personnage subira une sorte de quickening étrange à la mort de son compagnon et récupérera 10 de ses points de Pouvoir. Le défaut d'un compagnon, c'est qu'il a parfois des petites affaires personnelles à régler.

Au deuxième tirage : améliorer de 15 PP son compagnon (ouch!!!) ou prendre marque de la destinée (sympa, non?).

22) Grâce divine (soumis à l'aval du Mj) ou Charme mortel †

Si vous préférez laisser faire le hasard lancez 1D8, un résultat de 1, 3, 5 ou 8 indique Grâce divine. La condition nécessaire pour posséder un de ces deux pouvoirs est d'avoir Attribut Charisme+4 ou Trait Esprit +6 et un minimum de 7 en Chance ou Magie, 11 en Charisme et de D12+3 en Trait Esprit. Si les conditions ne sont pas remplies, le personnage gagne Charisme +4 ou Chance +4.

La deuxième fois que ce jet est effectué, le personnage gagne l'autre pouvoir.

Grâce divine : Armé d'un charisme dépassant l'entendement, le personnage vibre comme presque un dieu. Il peut faire tomber de 3 crans le niveau d'hostilité d'un groupe de pnjs (égal à son Charisme) avec qui il parle en réussissant un jet opposé avec plusieurs relances... Et toute personne dans les 24 mètres doit faire un jet de Peur (effet de Charme) à -2 pour l'attaquer ou être secoué (un 1 sur le dé pétrifie l'adversaire, les jets pour sortir de secoué se feront à -2).

Il bénéficie des trois sets de pouvoir suivants, modulables sur un round de concentration...

Commandant suprême : La puissance de commandement du personnage est telle que tous ses alliés ont +1 en Résistance et +1 à tous leurs jets dans un rayon de 24 mètres. Ils continuent à gagner ce bonus pendant Charisme X minutes du personnage (sauf si le personnage change de pouvoir).

Charme suprême : Sur un jet opposé d'Esprit contre les cibles autour de lui, jusqu'à Bonus de Charisme (attribut Ghost - 3) du personnage cibles peuvent tomber sous son charme dans un rayon de 12 mètres et se battre à mort pour lui (sans quitter un rayon de 24 mètres et rester à vue). Le personnage a un bonus de +2 au jet s'il est nu ou très dévêtu et qu'il veut contrôler des gens intéressés par coucher avec des personnes de son sexe. Jet d'Esprit de la cible à -2 pour s'en sortir, -4 si le personnage a gagné avec une relance. Le pouvoir exige concentration et le personnage souffre d'un malus de -1 à tous ses jets. Toute cible qui passe hors vue du personnage ou qui sort de la zone des 24 mètres doit faire un jet d'Esprit pour ne pas être secoué. Les cibles libérées bénéficieront d'un bonus de +4 contre les pouvoirs du personnage dans la même scène. On considère que l'effet est de nature énergie mentale ou biologique (phéromones) humain (au choix du pj).

Tout individu ayant une immunité contre cette énergie ou cette matière aura les bonus de résistance.

Le pouvoir étant extrêmement balaise, il n'est pas sans contre-partie : des jalousies de certains membres de la société, de la peur même, des couples brisés. Le personnage ne contrôle pas toujours qui tombe amoureux ou sous son charme dans la vie de tous les jours. Il ne choisit pas non plus tous ceux qu'il possède avec son charme fatal s'il y a foule. Le pouvoir se lance et qui échoue, échoue... S'il y a plus de personnes que le Bonus de Charisme du personnage qui échouent. Le maître de jeu sauvera les pnjs ou les pjs avec le plus de volonté. Les pjs pris dans une zone de charme fatal sont considérés comme plus résistants (ils ont l'habitude, donnez leur un bonus de +4 en cas). Ils peuvent aussi éviter de regarder.

Aura de Pouvoir : Déflexion et Parade 5, le personnage est si beau et si aveuglant qu'il en devient dur à toucher.

Charme mortel : Armé d'un charisme dépassant l'entendement, le personnage vibre comme presque un dieu. Il peut faire tomber de 3 crans le niveau d'hostilité d'un groupe de pnjs (égal à son Charisme) avec qui il parle en réussissant un jet opposé avec plusieurs relances... Et toute personne dans les 24 mètres doit faire un jet de Peur (effet de Charme) à -2 pour l'attaquer ou être secoué (un 1 sur le dé pétrifie le personnage, les jets pour sortir de secoué se feront à -2).

Il bénéficie des trois sets de pouvoir suivants, modulables sur un round de concentration... Toute personne dans les 24 mètres doit faire un jet de Peur (effet de Charme) à -2 pour attaquer le pj ou rester béat (secoué). Le personnage bénéficie des trois sets de pouvoir suivants, modulables sur un round de concentration...

Yeux de braise, attaque de Tir : si le personnage capture le regard d'une cible (limitation -2) à portée proche 6, elle subit 6D6 de dommages létaux.

Étourdir : Sur une zone large autour de lui, jet d'Esprit pour déterminer un toucher normal (4) ou avec relance (8). Jet d'esprit à -2 de la cible pour résister. La cible est secouée si elle perd et KO si elle perd contre une relance.

Contrôle mental (ciblé) : 2 cibles du choix du Pj qui ont eu un round au moins pour constater sa beauté sont contrôlées sur un jet Opposé d'Esprit (personnage) et Intellect ou Esprit (cible), le contact peut être maintenu à la voix.

Le total fait dans les 18 PP. Il y a donc des contreparties... Ses pouvoirs fonctionnent mieux sans armure (il faut qu'on voit son corps). Il ne contrôle pas les sentiments des gens à son égard, il provoque des jalousies et s'est fait des ennemis. Son sang sera recherché pour des rituels. Il risque de devenir sanguinaire ou accro au pouvoir. Tout est affaire de roleplaying et je ne donne que le défaut ennemi.

23) Le pouvoir de dire non ↑

Le personnage doit avoir au minimum une volonté de 10 (Esprit D12+2) sinon il gagne Attribut Volonté +4 (64). Il est considéré comme Immunisé de niveau 1 aux effets mentaux et possède Sans peur.

Il a aussi le pouvoir de Négation : à distance, portée 6 (12 m), en se concentrant un round, il peut éliminer tous les pouvoirs d'un adversaire sur un jet Opposé d'Esprit contre Esprit (ou faire baisser son Esprit). Chaque tranche de 4 de marge élimine 15 PP. Le personnage bénéficie d'Instinct du Tueur pour ce faire (gagne l'opposition et relance ses 1). Il a en outre la possibilité de retirer chaque jour, pour 10 PP (ou un set de pouvoir), de ses propres pouvoirs et les changer en autre chose, déterminé au hasard... Yo. Ça prend un round complet de changer de Pouvoir. S'il y a 1 au jet de dé, le personnage est secoué et perdra le bénéfice de ces 10 PP pendant 1D6 heures. Le personnage peut recommencer son jet pour changer de pouvoir autant de fois qu'il a de valeur en Volonté.

Deuxième Tirage : Sorcellerie (100), Copier pouvoirs (68) ou Inventer (89).

24) Béni par la Déesse... ↑

Il faut avoir 10 en Intuition (Intellect D12+2 au moins) pour posséder ce pouvoir, sinon on gagne Intuition +4 (pouvoir 62). Le personnage est un réceptacle. Il a une sorte de sorcellerie innée de Protection qui lui permet sur le fil de bénéficier de 8 points de protection ou de pouvoirs utiles pour s'échapper de certaines situations. Le 1 ne provoque pas de contre-coup. Le changement de Pouvoir nécessite une action.

Quelques exemples de combos : Déflexion 8, Parade 8, Immunité totale à un élément et Action supplémentaire, Médium (sens du danger, vision du futur, psychométrie, parler aux esprits), Télépathie et Lecture dans les pensées (manipuler mémoire), Invisibilité niveau 2, Echolocation et 3 super-sens, Contrôle des chats (et uniquement eux) à fin de causer et d'obtenir des renseignements, Téléportation (traversée rapide, contrainte portes, avec lire et parler toutes les langues si la Déesse est d'accord).

Deuxième Tirage : Flip-flop (82), Maître des animaux (17) ou Demi-Dieu (1)

25) Maître du savoir ↑

Maître du savoir. Il faut avoir 10 en Logique (pas entre parenthèses, en vrai ou D12+2 en Intellect) pour posséder ce pouvoir, sinon on gagne Logique +4 (pouvoir 61) L'intelligence du personnage est finalement telle qu'il bénéficie de Lire et Parler toutes les langues et du talent Doué (il n'a de malus sur rien). Il peut en outre moduler 5 compétences de son choix comme il l'entend à chaque round. Un coup +5 en combat, et l'autre +5 en piloter. Il est si intelligent qu'il bénéficie d'une mémoire eidétique et se souvient de tout ce qu'il a vu ou lu. (A l'AdC 5 tranches de 10 % à sa guise, à Ghost 5 tranches de +2)

Deuxième Tirage : Inventer (89), Contrôle mental (96) ou Flip-Flop (82)

26) Hacker (Broadcast + Interface) ↑

Broadcast (Manipulation 4, portée 1) + **Interface** (code breaker) : Le personnage peut se connecter dans les 160 km d'un réseau pour diffuser les images et sons qu'il veut sur des canaux de télévision ou de radio et s'interfacer sans appareil avec n'importe quel objet électronique ou informatique en ayant un bonus de +4. Est-ce qu'on peut combiner cela avec Malfonction ? Eh ? Moi, je dis, pourquoi pas, s'il s'agit d'électronique ou d'informatique.

Si l'époque ne se prête pas à ce pouvoir, le personnage Gagne un des trois pouvoirs qui suivent.

Deuxième tirage : Porte-poisse et Malfonction (26), Forme altérée électricité (37) ou Téléportation (92).

27) Porte-poisse (Jinx) + Malfonction (Ou Gremlins) ↑

Jinx (Porte-Poisse à Sawo) = perte du tour pour l'adversaire et catastrophe lorsqu'il s'oppose au pj et fait 1 ou 2 (rajouter ce Dé en fonction de la capacité du pnj dans les autres jeux). C'est à l'appréciation du mj. Une vraie usine à dépenser des points d'héroïsme pour l'adversaire.

Malfonction : sur une zone large (8 mètres de rayon), avec un jet d'Esprit ou de Pouvoir, le personnage peut faire cesser de fonctionner des tas d'appareils (malus de -2 pour du complexe, -4 pour du très complexe et encore -2 pour un sous système de l'objet).

Deuxième tirage : Chance +4 (67), Copier Pouvoir (68) ou Hacker (26).

28) Vingt-huit ↑

Vingt-huit, c'est 13 (oui, 13, na) points de pouvoir répartis comme on veut. On peut rajouter des points sur un pouvoir déjà pris, utiliser certains de ces points pour faire du Moduable. Comme on veut. Si on utilise ces 13 points pour un pouvoir moduable, ce dernier ne coûte qu'un point. Les pouvoirs choisis ne doivent avoir aucun défaut associé, par contre. On ne peut pas augmenter le nombre de points en prenant des malus.

Au deuxième tirage, prendre automatiquement Pouvoir qui EST (parce que là, sans déconner). Mais vous gagnez un bonus de 4PP et non de 2PP pour avoir fait le même tirage.

OU.

C'est **POUVOIR QUI EST**. On tire un dé 30 dans le tableau de [pouvoir des 28](#) (2 dé 30 si c'est un premier tirage et on prend le meilleur) : 28 au premier jet : Pouvoir de 28 au niveau 4, Un pouvoir de 7PP au choix. Pas d'autre tirage. OU Pouvoir de 28 au niveau 3 et un autre tirage.

28 au second jet ou (mode Peps +): Pouvoir de 28 au niveau 3, Un pouvoir de 4PP au choix. Pas d'autre tirage.

28 au troisième jet (mode Peps) : Pouvoir de 28 au niveau 2, Un pouvoir de 2PP au choix.

Barnabé lance ses 3D100, il fait 28 (il préfère composer un pouvoir à 13 points), 56 (hou, costaud) et encore 28 (là, il est obligé de lancer dans le tableau 28, et se retrouve avec un 4 : Colère de Gaïa au niveau 2 avec 2PP à mettre au choix où il veut).

Variante, la source qui s'égare (28).

Chaque matin le personnage lance 3 D100 pour découvrir ses nouveaux pouvoirs (le personnage choisit quel sera son pouvoir le plus fort). La seule manière pour lui de se stabiliser et d'arriver à tirer un jour trois de ces chiffres (ou deux en prenant un pouvoir augmenté sur le

deuxième tirage) 28, 13, 14, 41, 47, 69, 82, 88 (ou d'embrasser son statut de 28 à fond et de prendre le niveau maximum si 28 est tiré en premier... Le personnage possède en plus 7PP libres et rien qu'à lui qui sont fixes (ce que n'a pas celui qui a fait 82 et utilise la variante de ce pouvoir)..

Barnabé choisit la Source qui s'égare pour le fun. Le niveau de jeu étant un pouvoir de niveau 2 et deux de niveau 1, premier jour de ses aventures, Barnabé obtient 62 (intuition +4), 86 (télékinésie) et 28. Il choisit d'avoir 28 au niveau 2, c'est à dire 13 PP et un pouvoir de 28 tiré au hasard (24) : Invulnérabilité.

Le deuxième jour, c'est 58 (agilité +4), 56 (constitution +6 et Taille +2) et 47 (objet de la destinée choisi au niveau 2). Rha.

Et avant qu'il ait pu s'attacher son objet, la troisième matinée sonne avec 01 (Champion qu'il prend au niveau 2), 57 Trait Agilité +6 et Champ de Force. Et ainsi de suite...

29) Super compétences / Monsieur Je sais Tout, Max 3 fois. ↑

Super-Compétences (10) = 10 points de compétences à SaWo ou dix +2 (Ghost ou 10% à l'AdC) sur des compétences. On peut mettre un maximum de +5 niveaux (+10 points Ghost / 50 %) sur une seule compétence. Les compétences peuvent dépasser la limite Ghost de 2 Attributs + 6.

Alternatif : Définir 2 set de compétences régis par Modulable (+2, Condition limitée -2, le personnage peut changer de set de compétences après une période de une heure et demie au moins de sommeil). Il peut avoir au maximum +4 niveaux sur une seule compétence.

30) Super Atouts de combat, Max 3 fois. ↑

Super-Atouts de combat (10)*: +1 (Sawo) / +2 (Ghost) en combat et choisir 6 atouts. Quelques exemples ci-dessous.

Maître du Kung-Fu : Maître des arts martiaux, cogneur, Balayage X2, Instinct du tueur. Poings nus D6+2, peut balayer tous ses adversaires, relance les 1 en cas d'opposition et gagne sur égalité.

Esclimeur : +2 avec son arme fétiche, Grande contre-attaque (met une patate en retour s'il a été loupé), +2 en Parade.

Combattant à 2 armes : Ambidextre, combat à deux armes, Florentine, Arme fétiche+1, Dégaine comme l'éclair, Frappe éclair.

Survivant : Panache, Combatif, Incevable, Nerf d'acier tempés, Survivant (Jet de Vigueur dans dépenser de Joker en cas de blessure critique).

*Si le mj et le joueur le souhaitent, prendre 6 atouts hors combat.

31) Super Acrobate ↑

Deux variantes :

Acrobate super pouvoirs = Saut 64 mètres de haut et 128 de long. Peut rajouter 5 aux dommages en tombant sur une cible, grimper autant qu'il veut en rebondissant entre deux parois ; marche sur les murs, peut se balancer (avec un cable de 24 mètres, peut se déplacer du double de sa vitesse chaque round). Résiste à toute chute de 128 mètres ou plus s'il a l'occasion de faire des rebonds. (Construction SaWo = Saut avec rebond et mort du ciel 7, + marche sur les murs 1, + balance 1 + Amorti 1).

Acrobate pulp = Bonus de +2 sur tous les jets de Mouvement ou d'Agilité, Esquive +2, Parade +2, Attribut agilité +2, Attribut Force +1, et 2PP au choix (souvent saut 1 et marche sur les murs ou balance).

Au second tirage : Trait Agilité +6 (57), Attribut Agilité +4 (58) ou Sens du danger (34). Le personnage peut choisir de prendre les deux pouvoirs Il bénéficiera alors de 4PP au lieu de 3 à mettre où il veut.

32) Actions supplémentaires ou Réflexes étourdissants ↑

Actions supplémentaires : 4 actions par round (9), actions rapides (peut faire des taches de plusieurs rounds en une action et des travaux de plusieurs heures se font un round (2), Requier Activation (-1)

Réflexes étourdissants : -4 pour être ciblé au contact ou à distance, peut échapper à des attaques de zone avec un jet de Trait Agilité.

Au deuxième tirage, prendre l'autre pouvoir. Au troisième tirage Super compétences (29), Agilité +4 (57) ou Réaction +4 (58)

33) Super-sens et écholocation (Awareness) ↑

Awareness 5, rayon X + 3 sens : le personnage perçoit tout son environnement et ne subit pas les malus de vision, il voit à travers les murs (Rayon X), n'est jamais embêté par plusieurs adversaires (ils n'ont pas de bonus contre lui) et possède 3 super-sens au choix.

Au second tirage : « Je fais la nique à Daredevil ». Tous les pouvoirs de boost sensoriels sont possédés. Imaginez micro, macro, pistage, infrarouge, lumière faible, perception de l'énergie quantique. Le bonus est de perception est de +4. Le personnage peut rajouter 2 à son esquive et sa parade en dépassant les règles. Et il a le sens du danger également.

Au troisième tirage : Pouvoir modulable de 8 points à chaque round en esquive (max 4) ou parade (max 4), bonus aux dégâts (1D6 pour 2 points en tir ou en corps à corps), combat +2, piloter +2 mouvement +2 ou tir +2.

Exemple, round 1, j'ai tirer +2, piloter +2 et Esquive +4 et le round suivant, sorti de ma voiture, j'ai combat +2, bonus aux dégâts +1D6 (2 points), parade +4

34) Sens du danger 2 + Parade, Esquive extraordinaires ↑

Le personnage n'est jamais surpris, pas pris en défaut par l'initiative et esquive comme un dieu.

Niveau 1 : Sens du danger et Parade + 4 et Esquive +4

Niveau 2 : Sens du danger et Parade + 9 et Esquive +9

Si vous n'utilisez pas SaWo. Considérez un malus -X à la compétence des adversaires. -4/9 dés à la compétence ou -20/-45 % à l'AdC par exemple. Et un bonus de +X à Esquive (sous Mouvement) et Parade (sous combat) pour les jets de défense actifs des pjs. N'oubliez pas que plusieurs bonus de super-pouvoirs en Parade et Esquive ne se combinent pas. On prend seulement le meilleur.

Au troisième tirage : écholocation + sens (33), Intuition +4 (62) ou Réaction +4 (59)

35) Caméléon ↑

Caméléon (coût 8 + modulable) : le personnage peut se transformer en une autre personne, un animal ou un objet (différence de taille maximale 1 fois et demi sa masse) et peut en plus copier n'importe quelle voix. Il garde toutes ses caractéristiques, en outre, puisqu'il est un tel change-forme il peut préférer Caméléon, copier voix mais avec Lecture des pensées pour encore mieux copier une cible.

Au deuxième tirage : Contrôle mental (96), Attribut Charisme +4 (65) ou Copier pouvoirs (68)

36) Change-Forme ↑

Alors que le Pouvoir Taille permet de bénéficier de réduction de dégâts (règles maison), Change-Forme, lui fait vraiment qu'on prend tout des attributs, Traits, résistances naturelles, mode de déplacement et capacités physiques de la créature en laquelle on se transforme. L'échelle de Taille serait la suivante : +4 (5 mètres), +8 (une dizaine de mètres), +12 (vingt mètres), +16 (40 mètres) Cela coûte 4 points de se changer + 1 par point de Taille au-dessus de zéro. Les points restants peuvent être distribués pour acheter des super-pouvoirs. Vous pouvez sacrifier 2 ou 4 PP au total utile pour gagner le Pouvoir Essaim.

Niveau 1 : Change-Forme (8PP et Taille max 4 + voix 2) : le changement se fait avec les vêtements, le personnage peut garder sa voix, devenir un animal de taille minuscule ou jusqu'à Taille +4. Le personnage gagne toutes les capacités non magiques et de déplacement de la créature ainsi que ses attributs physiques.

Niveau 2 : Change-forme supérieure (18 PP et Taille max 12 + voix 2) : Le personnage peut utiliser certains des points de sa capacité pour simuler des pouvoirs d'une créature. En se changeant en dragon (taille 8 pour un coût de 12 points), il possède tout du dragon, sauf les trucs magiques genre souffle.

Niveau 3 : Change-forme ultime (28 PP et Taille max 16 + voix 2) : Alooors, là, le pouvoir est pratique pour rajouter un tas de super-pouvoirs cool à une créature.

Exemple de Taille d'animaux : Cheval, taureau, ours 2, Grand requin blanc 4, Dragon de 12 m (moyen) 8, Ver géant de 15 m 10,

37) Forme altérée ↑

Mr Fantastic Style...)

Niveau 1 : Corps composé d'une matière ou d'une énergie (voir laquelle). Il faut un round pour se transformer, Le personnage peut agripper avec un bonus de +2 (Sawo), avoir une allonge de 4 mètres, Régénérer au prix d'une action au contact de la matière ou énergie dont il est constitué (Un jet de Vigueur pour une ou 2 blessures) et être si visqueux qu'il passe partout sauf par les fermetures les plus scellées. Sa Taille peut augmenter ou diminuer de 3 à Sawo (sans gagner ni Force, ni Taille réelle en terme de bonus). Le personnage ne peut pas subir de coups critiques ou être visé, ne prend que la moitié de dommages des chutes ou collisions et ne peut être qu'assommé par ces dernières, pas tué.

Niveau 2, forme supérieure : 10 PP liés à la forme altérée mis en modifiable (2), pouvoir lié (-2) à la forme altérée... Le personnage dispose de 10 PP à mettre en Aggrandissement ou Résistance / Immunités sur 2 formes possibles.

Suggestion : Forme 1 = 5 Immunités (kinétique, métal, biologique, feu et froid) et Taille +2 (Résistance +2 et Force +2) et Forme 2 = Résistance 10.

Au troisième Tirage : Absorption de la matière, Contrôle de l'énergie ou Tank.

38) Grandir ↑

C'est le pouvoir un peu con, c'est sûr, qui fait pas le café comparé à un mec qui a une armure et des dommages au contact. Mais c'est un grand classique. Le personnage ne sera pas vert, n'aimera pas forcément le maïs, mais sera respecté par sa taille. Le coût est de 2,5 (au lieu de 3 officiellement) point par niveau. Le personnage peut grandir de la taille qu'il veut. Il n'est pas obligé d'aller au maximum.

La taille représente l'échelle utilisée dans Savage Worlds : Large (4 à 7), Énorme (8 à 11) et Gargantuesque (12+).

Par rapport aux règles, j'applique les règles suivantes.. A +4 en Taille, le personnage a arme lourdes et vitesse doublée. Il n'a pas de malus pour cibler les petits. A +8 en Taille, il est considéré comme ayant une armure lourde (tous les dégâts sont divisés par 2), il a -2 pour cibler les cibles de taille normale... A +12 en Taille, son armure lourde est renforcée (tous les dégâts sont divisés par 4) et il a l'équivalent d'un perce armure naturel égal à sa taille. Il a -4 pour cibler des cibles de taille normale, mais il peut balayer des zones conséquentes pour tout nettoyer autour de lui. Un coup, c'est pas une case qui est touchée, mais une zone moyenne au moins.

Niveau 1 : Grandir +4 = Taille +4, soit Force +4 et +4 en Résistance. L'attribut Force et Taille augmentent aussi (le bonus gagné avec une telle masse se note entre parenthèses. La compétence Mouvement ne se trouve pas améliorée. Gratuitement, le personnage reçoit grand pas (vitesse fois 2 quand il a une taille de 4) et gros poings (il n'a pas de malus de -2 pour frapper les plus petits). Ça semble ridicule de ne pas les posséder.

Niveau 2 : Grandir +8 = Taille +8, soit Force +8 et +8 en Résistance.

Niveau 3, version 1 : Grandir +12 = Taille +12, soit Force +12 et +12 en Résistance. Le personnage a gratuitement la capacité de baston Arme lourde. Le malus pour cibler les cibles de petite taille passe à -4, mais à cette échelle, ce sont les bâtiments que le personnage peut tenter de fracasser. Il devrait bénéficier de l'avantage focus.

Niveau 3, version 2 : Dommages au contact +3D6 (létaux, compatible, 7), +3 en Résistance (soit +11).

39) Rapetisser ↑

Rapetisser : Rapetisser tout petit (8), avec Force et densité conservée (La force et la résistance sont les mêmes) (1) et une transformation rapide (+4 aux dommages en combat en grandissant rapidement) (1). La réduction va jusqu'à 2,5 cm.

Au deuxième niveau variante 1 : Réduction Microscopique (taille d'un germe, le personnage est supposé avoir tout ce qu'il faut comme immunité pour survivre à cet environnement) (4), Zone de réduction (6) le personnage peut tout réduire à 10 % de la taille dans une zone de 8 mètres rayon sur un jet opposé d'Esprit (ou Pouvoir) et de Vigueur. Les objets inanimés portés ou conduits sont réduits aussi. Le maintien

de ce pouvoir exige une concentration ou dure 10 minutes (avec une relance). Les personnages affectés subissent -2 en Résistance et -2 niveaux à la valeur de dommages de leurs armes tenues (pas de leurs pouvoirs).

Deuxième niveau variante 2 : Microscopique (4), Contrôle des animaux niveau 3 (6 avec lien télépathique 1, limité aux petits animaux -1)
Troisième tirage : Grandir (38), Inventer (89), Change-Forme (36)

40) Duplication (Clones) ↑

Niveau 1 : 3 copies de soi-même, difficile de remarquer les clones de l'original. (No Tell)

Niveau 2 : 6 copies de soi-même, un clone peut remplacer l'original si ce dernier meurt.

Niveau 3 : Au choix = niveau 2 +10 PP aux choix (que possèdent chaque clone), ou 9 copies de soi-même.

Les pouvoirs du personnage sont eux-aussi copiés sauf copier pouvoirs, sorcellerie, invocation ou inventer.

41) Marque de la destinée ↑

Le personnage a été marqué par le pouvoir qui est. Il a une marque mystique qui brille entre les deux yeux au moment où il active son pouvoir. Il a accès au talent suivant :

Définir trois pouvoirs à 8 points, en une action libre, le personnage peut activer le pouvoir qu'il désire (mais une seule fois par round)

Deuxième tirage, faire un jet sur la Table Vingt-huit ou choisir 42.

42) Tatouage magique ou Marque supérieure (si 41 a déjà été fait) ↑

Tatouage Magique : Un immense tatouage recouvre une partie du corps du personnage et correspond avec le Pouvoir qui est. Le personnage peut contrôler ce tatouage qui lui octroie 5 PP fixes (non modulables) et 5 PP de son choix chaque matinée (sauf Sorcellerie et Inventer).

Au deuxième tirage : 10 PP fixes et 10 PP de son choix.

Marque supérieure : si le personnage a déjà Marque de la destinée (41), soit les 3 pouvoirs à 8 points deviennent permanents, soit le personnage choisit entre trois pouvoirs à 18 points, soit le personnage choisit entre trois pouvoirs à 10 points et il possède en plus un pouvoir permanent à 8 points.

En dépensant 1 jeton joker, 2 tatouages peuvent être actifs en même temps.

43) Immunités ↑

L'Immunité (Résistance en anglais, faux ami avec Résistance en Français qui est Toughness) est très chère par rapport à d'autres pouvoirs à SaWo. 1, 3 (5) et 5 (10) sont des coûts plus raisonnables que ce qu'il y a entre parenthèses.

Avec 1 en Immunité : +4 en Résistance contre une matière ou énergie et +4 aux jets pour résister. Feu : le personnage résiste aux gros incendies.

Avec 3 : Même chose que 1, et les dégâts subis sont divisés par 2. Feu : le personnage pourrait marcher sur de la lave.

Avec 5 : Immunité totale à l'énergie ou la matière. Feu : le personnage survit dans le soleil.

Énergie : Froid, Ténèbres, Électricité, Feu/Chaleur, Kinétique, Lumière, Magnétisme, Mental, Radiation, Sonique, Vent.

Matière : Air, Biologique (Animal/Humain), Terre/Pierre, Lumière solide, Métal, Plantes, Eau.

Donc, c'est simple. En gros, dans les règles, il ne s'agit que d'avoir +4 en résistance au niveau 1, l'avantage +4 en Résistance fait le même job passif que 18 avantages à 1 point. Un peu naze, d'où certains bonus indiqués.

Niveau 1 : Immunité 1 à douze éléments pour 10 points (2 offerts). Le personnage est également immunisé aux poisons.

Niveau 2 : Immunité 1 à tous les éléments et une immunité totale à un élément. Pour le fun, cet élément peut changer au prix de la dépense d'un point d'Héroïsme. Immunité aux maladies.

Niveau 3 : Immunité à tout. Ne dort pas, ne mange pas, ne vieillit pas, ne respire pas, n'a jamais peur, n'est jamais malade ou empoisonné, ne devient pas fou. Peut choisir 2 Immunités totales le matin. Une, fixe. Et une qu'il peut changer à l'envi en dépensant un point d'Héroïsme. Immortel (la base du pouvoir de niveau 5) est une immunité possible à 5. Possible et conseillée.. Notamment... .

44) Absorption de la Matière et/ou de l'Énergie ↑

Rappelons les matières et les énergies.

Énergie: Froid, Ténèbres, Électricité, Feu/Chaleur, Kinétique, Lumière, Magnétisme, Mental, Radiation, Sonique, Vent.

Matière : Air, Biologique (Animal/Humain), Terre/Pierre, Lumière solide, Métal, Plantes, Eau.

Niveau 1 (Transfert, Vigueur +2 pour utiliser le pouvoir, Activation) : Le personnage choisit soit la matière, soit l'énergie... Puis, dedans, il prend une matière ou une énergie préférée. Il absorbe totalement jusqu'à 3 Blessures causées par cette matière ou cette énergie et jusqu'à 2 Blessures des autres matières ou énergie. (Vous pouvez préférer faire un jet de Vigueur +2 pour le choix principal et de Vigueur pour le reste. Le personnage soigne 1 blessure par relance). Il gagne pendant 5 rounds autant en Vigueur et Force qu'il a absorbé de Blessures. Le pouvoir doit s'activer. Il ne marche pas quand le personnage dort.

Niveau 2 (transfert, renvoi, +3 à vigueur pour l'utiliser) : Le personnage absorbe maintenant tout. Il choisit une matière et une énergie préférée. Il absorbe totalement toutes les Blessures causées par celles-ci et peut absorber 2 Blessures de tout le reste. Il renvoie en plus les dommages subis (Faire un jet de Vigueur +3 pour l'énergie et la matière préférée et de +1 pour le reste, le nombre de succès indique les blessures renvoyées et normalement celles-encaissées). Le pouvoir est maintenant permanent. Le personnage augmente sa Force et sa Vigueur du nombre de Blessures qu'il a encaissées pendant 5 rounds. Normalement le jet de dés pour Absorber est de Vigueur et Vigueur -2, le personnage a un don qui lui donne un +2 ou +3.

Au troisième tirage : Contrôle de l'énergie (45), Blast (74 ou 75), Forme altérée (37)

45) Contrôle de l'énergie (toutes) ↑

Niveau 1 contrôle de toutes les énergies : sur 4 mètres de rayon, à 24 mètres de distance, contrôle de tout type d'énergie (une à la fois) avec les effets suivants (sur un jet d'Esprit réussi) : dommages (2D6), annuler l'énergie ou infliger des pénalités de -2 / -4 à tous les jets des adversaires du fait du chaos énergétique produit.

Niveau 2, Contrôle de l'énergie étendue (avec dommages plus massifs) : pareil que niveau 1, mais 8 mètres de rayon, 24 mètres de distance et 4D6 de dommages (c'est pas dans les règles, mais on peut en faire une condition de dommages supplémentaires) en sélectionnant les cibles.

Au troisième tirage : Absorption de l'énergie (44), Blast (74 ou 75), Forme altérée (37)

46) Contrôle d'une Matière / de toutes les matières. ↑

Pouvoir modulable le matin au réveil. Le personnage s'est concentré sur une matière ou toutes les matières. Il peut changer cela au prix d'un point Joker en cours de journée. Le personnage a deux « compagnons » constructs qu'il crée facilement.

Niveau 1 : contrôle d'une matière (au choix) niveau 4 (Force D12+2), 500 kilos par round, barrière possible de résistance 13 ou contrôle de la matière niveau 1 (Force D10), 50 kilos par round, barrière possible de résistance 10, 2 constructs animés.

Caractéristique des constructs (Sawo) : D6 partout d'utile, Vigueur D8, Force D10 + niveau de contrôle vol, armure +2

Niveau 2 : contrôle d'une matière (au choix) niveau 9 (Force D12+7), 20 tonnes par round, barrière de résistance 18 ou contrôle de toutes les matières au niveau 4 (Force D12+2), 500 kilos par round, barrière de résistance 13 et deux constructs combat D8, vigueur D10, Force D12+2, vol, armure +3

Niveau 3 : contrôle d'une matière (au choix) niveau 14 (Force D12+12), 1000 tonnes par round, barrière de résistance 23 ou contrôle de toutes les matières au niveau 4 (Force D12+7), 20 tonnes par round, barrière de résistance 18 et deux constructs combat D8, vigueur D10, Force D12+7, vol, armure +4

47) Objet de la Destinée... ↑

L'objet doit être portée à même la peau ou pris en main. Il n'a qu'un pouvoir ou pack de pouvoirs. C'est un don spécifique lié l'énergie des possibilités ou cosmique qui fait que le personnage a trouvé cet objet et a un excellent rapport avec lui. Le personnage peut rappeler son objet à lui en le téléportant dans les 200 mètres au prix d'un round de concentration (ou de bien plus loin en dépensant un point d'héroïsme). L'objet contient 13 PP au premier tirage et 25 au second.

Au troisième tirage, rajoutez Objet de Puissance.

Exemple : Lame du destin. L'objet se présente sous la forme d'un gant qui possède les facultés suivantes :

Niveau 1 = dommages létaux 2D6 (1 → 4 pts pour 2D6, -1 pour létaux, -1 pour porté, -1 pour un seul bras), Armure lourde 7 (7 → 3 pts pour 6 pts d'armure et 4 pour armure lourde), Régénération 4 (1 jet par heure et récupération) et Vision nocturne 1

Niveau 2 = dommages létaux 3D6 (7 → 6 pts pour 3D6, -1 pour létaux, -1 pour porté, -1 pour un seul bras, +2 Multiple, +1 arme lourde), Armure lourde 7 (7 → 3 pts pour 6 pts d'armure et 4 pour armure lourde), Régénération 4 (1 jet par jour et récupération), Blast énergétique (5, pour 3D6 et arme lourde) et Vision nocturne 1, détection des énergies mystiques 1

48) Objet de Puissance ↑

L'objet n'a pas l'air comme ça, mais il sert de Focalisateur. Il rajoute 11 points au choix, par niveau, sur des objets ou pouvoirs déjà possédés. Les pouvoirs sont choisis chaque matin, après un petit rituel de focalisation qui dure 5 minutes. Si le personnage n'a pas de pouvoir... l'objet devient ses pouvoirs. L'objet de puissance est petit, pas plus gros que la taille d'une gemme et se présente sous la forme d'un cristal à 13 faces, connecté au personnage. L'objet peut éventuellement être gobé, le personnage acquiert alors le niveau 1 de Kirati-Utau.

Au troisième tirage, Objet de la Destinée (47), Marque de la Destinée (41) ou Kirati-Utau (12).

49) Tank ↑

C'est simple. Armure coûte 2 pts pour 1 PP. Résistance (Toughness) coûte 1 point par PP (mais n'est jamais réduit par du perce-armure et permet d'encaisser mieux les maladies et poisons). Le maximum est de 20 en Armure et de 10 en Résistance (hors capacités de Résistance liées aux atouts ou au pouvoir Taille).

Niveau 1 : 5 en Encaisse et 10 en Armure.

Niveau 2 : 10 en Encaisse et 20 en Armure.

Au troisième tirage : Vigueur +6 (54 ou 55), Constitution +6 et Taille +2 (56) ou Immunités (43)

50) Tank (Armure et Résistance) ↑

Niveau 1 : Encaisse 10 ou Armure 20.

Niveau 2 : 10 en Encaisse et Armure 20.

Au troisième tirage : Vigueur +6 (54 ou 55), Constitution +6 et Taille +2 (56) ou Immunités (43)

51 et 52) Trait Force +6 (+12 à l'Attribut Force) / 2 fois max. ↑

Notez le trait tel quel et l'attribut entre parenthèses. L'Attribut ne se rajoute pas aux compétences.

Pouvoirs à 1 pt associés : Saut 1 (4 m / 8 m), Arme lourde (touche des véhicules), Mouvement 2 (+1D à SaWo),

Au troisième tirage : Attaque au contact, Trait Vigueur +6 ou Grandir.

53) Attributs physiques améliorés +6 en Force et +2 en Taille / 2 fois max. ↑

L'attribut n'est pas noté entre parenthèses. Toutes les compétences liées sont améliorées... (En mode SaWo pur, considérez 51 ou 52)

Force : à SaWo, les 8 points d'attributs (Force + Taille) donnent +4 niveaux au Trait. Donc l'équivalent de 6PP. Les 6 points de Force en

Mouvement donnent un bonus de 3 niveaux à Sawo (3 PP de plus), reste donc un pouvoir à 1 pt à choisir et je dis : Saut niveau 1.
Au troisième Tirage : Constitution +6 et +2 en Taille, Dommages au contact ou Super-Atouts de combat.

54 et 55) Trait Vigueur +6 (+12 à l'Attribut Constitution) / 2 fois max. ↑

Notez le trait tel quel et les attributs entre parenthèses. Bonus de +1 en Mouvement. 1 pt de pouvoir gratuit par niveau.
Pouvoirs à 1 pt associés : Ne vieillit pas (1), Dort peu (moitié moins) (1) Immunité aux poisons ou maladies (1), ne mange pas (1)
Le pouvoir peut être acquis deux fois. Au troisième tirage : Tank (50), Immunités (43) ou Régénération (70).

56) Attributs +6 en Constitution et +2 en Taille (Ghost) / 2 fois max. ↑

L'attribut n'est pas noté entre parenthèses. (En mode SaWo pur, considérez 54 ou 55)
Constitution +6 et Taille +2 = +4 au Trait Vigueur, donc (pour 6 PP) et il faut donc choisir 4PP liés à une grosse vigueur et je laisse le hasard décider avec un D8 ou le joueur choisir ces packs de pouvoirs à 4 points :
(1) Immunité spatiale ; (2) Armure +8 ; (3) Résistance +4 ; (4) Ne respire pas, ne mange pas et dort peu ; (5) Aquatique et immunisé aux poisons et maladies ; (6) Absorption métal et Transfert ; (7) Régénération 4 ; (8) Creuse la terre rapidement et immunisé Terre/Pierre de niveau 1
Au troisième Tirage : Force +6 et +2 en Taille (53), Tank (49) ou Régénération (70)

57) Trait Agilité +6 (+6 aux attributs Agilité et Réaction entre parenthèses) / 2 fois max. ↑

Notez le trait tel quel et les attributs entre parenthèses.
Agilité +6 : Les attributs ne se rajoutent pas aux compétences, mais ils permettent d'augmenter le potentiel du personnage. Avec Agilité 4 (10) et Réaction 4 (10), le maximum en combat ne sera plus de 14 mais de 26. Atout +2 aux manoeuvres de discrétion offert.
1 point de pouvoir gratuit par niveau.
Pouvoirs à 1 pt associés : Parade 1 (+1 de bonus et -1 à l'adversaire), Esquive 1 (+1 à mouvement pour esquiver et -1 au tir de l'adversaire), Marche sur les murs, Mouvement +2, Combat +2, Tir +2, Piloter +2 (+2 = +1 niveau à SaWo)
Au second Tirage : Super-Acrobate (31), Sens du danger (34) ou Vitesse (91).

58) Attributs +4 en Agilité / 2 fois max. ↑

L'attribut n'est pas noté entre parenthèses. Toutes les compétences liées sont améliorées. (En mode SaWo pur, considérez 57)
Agilité +4 : +4 donne +2 en Trait Agilité (3PP) et +4 en Tir, Combat et Mouvement (soit 2 niveaux à SaWo et donc 6 PP). Reste un pouvoir à 1 PP et je dis : Parade +1.
Au troisième Tirage : Réaction +4 (59), Super-Compétences, Super-atouts de combat (30).

59) Attribut Réaction +4 / 2 fois max. ↑

L'attribut n'est pas noté entre parenthèses. Toutes les compétences liées sont améliorées. (En mode SaWo pur, considérez 57)
Réaction : +4 donne +2 au Trait Agilité (3PP) et +4 en Piloter et Combat (soit 2 niveaux à Sawo et donc 4 PP). Reste un pouvoir à 3PP et ça sera : Action supplémentaire.
Au troisième Tirage : Agilité +4 (58), Super-Compétences (29), Super-atouts de combat (30).

60) Trait Intellect +6. ↑

Intellect +6 = +6 en Logique et en Intuition, notez les bonus entre parenthèses. Ils ne se rajoutent pas aux compétences. Les jets de Traits ou de purs attributs s'en trouvent modifiés (l'initiative par exemple). Cela est particulièrement balaise dans les règles d'autres jeux. La limite des compétences est également augmentée de + la valeur des traits en bonus. De quoi voir venir. Du fait de l'extrême logique ou intuition des personnages dans leurs attributs purs, considérez qu'ils ont de quoi résoudre toutes les énigmes ou ne pas avoir de malus sur les compétences non maîtrisées. Un éventuel bonus à Sawo de +2 sur deux compétences impliquant Logique et Intuition peut être largement offert.
Tirages suivants : Logique +4 (61) ou Intuition +4 (62), puis Maître du Savoir (25) ou Béni par la Déesse (24).

61) Attribut Logique +4 / 2 fois max. ↑

L'attribut n'est pas noté entre parenthèses. Toutes les compétences liées sont améliorées. (En mode SaWo pur, considérez 60)
Logique +4 (11 pts): Cela donne +2 au trait intellect (équivalent 3 pts) et +4 (2 dés à SaWo) à Connaissance, Persuasion, Nature et Technique (pour 8 pts). Bon, on peut accorder un pt de plus aux sachants, va.
Le pouvoir peut être acquis deux fois. Au troisième tirage, le personnage gagne Maître du Savoir (25).

62) Attribut Intuition +4 / 2 fois max. ↑

L'attribut n'est pas noté entre parenthèses. Toutes les compétences liées sont améliorées. (En mode SaWo pur, considérez 60)
Intuition +4. Cela donne +2 au Trait Intellect (équivalent 3 pts) et +4 (2 dés à SaWo) à Piloter, Remarquer, Technique et Tir (pour 8 pts). Le mental, ça paye.
Le pouvoir peut être acquis deux fois. Au troisième tirage, le personnage gagne Béni par la Déesse (24).

63) Trait Esprit +6 ↑

Esprit +6 = +6 en Charisme et en Volonté, notez les bonus entre parenthèses. Ils ne se rajoutent pas aux compétences mais augmentent le niveau maximum des compétences que peuvent apprendre les personnages. Le Charisme et la Volonté ainsi augmentés affectent tout de même la santé mentale et le bonus de Charisme du personnage. Les jets de Traits ou de purs attributs s'en trouvent modifiés. Cela est

particulièrement balaise dans les règles d'autres jeux.

Du fait du haut Charisme potentiel du personnage, si vous n'utilisez pas SaWo, octroyez un bonus significatif aux jets de Persuasion et Commander (persuader ou commander plus de personnes en un jet est une bonne solution).

Ex Romuald 5 (11) en Charisme a bel et bien +8 en Charisme à SaWo (ouch).

Tirages suivants : Charisme +4 (65) ou Volonté +4 (64), puis Grace Divine (22) ou Le Pouvoir de dire non (23).

64) Attribut Volonté +4 / 2 fois max. ↑

L'attribut n'est pas noté entre parenthèses. Toutes les compétences liées sont améliorées. (En mode SaWo pur, considérez 63)

Volonté +4 donne +2 au Trait d'Esprit (équivalent 3 pts) et +4 (2 dés à SaWo) à Commander, Nature, Remarque et Savoir-Faire (pour 8 pts).

Le mental, vraiment. Si le trait est retiré, le personnage gagne le pouvoir de dire non.

Le pouvoir peut être acquis deux fois. Au troisième tirage, le personnage gagne Le Pouvoir de dire non (24)

65) Attribut Charisme +4 / 2 fois max. ↑

L'attribut n'est pas noté entre parenthèses. Toutes les compétences liées sont améliorées. (En mode SaWo pur, considérez 63)

Charisme +4 donne +2 au trait Esprit (3 PP) et +6 à Commander et Persuasion (Soit 3 niveaux à SaWo et donc 6 PP). Le Charisme +4 peut ramener le bonus de Charme / Charisme a des hauteurs assez insoupçonnées de +6 facilement si le personnage avait déjà 5 en Charisme. Mais ce n'est pas grave. Les jeux sociaux, j'aime ça, et je le laisse en bonus gratuit (le mj peut considérer que ça correspond à être Beau / Très beau). Le personnage gagne Volonté de Fer (+2 en Sarcasme – sous persuasion ou en Intimidation – sous commander) et Instinct du Tueur (Relance les 1 sur des jets opposés et gagne sur égalité). Intimidation peut se faire sur Charisme/2 personnages au lieu d'un seul, gratuitement.

Au troisième tirage, le personnage gagne Grace divine (22).

66) Attribut Magie +4 / 2 fois max. ↑

Magie = +4 en Arcanes (du coup), +2 au niveau du dé de Pouvoir et accès automatiques à des possibilités magiques si ce n'était pas le cas. Commercer avec les esprits, voir l'astral, quitter son corps comme les magiciens de Shadowrun devient possible. Le personnage est comme un initié du monde de Shadowrun, il a aussi quelques talents métamagiques de masque ou de focalisation pour se cacher ou mettre un sort dans un objet s'il en trouve un.

Au troisième tirage, le personnage gagne Magicien (100).

67) Attribut Chance +4 / 2 fois max. ↑

Chance, niveau 1 = +4 points d'Héroïsme / Karma / dés joker (qui font la différence) et +4 en Arcanes (+2 à SaWo) ainsi que +2 niveau au dé de Pouvoir (3PP). Ce niveau de chance permet la relance gratuite du 1 dans le jet d'Attribut / Trait ou compétence. (à Shadowrun, White Wolf et d'autres jeux, ça marche) et de tout jet au-dessus de 90 % à l'AdC ou en-dessous de 3 sur une base D20. Possibilité d'utiliser l'Héroïsme pour influencer le destin en cours de partie (en créant des éléments de décor, simulant des cartes d'aventure)...

Chance, niveau 2 = +4 points d'Héroïsme encore. Le personnage peut relancer gratuitement une fois par round tous les 1 et les 2 (tout jet au-dessus de 80 % à l'AdC). Il peut dépenser un point d'Héroïsme pour en annuler un jeté par le maître de jeu, deux s'il s'agit d'annuler un jet de blessures.

Au troisième tirage, le personnage gagne 28.

68) Copier pouvoir ↑

Le personnage peut copier, mixer au choix. Je copie 5 points de truc et 7 de machin. Il faut observer quelqu'un au moins un round ou deux pour copier. Simple et efficace...

Niveau 1 (6, Versatile, durée) : copier jusqu'à 6 (8) points de pouvoir, sur la durée. Portée contact. (24m)

Niveau 2 (13, Versatile, durée, portée) : copier jusqu'à 13 (15) points de pouvoir. Portée 24 m (48)

Niveau 3 (23, Versatile, durée, portée) : 23 (25) points de pouvoir ce coup ci.. Portée 24 m (48)

Option : Augmentez les portées d'un cran par rapport aux règles et rajouter 2 PP. Mais en échange, le personnage est d'une curiosité insatiable et se doit de tout copier et essayer. S'il tombe sur des pouvoirs réellement extraordinaires, il vivra des moments difficiles en devant faire le choix de les lâcher ou non. Lorsque le personnage copie Inventer ou Sorcellerie, il ne gardera pas forcément les focalisateurs ou objets créés. Le lien sera rompu à chaque changement de pouvoir.

69) Immortel ↑

Le pouvoir utilise Immortel 5, Régénération +3, Sans peur 2. De base, Immortel vaut 5 PP (et comprend Régénération 3 en plus dedans, ainsi qu'immunité à la mort). Le personnage régénère tout et n'a peur de rien. Atomisé, il réapparaît dans les 100 mètres / rayon du drame en dépensant au moins 1 pt d'Héroïsme. Le personnage peut bien sûr connaître un sort pire que la mort : enfermé pour l'éternité dans du béton, sous l'eau, etc... Grui.

Immortel fonctionne mieux si le personnage a Régénération au départ. Sans le pouvoir Régénération, l'immortel est considéré comme ayant une régénération de 6 (3 points de régénération à rajouter aux 3 de bases donnés par le pouvoir), dont 4 points doivent être consacrés à Repousse et Atomisé / Mort. La régénération est donc en Jour s'il meurt...

Si le personnage possède régénération (10), le total de ses points de régénération avec Immortel est de 16. Il soigne donc avec un bonus de +2 toutes les blessures possibles à chaque coup subi et récupère 10 fois plus vite de la fatigue.

La mort n'étant plus une option, l'immortel est donc forcément sans peur.

Le point d'héroïsme pour revenir à la vie ne se dépense que si le personnage a été atomisé, enseveli, etc...

La question est alors : que se passe-t-il si le pj n'a plus de points d'héroïsme au moment où il est atomisé ou enseveli ? Eh bien, son esprit

se retrouvera certainement dans les limbes avant de posséder un autre corps ou de gagner un point d'héroïsme au scénario suivant...

Deuxième tirage : Régénération (70), Vingt-Huit (28) ou Gardien de la Porte (14).

70) Régénération ↑

Le personnage peut faire un jet de Vigueur à +1 par round ou par dix minutes pour les amputations ou les dégâts causés par les armes en argent

J'aime bien quand l'argent fait mal, sinon dans les règles, c'est ça :

Régénération (2/niv) = Jour, Heure, Dix minutes, Minutes, Round. Récupération (Fatigue X2) (1) ; Repousse (+2)

J'ai rajouté un niveau supplémentaire (jet de guérison à chaque coup subi avec un bonus de 1), Récupération X10 de la fatigue (coût 2), Revient à la vie (2, uniquement inclus dans le pouvoir Immortel)

Deuxième tirage : Immortel (69), Voyageur de l'Infini (15), Attaque au contact (wolverine style) (73)

71) Soins 10 / Résurrection ↑

Niveau 1 : Jet d'Esprit (Charisme + Volonté) ou de Pouvoir (Magie + Chance) pour soigner la fatigue ou les blessures. Si loupé, le personnage subit un niveau de fatigue (et comme les personnages n'en ont que 3...). Il possède soins (5), soigne les maladies et poisons (3) et les grosses blessures et amputations (2).

Niveau 2 : Le personnage gagne modifiable (2), Résurrection (8) pour ramener quelqu'un mort dans les 24 dernières heures, Rafraîchir (5) pour enlever l'état secoué sur une zone large et +2 au Trait de soins (3). De permanent, le personnage a Soins, +2 au trait, soins des Blessures graves et amputations, et il peut moduler entre Résurrection (8) ou Rafraîchir (5) et Maladies et Poisons (3)

Au troisième tirage : Contrôle de la matière (biologique) 46, Télépathie / contrôle mental (96), Servant (21)

72) Dommages au contact (Iron fist) / max 23 niveaux. ↑

Joe la patate qui focalise dans sa grosse épée et qui, au niveau 2, fait plus que le café.

Niveau 1 : Modulable (2) et soit +3D6 à mains nues (6) et multiple (2) ; soit +2D6 à mains nues (4), avec armes lourdes (1) et Focus (3) en une seule attaque par round (Focus permet d'ignorer toutes les armures des objets inanimés, mais pas leur résistance).

Niveau 2 : Modulable (2) et soit +5D6 (10), multiple (2), arme lourde (1), compatible (2), PA 6 (3), soit +5D6 (10), Focus (3), Arme lourde (1), Multiple (2), Compatible (2). Bref, de très gros dommages, combinables avec une arme de mêlée, possibles sur toutes les attaques du round qui soit percent l'armure adverse, soit défoncent des structures inanimées sans tenir compte de leur armure.

Niveau 3 : Modulable (2) et soit +5D6 (10), multiple (2), arme lourde (1), compatible (2), 2 actions supplémentaires (6), PA 14 (7), soit +5D6 (10), Focus (3), Arme lourde (1), Multiple (2), Compatible (2), action supplémentaire (3), Trait Force +2 (3), parade +4 (4).

Multiple : le personnage peut utiliser le bonus à chaque attaque dans le round. Compatible : il peut rajouter le bonus de dommages à une arme de mêlée. Arme lourde (il défonce les armures lourdes). PA (Perce armure → ignore des points d'armure mais pas de Résistance).

Focus (Ignore les armures des objets inanimés).

Pour les dommages dans d'autres jeux, voir l'[annexe](#) un peu plus haut...

73) Dommages au contact (Iron fist) / max 2 niveaux. ↑

L'artiste martial à poings nus dans son excellence. Si vous avez les atouts arts martiaux, les dommages se rajoutent.

Niveau 1 : Létal (-1), Multiple (2), +4D6 (8), arme lourde (1)

Niveau 2 : Létal (-1), Multiple (2), +5D6 (10), arme lourde (1), avec combinable sur deux options : Focus (3), Force+2 (3) ou Focalisation du Ki : Blast 3D6 en cône avec arme lourde et pa 2.

Je vous livre une version plus « réaliste », en mode justicier urbain.

Niveau 1 : Multiple (2), Compatible (2), +1D6 (2) +2 en combat à SaWo (2), +2 en parade (2)

Niveau 2 : Multiple (2), Compatible (2), +2D6 (4), +3 en combat (3), +3 en parade (3), Atouts de combat = combat à deux armes et ambidextre – 2 attaques par rounds sans malus, grande contre-attaque – met une patate gratuite quand il a été loupé par une attaque (6)

Troisième tirage : Blaster (74), Tremblement de terre (85), Trait Force +6

74) Blaster, version, 1 ↑

Alors, l'énergie ou la matière dont est constitué le blast doit bien sûr être défini à la création de personnage. En guise de bonus, considérez que le personnage gagne gratuitement un nouvel effet élémentaire à chaque niveau et qu'il dispose de la vision associée à sa capacité de tir. Il est possible de ne faire que des effets contondants avec tir et d'utiliser des ruses à gogo (baisser tous les jets de l'adversaire de deux, ralentir son mouvement, etc...)

La portée est normalement de 24 / 48 / 96 mètres.

Niveau 1 : Soit un tir bien localisé (5D6), soit un blast (3D6) sur une zone moyenne (6 m de rayon)...

Niveau 2 : Soit deux tirs localisés (6D10, Rof2, arme lourde), soit un tir (6D10, arme lourde, PA2) sur une zone moyenne

Niveau 3 : Soit trois tirs localisés (6D10, Rof3, armes lourdes, Pa 6, portée doublée), soit deux tirs (6D10, arme lourde, Rof2, PA8) sur une zone large, soit un tir précis de la mort (6D10, Pa 16, Portée quadruplée).

Au troisième tirage, si le style de jeu est plus calme, le personnage peut préférer choisir : Super-Sens et écholocation (un tireur qui trouvera toujours sa proie), Vol (Superman avec des rayons laser!!!), Invisible (roi du sniper).

75) Blaster, version 2 ↑

Shotgun style !!! Kaboom, kaboom.

Niveau 1 : Tir +2 (2), Cône (1), le personnage peut faire un cône ou un tir normal à volonté, 2 actions (3), 3D6 (4)

Niveau 2 : Tir +2 (2), Cone (1), 2 actions (3), Rayon X (2, pour tirer à travers les murs), Echolocation (3), 5D6 (8), Arme lourde (1)
Niveau 3 : Shotgun / Destructeur : Tir +4 (4), Cone (1), 2 actions (3), Rayon X (2, pour tirer à travers les murs), Echolocation (3), 6D10 (14), Arme lourde (1) ou, pour détruire des bâtiments, tanks, tout ça : Tir +4 (4), Portée étendue (2), Arme lourde (1), Aire d'effet large (4), 6D10 (14), Focus (3)

Niveau 3, nettoyage de bâtiments : Tir +2 (2), Cone (1), 2 actions (3), Rayon X (2, pour tirer à travers les murs), Echolocation (3), 5D6 (8), Arme lourde (1), Forme altérée, visqueuse, Immunité à l'énergie 1, régénère dans l'énergie (8) ou Tir +2 (2), Cone (1), 2 actions (3), Rayon X (2, pour tirer à travers les murs), Echolocation (3), 6D6 (10), Cadence de tir 3 (6), Arme lourde (1),

Pour info, un tank, c'est 15 de Résistance et 40 d'armure.

Au troisième tirage, si le style de jeu est plus calme, le personnage peut préférer choisir : *Super-Sens* et *écholocation* (un tireur qui trouvera toujours sa proie), *Vitesse* (pour être rapidement en place), *Sens du danger* (un tireur jamais surpris, c'est mieux)

76) La Maladie ↑

Le personnage a les 2 sets suivants de pouvoir :

Infection (3): Contact, maladie rapide. Fort -jet de vigueur -2 (+1), Décrépiter (4) pour pouvoir percer les armures ou protection.

Infection (3): Contact, maladie rapide. Contagieux (+2), Fort -jet d'Esprit -2 (+1), Maladie mentale (2), Jet opposé d'Esprit avec un bonus de +2, pour vaincre des adversaires qui auraient immunité aux maladies. Sans peur donne un bonus de +4 pour résister).

Une fois infectée, la victime gagne un niveau de fatigue si elle a loupé le jet. Une relance de la victime l'immunise au pouvoir pour la scène.

Le second round après avoir loupé, nouveau jet de résistance : relance (effet retiré), succès = statut quo, échec = nouveau niveau de fatigue.

A trois niveaux de fatigue on est au tas (Esprit) ou on meurt (Vigueur). La fatigue se récupère à raison d'un point par jour.

Au deuxième tirage, bon, on se dit que le personnage est mal barré. Mais on lui octroie : *Immortel* (69), *Soins* (71) ou *Blast* (74)

77) Poison ↑

Une vraie veuve noire. Le modulable ne coûte qu'un point, car on adjoint un défaut à un point : activation. Le personnage peut moduler entre ces deux pouvoirs.

Poison (3) + Létal (5) + Fort (1) + Modulable (1) : Attaque au contact (ou un peu du sang du personnage sur une lame en prenant une action). La cible doit faire un jet de vigueur à -2 ou être fatiguée. Si elle loupe, chaque round elle doit faire un jet de Vigueur à -2. Sur un échec, elle meurt. Sur un succès, elle survit un round supplémentaire et doit faire un nouveau jet. Sur une relance, elle est immunisée au poison pour le reste de la rencontre.

Poison (3), Ko (3), Attaque à distance (2), Fort (1). Le personnage peut projeter son poison à 24 mètres s'il le désire. Le poison cause un semi coma. Un échec au jet assomme la cible pour 2D6 heures. Même règles que pour létal, sinon.

Au deuxième tirage, *Régénération* (70), *Invisible* (94) ou *Peur* (78)

78) Peur et Paralysie (allonge +1) / Beauté fatale ↑

La capacité à faire peur n'est pas permanente.

Peur : portée 24 mètres, jet de Terreur (Esprit) à -2 pour les cibles, action libre. Le personnage est immunisé à la peur. Les effets de Terreur ou de peur sont page 151 du livre de base. Sur un échec, les cibles lancent 1D20 +2 sur la table de Terreur.

Lancez un D10 sinon : (1 – 9 la cible fuit et est secouée, 10 – le cible a une attaque cardiaque)

Paralysie : portée 2 mètres ou au toucher, forte. L'action, selon le pj, se joue contre Vigueur, Esprit ou Intellect à -2. Si loupé de la cible, elle est incapacitée. Elle peut ensuite faire un jet par round. Avec un succès, elle est secouée et à moitié mouvement, avec une relance, elle est opérationnelle.

Une variante de peur, beauté fatale peut être créée. Le personnage doit avoir au moins un charisme de 5 (+2 de bonus). Le jet de Stupeur à la place de peur remplace Terreur. Les cibles tombent à genoux au lieu de fuir ou fuient sur un ordre « partez ». La paralysie marche pareil mais la résistance ne pourra guère être que sur l'Esprit ou l'Intellect (à moins que ce ne soit purement l'effet de phéromones).

Au deuxième tirage, *Télépathie* (96), *Charisme +4* (65) ou *Ange* (3)

79) Décrépiter ↑

Décrépiter : attaque au contact à distance à 24 mètres, fumée noire d'énergie (2), poids 15 kilos (3), fort (1). Le personnage peut détruire 15 kilos de matière non organique par round au toucher. S'il touche un être humain, le jet de résistance est de -2 à Savage Worlds (-4 ou -20 % sinon). La cible fait un jet de vigueur à -2 ou encaisse une blessure. Les armures encaissent 1 Blessure par 4 points d'armure avant d'être détruites (ou ramenée à néant 2D6 rounds dans le cadre de pouvoirs de Super-héros). La capacité de Résistance d'un personnage peut le protéger également d'1 Blessure par 3 points de super pouvoir résistance.

Décrépiter niveau 2 (hors règles mais fun) : le toucher du personnage provoque, en plus, associé, 5D6 en version arme lourde (ouch) à distance ou au contact.

Au troisième tirage : *Champ de dommage* (80), *Soins (en contre-pouvoir)* (70), *Démon* (7)

80) Champ de dommages / 2 niveaux. ↑

Un type d'énergie est choisie. Le personnage se déplace et les dommages se déclenchent à la fin de son round. Ce n'est pas un pouvoir qui coûte une action.

Niveau 1 : 3D6 (arme lourde, 4 mètres rayon).

Niveau 2 : 5D6 (arme lourde, [6] mètres rayon, arme lourde et sélectif). Le personnage peut exclure des gens, ouf...

Niveau 3 : 6D6 (arme lourde, [10] mètres rayon, arme lourde et sélectif, Perce Armure 6, [Focus ignore les armures des objets inanimés]).

81) Explosion ↑

Kaboum, kaboum... le terroriste ultime.

Explosion : Le personnage peut exploser en faisant des dommages (arme lourde) de 5D8 sur une zone large (8 mètres rayon) après un round de concentration sans bouger. Parce que c'est fun de dépasser les règles, il peut tenter de le faire sans round de concentration en réussissant un jet d'Esprit (ou de Pouvoir) à -2.

Explosion niveau 2 (hors règles, mais c'est fun) : Le personnage fait 6D8 avec focus, pa 10 sur une zone large et de 4D8 dans les 16 mètres encore après... Il n'a pas besoin de round de concentration, juste d'une action. Il se reconstitue le round d'après. Le personnage peut aussi moduler son pouvoir pour bénéficier à la fois du premier niveau d'explosion et d'intangibilité avec Phase, une fois qu'il a explosé une fois...

Au troisième tirage : heu, franchement, Intangibilité supérieure, Vitesse (pour péter plus vite partout) ou Absorption cinétique / métal (y a de quoi régénérer là).

82) Flip-Flop ↑

Flip-Flop niveau 1, c'est un set de deux fois 10 PP au choix (et généralement très différents), avec un modulable gratuit (limite pas plus de deux fois par scène) en une action libre. Si le personnage prend 1 round pour changer de pouvoir dans des situations de stress, dangereuses ou de combat, il récupère automatiquement d'un état secoué et vibre avec une sorte d'aura qui dure 1D6 rounds. Si vous faites 6, le personnage récupère 1 point d'Héroïsme (s'il en a dépensé). Le personnage ne peut pas choisir Sorcellerie ou Inventer (après tout Flip flop, c'est presque un peu ça).

Exemple : Baston (Trait Force +2 (3), dommages multiples et létaux au contact +2D6 (5), Parade +2 (2)) et Possession avec accès à la mémoire (10)

Flip-Flop, niveau 2 Le set passe à deux fois 21 PP (ou deux sets déjà construits). Le personnage gagne en plus de manière permanente Immunité à l'âge.

Exemple : Champion niveau 2 et Maître des animaux niveau 2

Flip-Flop, niveau 3 Le set passe à deux fois 32 PP (ou deux sets déjà construits). Le personnage gagne en plus de manière permanente parler toutes les langues.

Exemple : Chasseur niveau 3 et Demi-Dieu (aspect Rusé)

On ne gagne pas 2PP quand on retire ce pouvoir. Les bonus sont déjà inclus.

Variante, la source qui s'égare.

Chaque matin que Dieu fait, le personnage lance 3 D100 pour découvrir ses nouveaux pouvoirs (de niveau équivalent à ceux des autres personnages dans la chronique). Il ne sait pas comment arrêter la chose. Chaque matin, ça recommence. Pas que ça soit compliqué, le personnage comprend ses pouvoirs. La seule manière pour lui de se stabiliser et d'arriver à tirer un jour trois de ces chiffres (ou deux en prenant un pouvoir augmenté sur le deuxième tirage) 28, 13, 14, 41, 69, 82, 88 (ou d'embrasser son statut de 28 à fond et de prendre le niveau maximum si 28 est tiré en premier... Mais chut, ne laissez pas le joueur le deviner de suite.

83) Tremblement de Terre ↑

Tremblement de terre : Crevasse profonde de 10 mètres sur 24 mètres de long, jet d'agilité pour ne pas tomber dedans (chute 3D6+3), peut déclencher une ligne de faille en utilisant son pouvoir près de zones sensibles (coût 1, offert).. ou secouer une zone large à portée 24 (Jet d'agilité ou être secoué). En bonus, le personnage possède le Talent creuser (à moitié de la vitesse).

Au deuxième tirage : Contrôle de la matière (Terre/pierre) (46), Blast (projections de pierres) (74 ou 75) ou Enchevêtrement (84) seraient pas cons.

84) Enchevêtrement ↑

Enchevêtrement : Manipuler lianes, énergie mystique ou câbles, etc, sur une zone large autour de soi [ou dans les 12 mètres (bonus hors règles)]. Les cibles doivent faire un jet de force ou agilité à -4 pour s'en sortir. Les objets enchevêtrants attaquent avec un bonus d'un niveau sur Arcane ou Combat du personnage. Une relance bloque totalement physiquement les cibles dont la seule action physique devra être d'essayer de se libérer.

(8 mètres de rayon, Solide, Combat+2 pour les objets enserrant : -4 à tous les jets dépendant de la Force ou de l'Agilité pour s'échapper).

Au deuxième tirage : Maître des plantes (16), Contrôle d'une Matière (46) ou Contrôle de l'Energie (45)

85) Tempête, Max 2 fois. ↑

Le personnage manipule les éléments. Storm like !!!

Au niveau 1, il peut activer une tempête en 1D6 rounds qui va avoir un rayon de 16 km. Il peut aussi en arrêter une. Le pouvoir ne marche qu'en extérieur. Les feux sont éteints en 1D10 rounds et les malus de tout le monde dans la tempête sont de -1. La visibilité est réduite à 48 mètres et des capacités annexes peuvent être utilisées.

Douche ; la visibilité passe à 24 mètres, jet d'agilité pour sortir de la boue ou être secoué.

Coup de vent : portée 48 mètres sur une zone large, Jet de Force des cibles ou projection et secouées.

Éclairs : avec un jet d'Esprit réussi, le personnage inflige sur une cible à vue un éclair qui fait 3D10 de dommages (arme lourde).

En outre, le personnage est à Immunité 3 à l'électricité et vol 2... Il contrôle sa position, quoi.

Au niveau 2, le personnage a une faculté de parade et d'esquive de 4/4 (les vents l'empêchent d'être touché) et il peut lancer 3 éclairs de 4D10 de dommages (qui ont de plus la faculté Focus, pas d'armure pour les objets inanimés). Les jets d'Agilité ou de Force pour résister à sa tempête sont diminués de 2. Le personnage peut même lorsqu'il n'est pas en extérieur, activer en partie ses pouvoirs et faire un éclair de 3D6 en gardant une protection de 4/4 et la capacité d'augmenter sévèrement l'humidité dans l'air.

Au troisième tirage : Vol 90), Blast (74), Contrôle de l'électricité (45).

86) Télékinésie ↑

Y a matière aussi avec ce pouvoir de se soulever soi-même, on pourrait accorder gratuitement un niveau de vol basique à 2 ou 3 mètres au-dessus du sol. La puissance télékinétique peut être dirigée vers la protection en interposant des objets lourds entre le personnage et les tireurs. Vu la force du pouvoir, on peut autoriser le fait de soulever en une fois autant de personnes que le niveau de pouvoir.

Niveau 1 : Télékinésie niveau 5 (Force D12+3), portée 24 mètres. Jet opposé d'Esprit avec une cible pour résister. Dommages de Force ou de Chute pour la cible.

Niveau 2 : Pouvoir modulable. Télékinésie niveau 9 (Force D12+7) ou Télékinésie niveau 6 (Force D12+4) avec une portée de 48 mètres, une capacité d'arme lourde et d'ignorer les armures des structures (Focus).

Niveau 3 : Pouvoir modulable. Télékinésie niveau 14 (Force D12+12) ou Télékinésie niveau 11 (Force D12+9) avec une portée de 48 mètres, une capacité d'arme lourde et d'ignorer les armures des structures.

87) Champ de force / Contrôle de la Force ↑

Alors, bien sûr, ça ressemble beaucoup à télékinésie. Mais là, c'est l'énergie qui est contrôlée de manière visible et peut prendre la forme d'une main ou d'un marteau. L'attaque se fait sur Combat (ou Arcanes). On peut faire flotter un peu un personnage protégé dans une bulle.

Niveau 1 (Niv 3, Champ, arme lourde, Force D12+1) : Résistance +3 dans une zone de 4 mètres, dommages D12+1, portée 24 mètres.

Niveau 2 (Niv 7, Force D12+5, Champ, arme lourde, zone) : Résistance +7 dans une zone de 4 mètres, dommages D12+5, portée 24 mètres. Le personnage peut attaquer en une seule action tout ce qui est dans une zone moyenne (6 mètres de rayon)

Niveau 3 (Niv 12, Force D12+12, Champ, arme lourde, zone) : Résistance +12 dans une zone de 4 mètres, dommages D12+12, portée 24 mètres.

88) Contrôle du temps ↑

Encore un pouvoir totalement hors règles. Il nécessite de posséder une Volonté, magie et Chance de 6 au moins (D12 en Pouvoir et en Esprit). Si ce n'est pas le cas, le personnage gagne Super-Sorcellerie (100) ou Inventer (89). Le personnage possède une magie temporelle au niveau 6 (12PP : 10 PP de base, +1 pour l'activation, +1 limitation, ne peut utiliser son pouvoir sans tenir un cristal d'éternité ou une montre dans la main.) ou au niveau 10 (s'il abandonne un de ses pouvoirs). Il peut maintenir un pouvoir à plein en lançant un autre au prix d'une concentration de -1

La magie temporelle peut être plus dure. Les pouvoirs notés * (parce qu'ils n'existent pas dans les règles, et sont plus difficiles) ne souffrent pas du maintien d'un autre pouvoir magique en même temps. Les pouvoirs notés ** provoquent 1 point de fatigue par relance acceptée (le personnage fait 12, c'est 2 points de fatigue dans la tête) et nécessitent un round complet consacré uniquement à ça. La magie temporelle permet uniquement les effets suivants pour 6 ou 10 pts.

Décrépiter : 6 pts Fort (1, -2 au jet de vigueur pour résister), portée 2 mètres (1), peut détruire 5 kilos par rounds. 10 pts : Portée 24 mètres, et 15 kilos par round

Actions supplémentaires : 6 pts = +2 actions ; 10 pts = 3 actions ou 2 avec action rapide et vitesse X2

Dégâts temporels contact : 6 Pts = +2D6 (multiple) ; 10 pts = +4D6 (multiple) ou +3D6, arme lourde et PA2.

Dégâts temporels Tir (portée 24 / 48 / 96) : 6 pts = zone moyenne, 3D6. 10 Pts zone large 4D6 ou zone moyenne 5D6 ou Zone moyenne 3D6, Focus, PA2

Arrêt du temps* : 1 round par 4 niveau dans le Pouvoir. Le personnage peut se déplacer, se barrer.

Ralentissement du temps* : Le personnage peut faire Niveau/4 actions supplémentaires dans la zone et il bénéficie d'une parade et esquive égales à Niveau/4 ainsi que d'une Armure améliorée égale à Niveau/2. + Niveau/4 à toutes les actions physiques.

Déplacement dans le passé** : Niveau/2 rounds. Minutes avec relance. Inconnu avec plusieurs relances

Déplacement dans le futur (en années)** : Niveau/2 Rounds / heures / années / siècles.

Visions du futur* : comme déplacement, mais ce sont des images fugaces.

Visions du passé* : comme déplacement dans le futur pour la durée, toujours des images fugaces.

Téléportation : 6 pts = Traversée (3 : portée sur toute la terre) et Téléportation ; 10 pts = Téléportation, Rapide (3 : permet d'attaquer avec un bonus de 2) avec distance de 96 m (4) ou Téléportation 3 avec Traversée et Téléporter les autres

Régénération : 6 pts = 1 B par dix minutes ou 10 pts (1 B par round)

Vitesse : 6 pts (Soit 96 m / rds avec marche sur les murs associé) ou 10 pts : vitesse de 400 km/h (-4 pour être touché)

Négation : 6 pts portée 24 mètres (attaque de contact à distance), le personnage peut faire baisser une compétence ou un Trait sur un jet opposé d'Arcanes et d'Esprit. 10 pts le personnage peut annuler un pouvoir en plus, toujours sur un jet opposé.

Contrôle de l'énergie temporelle : 6 pts (distance un peu améliorée 36 mètres, 4 mètres de rayon), 10 pts = Portée 36 mètres, 8 mètres de rayon et sélectif (le personnage peut exclure des gens). L'énergie Temporelle (un peu différente des autres énergies) peut être contrôlée (-2 / -4 à tous les jets des adversaires), agressive (2D6 de dommages) ou annulée* (les personnages qui loupent un jet d'Esprit sont tous secoués, ceux qui font un 1 se retrouvent temporairement hors du fil du temps, transportés aléatoirement dans les 24 mètres de rayon ou selon l'intérêt dramatique du maître de jeu).

Il y a une particularité supplémentaire à posséder cette capacité (ou Gardien des Portes ou Vingt-huit), c'est le feeling. Il peut arriver parfois que les personnages (le héros et ses potes, si si si) se retrouvent dans d'autres vies, d'autres corps, d'autres temps pour faire des scénarios qui vont servir le maître de jeu qui a besoin de changer de sa chronique habituelle... Pensez bêtement à la série Code Quantum. Incarnés dans des corps étrangers, les personnages sont bloqués (sans pouvoirs ou ce que le mj veut bien donner) dans des vies dont ils doivent résoudre les problèmes (pour que le futur soit bien ce qu'il soit ou que le passé ne soit pas altéré). Oui, c'est la porte ouverte à devenir un agent temporel involontaire. (Mais John Ghost ou la Déesse finiront bien par être là pour vous).

Troisième tirage : un niveau de 15 en magie temporelle ? 28 ? 14 et gardien de la porte ?

89) Inventer ↑

Inventer : changement par rapport aux règles, le personnage prendra plus de temps à bidouiller un truc sur le pouce (quelques heures) mais pourra posséder sur lui trois objets avec le niveau de pouvoir concerné. Genre, l'inventeur a bidouillé une armure 5 (10 points de protection), une ceinture d'évitement (5 en parade) et un gant qui lance des traits énergétiques (dommages 3D6, armes lourde). Ceci représente mes règles. Pas celles du livre de base. Les capacités mises dans les objets relèvent plus d'une sorte de Technomagie que de la technique pure. La science étrange est même largement dépassée.

Le talent « Inventer » nécessite de posséder Arcanes, Technique, Savoir-Faire et Connaissances à D10. Le jet d'Inventer se fait ensuite sur Technique (conception) et Arcanes (réalisation). Chaque relance à ces deux jets de dés permet de faire baisser de 2 heures la base de 12 heures de travail pour créer un pouvoir dans un objet (jusqu'à un minimum de 2 heures). Ça prend donc plusieurs heures de changer un pouvoir ou de fabriquer un objet, mais tous les pouvoirs sont possibles. Si un objet se fait détruire, il ne pourra pas généralement être remplacé avant 24 heures. Fabriquer l'objet lui-même peut être tout aussi long et nécessiter le même jet.

Si un 1 est effectué en fabriquant l'objet ou en l'utilisant mais que le jet réussit avec le dé joker, l'objet perd 2PP pendant 1D8 rounds (1-4 sur un D6) ou en gagne 2 (6 sur un D6)

Si un 1 est effectué et que le personnage loupe l'action. Il subit l'état secoué et son objet cesse de fonctionner pendant 1D8 rounds.

Le nombre maximum de Points de Pouvoir PP qu'un personnage peut créer est égal à son niveau X3.

Les PP maximum qu'un personnage peut mettre dans un objet sont son niveau ou son niveau +5 (mais il a alors un malus de -2, car il atteint sa limite et ces 5PP, de plus, lui coûtent double). Il a généralement 3 objets. Si un objet est créé en gardant 3PP libres, il peut bénéficier du talent (Sur le pouce) qui permet, au prix d'un jet d'Arcanes, de changer le set de pouvoir de l'objet en 4 rounds – le nombre de relances. La difficulté du jet d'Arcanes est de -1 par tranche de 10PP complètes que le personnage veut changer. Changer 20 PP, paf, c'est -3.

Note : vous pouvez aussi préférer -1 par tranche de 4PP mais l'action se fait en un round.

Premier niveau (Inventer 5) : 3 objets à 5PP ou un à 10

Exemples : Armure 10 pts (5), Gants énergétiques (Tir 3D6, armes lourdes) (5) et ceinture d'évitement +5 en Parade (5)

Deuxième niveau (Inventer 10) : 3 objets à 10 PP possibles ou un à 15PP et un à 10PP « l'un d'entre-eux peut bénéficier de « Sur le Pouce ».

Exemples : Armure 20 pts (10), Gants énergétiques (Tir 3D6, rafale 2 et armes lourdes ou 5D6, modulable) (10) et Ceinture d'évitement +7 en Parade et Sur le Pouce, les 7 points peuvent être réaffectés à l'envie (7)

Troisième niveau (Inventer 15) : Trois objets à 15 PP ou un Gros objet à 20 PP, deux à 10 PP.

Exemples : Armure 20 pts, Immunité spatiale et métal au niveau 1, immunité poisons et maladies, super vue et rayon X (20), Gants énergétiques (Tir 4D6, rafale 2 et armes lourdes) (10), Jet-Packs (Vol 10)

90) Vol 10 / Vol 20 ou Vol 15 (avec immunité spatiale) ↑

Niveau 1 = Vol 10 : vitesse 200 km/h, -2 pour être touché. +2 (modifiable) / -2 (lent possible) pour gagner Vol 8 et deux immunités.

Niveau 1, variante = Vol 12 : vitesse 400 Km/h et -4 pour être touché (Pouvoir lent à activer).

Niveau 2 = Vol 20 : vitesse, quasi celle de la lumière, -10 pour être touché

Niveau 2, = Vol 15 (Vitesse sonique, -6 pour être touché, résistance spatiale : immunité au froid, aux radiations, au manque d'air et à la chaleur et ne respire pas s'il maintient son vol).

Pour 2 pts de Modifiable et -2 pts (activation lente, le personnage a besoin d'un round pour voler), le pj pourrait choisir entre la vitesse de la lumière et le vol sonique.

Troisième tirage : Voyageur de l'Infini (15), Blaster (74) ou Super-Sens (33)

91) Vitesse ↑

Ben tiens, Flash, style. Au troisième niveau, si le personnage atteint presque la vitesse de la lumière, vous pouvez vous permettre, hum, d'emprunter à la série télé Flash. A l'insu de son plein gré (intérêt dramatique ou jet extraordinaire aidant), vous pouvez faire faire des petites choses marrantes dans le temps au pj.

Au joueur de préférer décider, s'il préfère construire lui-même son flash.

Tous les coûts des paramètres de Vitesse sont : 2 (Vitesse X2), 5 (Vitesse X4, -1), 7 (200 km/h -2), 10 (400 Km/h -4) 12 (sonique -6), 15 (super sonique -8), 18 (vitesse lumière -10), 2 (Modulable, définir deux sets de Vitesse,), 2 (Réflexes aveuglant, échappe aux dégâts de zone), 2 (attraper et relancer, en une action libre, sur un jet de Tir ou Mouvement, renvoie le projectile à l'adversaire. Pour les balles, il faut une vitesse super sonique), 1 (marteler, coups rapides sur la cible, +Malus pour être touché aux dommages), 1 (Tension de surface, vitesse sonique requise, marche sur l'eau ou les murs), 5 (vibrer, passer à travers les murs à vitesse normale), 2 (Tourbillon, zone large, jet de force pour ne pas être projeté à 1D10 X2 mètres), 3 (1 action supplémentaire, max +3), 2 (action rapide – pour faire des tâches très vite) -1 / -2 (activation ou activation lente), -1 (objet tenu).

Les deux sets à chaque niveau (Modulable a été ramené à un coût de 1, il est conditionnel à une vitesse d'au moins la moitié des points) sont :

Niveau 1 = 10 points, Vitesse 7, Réflexes aveuglants ou Vitesse 5, Tourbillon et attraper / relancer.

Niveau 2 = 20 points. Vitesse 12, Réflexes aveuglants, Marteler, action supplémentaire, tension de surface ou Vitesse 10, action rapide, action supplémentaire, tourbillon, attraper et relancer.

Niveau 3 = 30 points. Vitesse 18, vibrer, tension de surface, attraper et relancer, Marteler, Réflexes aveuglants ou Vitesse 15, attraper et relancer, action rapide, actions supplémentaires X2, tension de surface, Réflexes aveuglants, Marteler.

92) Téléportation / max 2 niveaux. ↑

Oui. Nightcrawler style. Sans les cornes ou la queue.

Niveau 1 : Portée 24 mètres à vue ou beaucoup plus loin en se concentrant 2 (200 bornes), 3 (200 km) ou 4 rounds (la terre). Peut emporter quelqu'un avec lui. Nécessite une action. Jet d'Intellect (Logique et d'Intuition) ou de Pouvoir à -4 pour des lieux inconnus et -2 pour des lieux connus mais pas vus.

[10 pts Téléportation 3, Traversée 3 (2) avec concentration étendue, Emporter quelqu'un 5]

Niveau 2 : Portée 48 mètres à vue, peut se téléporter très rapidement autour d'une cible et bénéficier du bonus d'attaque à plusieurs jusqu'à +3 (4 actions d'attaque), la concentration pour se téléporter très loin n'est plus que de 1 à 3 rounds. Le personnage a +3 au jet d'Intellect pour ce faire.

[21 pts : rajout de Téléportation rapide 3, 1 Action supplémentaire liée à téléportation rapide 2, Portée étendue 2, Atout concentration 2 créé pour l'occasion (+2 aux jet de téléportation, et +2 en Parade et Esquive en téléportation rapide), Traversée en 1 / 2 ou 3 rounds (3)]

Troisième tirage : *Super sens et écholocation (33), Contrôle du temps (88) ou Intangible (93)*

93) Intangible ↑

Kitty Pride, style.

Niveau 1 : Intangible avec phase (peut se déphaser rapidement le temps d'une attaque et se rephaser ensuite), risque de blessures si matérialisation dans un objet solide (de 1 à 4 à SaWo). Jet d'Esprit ou de Pouvoir pour utiliser ce pouvoir. Le personnage ne peut pas affecter les énergies et la matière ou être affectées par elles...

Niveau 2 : niveau 1 avec 2 modifiables (2)

→ contrôle réflexif (2) (contrôle précis de la phase, blessures subies -2), peut emporter deux personnes avec lui ou transporter autant qu'il peut porter (2), Super-avantage : +2 pour utiliser ce pouvoir (2), Vol (2)

→ Attaque vibratoire (2D6) ignorant l'armure en semi-phase du bras qui rentre dans le corps de la cible (coût 8 – condition semi-phase -1, Ignorer totalement l'armure 5, 2D6 dommages 4)

Troisième tirage : *Invisibilité (94), Illusions (95) ou Possession (98)*

94) Invisibilité / Invisibilité supérieure ↑

Je sais, ça ressemble encore à quelqu'un, mais de fantastique cette fois.

Niveau 1 : Invisibilité (2, coût 8) -4 pour être repéré et touché ou Invisibilité (1, coût 4) -2 pour être repéré et touché et contrôle de la lumière (4, condition être invisible) à 24 m, zone moyenne. Pouvoir modifiable (2)

Niveau 2 : Projection de l'invisibilité (6 gratuite sur un pote, une action sur une zone) et Invisibilité (3, coût 12) -6 pour être repéré et touché ou Invisibilité (2) et contrôle de la lumière (10, sur une zone large avec sélectif, portée étendue – 48 mètres).

Troisième tirage : *Champ de Force (87), Illusions (95) ou Champ de dommages (80)*

95) Illusions et Obscurité / Grande illusion ↑

Très certainement que le personnage réorientera sa carrière vers l'illusionnisme :

Niveau 1 : Qualité film (1, l'illusion peut être filmée et enregistrée), Choc du système nerveux (2, peut attaquer une personne par niveau de pouvoir, si celle ci loupe un jet d'Intellect, elle est secouée, si un deuxième résultat secoué est fait sur la cible, cette dernière est sonnée sur un 1 au jet), Niveau 1,5 (3) et donc un diamètre de 9 mètres, Obscurcissement (4 : malus de -6 à tout le monde dans la zone).

Niveau 2 : Niveau 6,5. L'illusion fait 20 mètres de diamètre dans les règles, passons à 30 pour le fin. 7 personnes peuvent être affectées en même temps par un résultat secoué. Petit effet bonus et cosmétique, le personnage prend l'apparence qu'il veut à volonté.

Troisième tirage : *Contrôle mental (96), Invisibilité (94), Champ de Force (87)*

96) Contrôle Mental et Télépathie, max 2 fois. ↑

Ah mais, ah mais, professeur Xavier maintenant.

Niveau 1 : Contrôle mental 1 cible – exige concentration (5), Télépathe - parler (2), Lire les pensées - sonder (3) : portée 24 mètres, le contact de domination peut être maintenu avec télépathie.

Niveau 2 : Contrôle mental 2 cibles (mémoire altérée et souvenir changé) – exige concentration (11), Télépathe - parler à plusieurs personnes en même temps sur 2 km (3), Lire les pensées – sonder et altérer la mémoire (6) : portée 24 mètres, le contact de domination peut être maintenu avec télépathie.

Niveau 3 : Comme niveau 2, sur 7 cibles.

97) Servants, max 2 fois. ↑

C'est le super pouvoir Minions (Mignons, servants) qui a été adapté.

Niveau 1 (10 pts) : Invocables (2, avec un objet lié), 3 à mignons 4 PP

Niveau 2 (20 pts) : Invocables (2, avec objet lié), Modifiable (2), 7 mignons avec 4 PP ou 3 Mignons avec 12 PP.

Les super-pouvoirs sont plus du genre : Vol (2 ou 4), Invisible niveau 1 (4), Encaisse (1 à 4), Dégâts améliorés (6 maxi : 2 pour + 1D6 une fois par round, 2 pour utiliser le D6 tout le temps, 2 pour pouvoir l'utiliser avec une arme), Blast (2 = 2D6, ou 4 = 3D6 de dommages), Attributs améliorés 2 (3), Compétences améliorées 2 (pour 2 pts), Déplacement dans la terre (2), Vitesse (2 ou 4), Résistance (4 maxi, uniquement des niveaux 1), Super sens (1 par super-sens), Aquatique (2)

Le coût pour construire des Mignons est : 2 par mignon, 4 (invocables, -2 s'ils sont liés à un objet..), 1 par pt de super pouvoir qu'ils possèdent chacun (ils en ont 2 gratuits pour le fun - vol chez moi ou une méthode de déplacement - s'ils sont invoqués par un objet lié, règle maison), 2 modifiable.

Enlevez un mignon si vous préférez les invoquer sans objets liés et retirez leur 2PP offerts (chiffre entre parenthèses).

Mignons à 4PP : Profonds vindicatifs (Encaisse +2, Aquatique 2), Monstre du ciel (Vol 2, blast d'énergie 2D6), Hommes-Taupe (Creusement, Vision infrarouge, Armure 2)

Mignons à 12 PP : Chasseurs invisibles (Invisible niveau 1, Griffes +1D6 une fois round, Vol 2, Résistance spatiale : air, froid, feu-chaleur, radiation) ; légion infernale (blast 3D6, encaisse +4, Immunité 1 au feu, Vision infrarouge, Vol 2) ; Golem de métal [Absorption Métal et Transfert (4), Creuser (2), Blast (4), Armure 4 pts (2)
Les mignons invoqués sont toujours les mêmes [une gamme de trois choix pour mes règles maisons], mais au prix d'un rituel (par exemple à la pleine lune), une fois par mois, on pourrait modifier leurs pouvoirs.
Base d'attributs des Mignons : Tout utile D6, Combat ou Tir D8 (selon le mignon), Vigueur D8, Résistance 6
Troisième tirage : Sorcier, Demi-Dieu ou Compagnon.

98) Possession ↑

Qui a dit Supernatural ?

Possession au niveau 1 : dans les 48 mètres, jet opposé d'Esprit. Accès à la mémoire complète de la cible. Le corps du possesseur est inerte tout le temps. Le possesseur regagne son corps s'il est blessé ou choqué. Le possédé peut refaire un jet opposé à chaque fois que son corps est blessé ou choqué.

Possession au niveau 2 : Tirez un D6, le personnage est un Mort-vivant (1-2), un Démon (3-4), un Ange (5-6). Ouais, je sais, ça a l'air naze. Mais le personnage devient littéralement immortel. Il prend même le meilleur de ses caractéristiques ou de celles de sa victime lorsqu'il abandonne définitivement son corps, pour des raisons diverses. Il peut aussi choisir de faire un réel transfert de corps. La victime, consciente, dans son ancien corps. Normalement, on attendrait de la part d'un Ange qu'il demande la permission pour posséder, mais des signes du Destin l'emmèneront vers de jolies victimes en train de mourir et prêtes à recevoir le salut. Quand le personnage s'incarne dans une cible blessée, elle bénéficie aussitôt d'un jet de guérison à +2. Quand le personnage est sur le point de crever, paf, il peut aussi aller posséder quelqu'un.

Mort-Vivant = premier niveau du pouvoir 10

Ange = premier niveau du pouvoir 3

Démon = premier niveau du pouvoir 7

Au troisième tirage : hum. Au choix du joueur. Si vraiment. Vous êtes un esprit immortel – (enfin du moins le croyez-vous).

99) Médium ↑

Médium (pas dans les règles SaWo) : Le personnage peut lire le passé des objets ou des gens en les touchant, voir le futur, voir des choses à distance, a le sens du danger et possède 2 super sens au choix. Il a un bonus de +2 pour toutes les pratiques d'Arcanes et de +4 pour tout ce qui est santé mentale ou résister à la peur.

Au deuxième tirage : Médium (talent de 28) au niveau 3 en tant que 28. Bonus de 2 à toutes ses capacités.

Au troisième tirage : Prendre Super-sorcellerie, Invocation ou Servant.

100) Sorcellerie (Le Mage) ↑

Sorcellerie : seul changement par rapport aux règles, le personnage peut avoir des focalisateurs (des objets magiques rituellement préparés) qui maintiennent un pouvoir (ou une combo de pouvoirs) à valeur de son indice de Sorcellerie. S'il n'a pas de focalisateurs, chaque pouvoir maintenu coûte -1 au jet de Sorcellerie. Ce pouvoir n'est pas transformable sur le fil, c'est un sort actif que le personnage met 3 rounds à lancer. Chaque point de sorcellerie du Personnage transformé en sort focalisé est doublé et on ne peut mettre plus de la moitié de son niveau de magie en sorts focalisés. Avec 10 Sorcellerie, le personnage peut avoir 5 en sorcellerie de disponible et 5X2 points en focalisateurs. Il a ensuite l'occasion d'imaginer tous les pouvoirs qu'il veut à concurrence de son niveau (5, 10 ou 15). Le nombre de points dans un focalisateur ne peut pas dépasser le niveau de pouvoir du sorcier et les sorts focalisés ne peuvent bénéficier des modificateurs d'objets portés ou modulables. En une action de mouvement, le personnage peut « désactiver » ses focalisateurs pour récupérer de l'énergie afin de lancer un plus gros sorts. Il lui faut une action pour les réactiver ensuite.

En s'imposant quelques contraintes, le personnage peut gagner 1 (gestes) ou 2 (paroles) points supplémentaires aux pouvoirs sur le fil qu'il est capable de lancer.

Niveau 1 : Sorcellerie au niveau 5 (10), tout simplement. Le personnage a mis 2 pts dans un focalisateur, qui lui octroie 4 PP et peut lancer des sorts qui coûtent jusqu'à 3PP (5 PP avec des gestes et des incantations)..

Niveau 2 : Sorcellerie au niveau 10 (20), tout simplement. Le personnage a mis 5 points dans deux focalisateurs qui lui octroient un total de 10 PP (5 et 5, 6 et 4, 7 et 3, 8 et 2, au choix du perso) et peut lancer des sorts qui coûtent jusqu'à 5PP (7PP avec des gestes et des incantations).

Niveau 3 : Sorcellerie au niveau 15 (30), tout simplement. Le personnage a mis 5 points dans deux focalisateurs qui lui octroient un total de 10 PP et peut lancer des sorts qui coûtent jusqu'à 10PP (12PP avec des gestes et des incantations).

Un focalisateur prend 1 mois à créer et nécessite la dépense d'une petite fortune. L'atout Riche est conseillé.

Le défaut de la sorcellerie, c'est qu'il faut faire un jet de dé pour activer le moindre pouvoir. Les pouvoirs contenus dans les focalisateurs marchent en permanence, sauf s'il s'agit de pouvoir d'attaques, opposés. Un échec au jet secoue le personnage, un 1 au jet de Sorcellerie entraîne un contre-coup selon ce qui suit :

1 au jet de sorcellerie, mais dé joker réussi (1D6) : 1 – change de couleur (yeux ou cheveux) ; 2 – change d'apparence (sexe ou taille ou ethnie) ; 3 – change de forme (transparent, gras, métallique) ; 4 – énergie du pouvoir modifiée ; 5 – marque mystique sur le visage (+2 PP) ; 6 – pouvoirs et effets doublés sur ce jet de dé... La durée de 1D6 rounds généralement

1 au jet de sorcellerie, mais dé joker loupé (échec quoi) : Personnage secoué, pouvoirs absents (sauf ceux des focalisateurs) 1D6 rounds.

1 et 1 (D6) : Lancez 1D6 → 1 : une entité d'un autre monde apparaît, le personnage doit faire un jet d'Esprit à -2, s'il loupe, il doit passer un marché avec l'entité ou mourir ou être possédé un mois. → de 2 à 5 le personnage est secoué et ne peut plus utiliser ses pouvoirs 1D8 rounds. → 6 : Le personnage lance 1D100 par niveau de Sorcellerie et gagne les pouvoirs indiqués à la place pendant 1D6 heures.

Optionnel, le personnage peut préférer prendre Inventer (88)

Conversion des jeux avec SaWo. ↑

Conversion des Attributs SaWo vers d'autres jeux (où on se rend compte que les hauts attributs, ça fonctionne pas trop)

Savage Worlds	D4	D6	D8	D10	D12	D12+1	D12+2	D12+3	D12+4	D12+5	D12+6	+1
Base Attributs*	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	+1
Trait 2 attributs*	4 - 5	6 - 7	8 - 9	10 - 11	12 - 13	14 - 15	16 - 17	18 - 19	20 - 21	22 - 23	24 - 25	+2
Comp. Ghost, Shado	4 - 5	6 - 9	10 - 11	12 - 13	14 - 15	16 - 17	18 - 19	20 - 21	22 - 23	24 - 27	28 - 31	+4
Caracs Shadow 5	2	3	4	5	6	7 - 8	9 - 10	11 - 12	13 - 14	15 - 19	20 - 24	+5
AdC carac épiques.	7-8	9 - 12	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 22	23 - 26	27 - 32	33 - 36	37 - 46	47 - 56	+10
AdC Carac	7-8	9 - 12	13 - 14	15 - 16	17 - 18	19 - 20	21 - 22	23 - 24	25 - 26	27 - 31	32 - 36	+5
AdC Comp.	25 - 30	35 - 50	55 - 60	65 - 70	75 - 80	85 - 90	95 - 100	110	120	130	140	+10
WhiteWolf	1 ou 2	2	3	3 ou 4	4	5	6	7	9	9 - 10	11 - 12	+2
White Wolf comp.	3	4 - 5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	+1
Torg carac	7	8	9	10	11	12 - 13	14 - 15	16 - 17	18 - 19	20 - 22	23 - 25	+3
Torg Carac / Comp	8 - 9	10 - 13	14 - 15	16 - 17	18 - 19	20 - 21	22 - 23	24 - 25	26 - 27	28 - 31	32 - 35	+4
Porte Jaune ^α	-1	0	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+1
D6 system attributs	2D	2D+	3D	3D+	4D	4D+	5D	5D+	6D	7D	8D	+1d
D6 compétences.	3D+1	4D - 5D	5D+1	6D	7D	8D	9D	10D	11D	12D	13D	+1d
Poids max soulevé	40	60	80	100	120	200	500	1 t	2 t	5 t	10 t	

*Dans les règles de Ghost, les bonus d'attributs pour la base des compétences sont égaux à Attributs jusqu'à 6, puis seulement de +1 tous les 5 points au-dessus 10. 14 en Agilité et 12 en Réaction, c'est seulement 10 et 9 pour les compétences. Dans le cadre de cette aide de jeu, si un personnage se retrouve avec 13 en Charisme, la valeur pour calculer son trait sera 13. Tout est à 1 pour 1, on s'embête pas. Du genre, le personnage a gagné deux fois +4 en Charisme (pouvoir 65) et une fois Esprit +6 (+6 en Charisme et Volonté entre parenthèses) alors qu'il se payait déjà un charisme et une volonté de 6, il se retrouve avec 14 (20) en Charisme (grui), 6 (12) en Volonté, soit 32 dés pour encaisser le drain des sorts en règles Shadowrun mais à seulement (!!!) 20 pour calculer la base d'Esprit, ce qui fait un Esprit égal D12+4. Je me suis fendu de deux niveaux de caractéristiques pour l'appel de Cthulhu aussi, histoire d'avoir une mesure utile et une représentation mentale de ce que sont des hauts chiffres (épiques).

Quand les pouvoirs indiquent des **dés de dommages**, selon les jeux, voici un résumé des choses.

SaWo → AdC : mêmes dommages -1 dé (plus mortel) ou valeur des dés baissée d'un cran. 2D6 = 2D4.

SaWo → Shadowrun : +2 par D6, 2,5 par D8 et 3 par D10 (rajoutez 2 pour la base des armes à feu)

SaWo → D6 system : Rajouter +1 par dé de dommages. 6D10 font 6D10+6

SaWo → Monde des ténèbres : +1,5 par D6, +2 par D8 et +2,5 par D10, fixes. Il ne s'agit pas de dés lancés.

SaWo → Torg : base de 12 + 2 par D6, 2,5 par D8 et 3 par D10.

Tous les bonus de dégâts liés à une grosse force se traduisent par des +1 ou 1D selon le système de jeu.

Pour l'**armure** et l'**encaisse/résistance**, considérez simplement :

SaWo → AdC : Idem.

SaWo → Shadowrun : Divisez par 2, mais c'est encaisse automatique.

SaWo → D6 system : X1,5 (fixes) 10 d'encaisse, c'est 15 d'encaisse fixes.

SaWo → Monde des ténèbres : Divisez par 2, encaisse fixe.

SaWo → Torg : Divisez par 2.

Quand les pouvoirs indiquent des **bonus** ou des **malus** à Sawo, c'est simple.

1 (SaWo) = 2 à Ghost / Shadowrun / Torg / D6 system, +10 % à l'AdC, 1D à White wolf

Blessures à Sawo : 1B = 3 blocs à Shadowrun, 2 à White wolf, 4 Pvs à Cthulhu, 1B et 2 pts de Choc à Torg.

Sawo / Cthulhu (Achtung ???) : Utiliser les Pvs de l'AdC en lieu et place des Blessures de SaWo. Oui, c'est possible. La marge de réussite du jet de dommages deviennent les Pvs encaissés. Une Blessure soignée, c'est 4 Pvs encaissés. En option, vous ne pouvez faire cocher les points de Blessure qu'à partir de 4 Pvs encaissés. De 1 à 3, le personnage est choqué.

Exemple : Jeff se prend une bastos, il a 14 points de vie et une résistance de 6. Les 2D6+1 de dommages de l'arme font 17. Huirg. Jeff se ramasse 11 points de dommage. Ouille.

Un point d'héroïsme ne permet pas alors de faire un jet de Vigueur pour encaisser (bien qu'on puisse le faire, 1 PV récupéré par point au-dessus de 4), mais de récupérer automatiquement 8 points de vie (2 niveaux de Blessures).

Lorsque les pouvoirs indiquent des **Attributs**, ce sont ceux de **Ghost's Stories** dont je cause. Si c'est **Trait**, c'est **SaWo**.

Résumé des pouvoirs en Anglais (avec entre crochets : différence de coût^α, rajout perso*, traduction quand nécessaire) ↑

Contingent [Contingence] (-1/-2) : The power only works when another is activated (-1), or successful (-2).

Device [Objet] (-1/-2) : The power is an item. -1 if it's worn, -2 if it's hand-held. [-4 pour un objet unique à au moins 10(14) PP] |

Limitation (-1/-2) : The ability is limited in some way. -1 for Minor Limitation, -2 for Major.

Projectile (+1): A Touch Attack power is triggered by a successful, specific *ranged attack*.
Range [Portée] (+2): A Touch Attack may be used at a range of 12" with a successful attack roll. [+1 : portée 2 cases, 4 m]
Requires Activation (-1): The power isn't the user's natural state and must be activated as a free action.
Slow To Activate (-1): The power requires a full action to engage.
Switchable (+2): Switches between different powers or power sets. (Rappel : acheter switchable pour chaque set de pouvoir.)

Absorption (2): Soak damage via Power Type. Energy/Matter Master (+5), Reflection (+4), Transference (+2).
Ageless (1): The character doesn't age. Very Old (+1). [Immortel = +4, lié à Régénération 4 (Regrowth 2)]
Altered Form (3): The character's body can change into a different substance. Grapple (+1), Reach (+1/Level), Replenish (+3), Viscous (+1)
Animal Control (2/Level): Controls animals. Animal Companion (Special), Summonable (+4), Super Powers (Variable), Telepathic Link (+1). [animaux X2]
Aquatic (2): Cannot drown, +2 to Swimming rolls, Pace equals Swimming skill.
Armor (1/Level): +2 Armor. Hardy (+3), Heavy Armor (+4), Partial Protection (-1/-2).
Attack, Melee (2/Level): Close combat attack. Armor Piercing (+1), Focus (+3), Heavy Weapon (+1), Lethal (-1), Multiple Attacks (+2), One Arm (-1), Reach (+1), Stackable (+2).
Attack, Ranged (2/Level): Distance attack. Area Effect (+2/+4), Armor Piercing (+1), Cone (0/+1), Enhanced Damage (+4), Focus (+3), Heavy Weapon (+1), Lethal (-1), Range (+2/+4), Rate of Fire (+3/Shot), Requires Material (-1/-2).
Awareness [écho-location](+3/+5): ignore obscurement/Gang Up modifiers.
Broadcast (2): Tap into and manipulate media. Manipulation [son et audio modifiés] (+2/+4), One Channel (-1), Range [160 km] (+1).
Burrowing [Creuser] (2): Tunnel at half Pace. Pace (+1).
Chameleon (3): Imitate another being. Inanimate Object (+3), Voice (+2).
Construct (8): +2 to recover from being Shaken; doesn't breathe; immune to disease and poison; ignores one level of wound penalties. [Fo et Vig+1]
Copycat (1/Level): Mimic other Traits and powers. Range (+2), Devices (+2), Duration (+3), Magician (+2), Nemesis (+1), Overly Accurate (-2), Uncontrolled (-2), Versatility (+1/+2).
Damage Field (3/Level): A damaging aura, by Power Type. Armor Piercing (+1), Heavy Weapon (+1), Medium Template (+3) [Large +6]*, Selective (+2).
Danger Sense (2): Notice roll to detect hidden dangers, start ambushes on Hold.
Decay (4): Destroy material or cause wounds. Midas Touch (-2), Rapid Decay (+2), Strong (+1), [Portée (+1)]
Deflection (1/Level): -1 to be hit by ranged attacks per level. Protector (+1 [quelqu'un d'autre] /+2, diviser la protection).
Doesn't Breathe (2): The hero has no need to breathe.
Doesn't Eat (1): The hero does not need to eat.
Doesn't Sleep (1/2): The hero does not need to sleep.
Duplication (3/Level): The character can copy herself. No Tell (+1), Promotion (+2).
Earthquake (2): Creates an earthquake. Depth (+3), Earthshake (+3), Trigger (+1).
Energy Control (5): Manipulates energy, by Power Type. Area Effect (+2), Master (+5), Range (+2), Selective (+2).
Ensnare (3): Entangle or entrap foes. Area Effect (+2/+4), Very Strong (+2).
Explode (2/Level): Detonates around the hero. Fatigue (-2), Heavy Weapon (+1), Large Template (+1).
Extra Actions (3/Level): An additional action per round per level. Fast Action (+2).
Extra Limbs (3/Level): Extra limbs, granting extra actions. Reach (+1).
Fear (3): Cause Fear tests. Scary (-2), Terror (+2).
Fearless (2): Immune to Fear tests.
Flight (2-20): The hero can fly and is harder to hit at higher levels. Climb (+1/Level).
Force Control (2/Level): Manipulate raw force, make force fields. Area Effect (+2), Force Field (+3), Heavy Weapon (+1), Range (+2).
Gifted (2): Ignore -2 penalty when making unskilled rolls.
Growth (3/Level): Increases Size, Strength, and Toughness by 1 per level. Big Fists (+1/+2), Fast Growth (+2), Long Stride (+2), Monster (-2).
Healing (5): Heals wounds. Cure (+3), Refresh (+3/+5), Restoration (+2), Resurrection (+8).
Heightened Senses (1/Level): Improved sense or perception. Spatial Sense (+2).
Illusion (2/Level): Creates visual and auditory images. Film Quality (+1), Obscurement (+2/+4), System Shock (+2), Targeted (-1).
Immune to Poison / Disease (1 Each): The character cannot be poisoned or infected.
Infection (3): Strikes target with fast-acting disease. Carrier (-1), Contagious (+2), Strong (+1).
Intangibility (5): The character can turn ethereal. Phase (+5), Permanent (-2), Reflexive Control (+2), Tag Along (+2).
Interface (2): The hero can tap into electronic devices. Code Breaker (+1).
Invent (2/Level): Mimic other powers by invention. On the Fly (+3).
Invisibility (4/Level): The hero is invisible. Permanent (-2), Personal (-2), Projection (+4/+6)
Jinx (2): Opponents suffer misfortune. Improved Jinx (+2).
Leaping (1-5): The hero can jump great distances or heights. Bounce (+1), Death From Above (+1).
Malfunction (3): Causes devices to stop working. Area Effect (+2).
Matter Control (2/Level): Manipulate matter, by Power Type. Constructs (+3), Master (+5), Range (+2), Requires Material (-2).
Mind Control (5): Manipulate others. Memory Alteration (+2/+4). Multiple Minds (+2).
Mind Reading (3): Read others' thoughts. Memory Mastery (+3).
Minions (2/Level): The character has allies under his control. Summonable (+4), Super Powers (Varies).
Negation (4): Nullify super powers. Full Spectrum (+5), Leach (+5).
Paralysis (3): Renders foes immobile. Strong (+1).
Parry (1/Level): Increases Parry. Deflect (+4), Protector (+1/+2).
Poison (3): Poison foes with a touch. Knockout (+3), Lethal (+5), Strong (+1).
Possession (8): Take over a target's body. Memories (+2).
Regeneration (2/Level): Regenerate wounds. Recovery (+1), Regrowth (+2).
Resistance (1/5/10): Increasing damage resistance versus particular Power Type.
Shape Change (Variable): Take on the form of an animal or creature. Speech (+2), Swarms (+2/+4).
Shrink (4): Reduce taille. Density (+1), Microscopic (+4), Quick Change (+1), Tiny (+4). [Zone 4 de réduction, 1 h. Jet d'opposé Esprit et Vigueur (+6)]
Sidekick (5): The hero has a loyal and super powered companion.
Speak Language (1): The hero can speak any language. Written Word (+1).

Speed (Variable): The character can move at super speed. Blinding Reflexes (+2), Catch and Throw (+2), Pummel (+1), Surface Tension (+1), Vibrate (+5), Whirlwind (+2).

Storm (3): Summons a storm. Downpour (+1), Gale Force (+1), Lightning Strike (+3).

Stun (2): Temporarily Incapacitates foes. Area Effect (+2/+4), Selective (+2).

Super Attribute (2/Step): Increase an attribute a die type (+1 after d12). Not Today (+2).

Super Edge (2/Level): Grants a Combat Edge.

Super Skill (1/Step): Increase a skill a die type (+1 after d12).

Super Sorcery (2/Level): Grants any other power via spellcraft.

Swinging (2): Allows movement via swinging. Strong Line (+1).

Telekinesis (2/Level): Moves objects with the hero's mind. Focus (+3), Heavy Weapon (+1), Range (+2).

Telepathy (2): Contact others via thought. Broadcast (+1/+3), Mind Rider (+3), Switchboard (+2).

Teleport (3): Disappear and reappear elsewhere. Range (+2/+4), Rapid Teleport (+3), Teleport Other (+5), Traverse (+3).

Toughness (1/Level): Increases Toughness. Hardy (+3).

Uncanny Reflexes (4/8): -2 or -4 to hit the character. Blinding Reflexes (+2).

Undead: +2 Toughness; +2 to recover from Shaken; doesn't breathe; immune to disease & poison; no additional damage from called shots; ignore 1 level of wound penalties; -2 Cha.

Wall Walker (1): The hero can walk on horizontal or inverted surfaces.

Whirlwind (2): Creates a small cyclone to disrupt foes. Large Template (+2), Twister (+2).

Résumé des pouvoirs en Français, le nom Anglais de certains pouvoirs est précisé...: Entre crochets, mes règles persos.↑
Multipliez par 2 les portées pour le nombre de mètres.

Option Pouvoirs au hasard ;

V1 : D100, si 81 -100 → -80, puis multipliez par 4 et choisissez entre le pouvoir indiqué et un des 3 précédents.

Je fais 83, ça donne 3X4 donc, 12, je peux choisir le pouvoir 9, 10, 11 ou 12

V2 : D100, et regardez le bas du fichier.

- 1 Absorption (2):** Encaisse dom. via un type d'énergie ou matière. Maître Matière/Energie (+5), Renvoi Blessures (+4), Transférer Force ou Vig 5rds (+2).
- 2 Actions supplémentaires (3/niv):** 1 action de plus par round par niveau. Tâche rapide (+2).
- 3 Aquatique (2):** Ne peut se noyer, +2 pour Nager, Vitesse de nage égal Talent de Nage.
- 4 Armure (1/Niv):** +2 Armor. Solide (pas de nouveau résultat secoué) (+3), Armure Lourde (+4), Partielle (-1/-2).
- 5 Attaque, Mêlée (2/niv):** Dommages au contact +1D6 (max 5D6). +1D6 par niv. (+2). Perce-armure 2 (+1), Focus (pas d'armure sur structures) (+3), Arme Lourde (+1), Létal (-1), Attaque multiple (bonus de dom. sur chaque attaque) (+2), Un bras (-1), Portée (+1), Combinable (avec arme de mêlée) (+2).
- 6 Attaque, distance (2/niv):** Attaque de Tir, 2D6 (max 6D6) , +D6 par niv. (+2). Portée 12/24/48. Aire d'effet (+2/+4), Perce-armure 2 (+1), Cone (0 attaque de cone +1 peut modifier attaque normale ou cone), Dommages D10 (+4), Focus (+3), Arme lourde (+1), Létal (-1), Portée (+2/+4) (X2 à chaque fois), Rafale (+3/Tir), Requiert Matériel à portée courte ou touchée (-1/-2)..
- 7 Broadcast [Diffusion] (2):** Connexion et manipulation média. Manipulation [son et audio] (+2/+4), One Channel (-1), Range [160 km] (+1).
- 8 Creuser [Burrowing] (2):** Tunnel à moitié de vitesse. Vitesse normale (+1).
- 9 Caméléon (3):** Imité une autre créature. Objet inanimé (+3), Voix (+2).
- 10 Champ de dommage (3/Niv):** 2D6 de dommage d'un type, action libre, en fin de round, max 6D6. Perce-armure +2 (+1), Arme lourde (+1), Zone moyenne (+3) [Large +6]*, Sélectif, écarte des cibles (+2).
- 11 Change-forme (Shape-change) (4 :** taille 0, +1 par pt): devient un animal ou une créature, prend les attributs physiques. Parole (+2), Essaim (+2/+4).
- 12 Clone (Duplication) (3/niv):** Copies de soi-même, les copies ne peuvent avoir copycat, inventer ou super sorcellerie. Indiscernable (Jet à -4 pour distinguer l'original) (+1), Promotion (un clone devient source) (+2).
- 13 Construct (8):** +2 pour se sortir de secoué; ne respire pas; immunité poisons, maladies, ignore 1 niveau de pénalité de blessures. [Fo et Vig+1]
- 14 Contrôle animal (2/Niv):** Contrôle animaux [2 par niv]. Compagnon (Special), Invocable (+4), Super Pouvoirs (1par PP), Lien télépathique (+1).
- 15 Contrôle de l'Énergie (5):** Zone moyenne, portée 12, un type. Zone large (+2), Maître (toutes les énergies) (+5), Portée 24 (+2), Sélectif (+2).
- 16 Contrôle de Force (2/niv):** Force D10, +1 niv. Zone moyenne (+2), Champ de Force (1 cible et +1 résistance / niv) (+3), Arme lourde (+1), Portée 24 (+2).
- 17 Contrôle de la matière (2/niv):** Par type de matière. Constructs (+3), Maître (+5), Portée (+2), Requis (-2).
- 18 Contrôle mental (5):** Manipule les autres. Oubli / Altération mémoire (+2/+4). Par cible supplémentaire (+2).
- 19 Copier Pouvoirs (1/Niv):** Copie 1 pour 1 niveau pendant 1 h. Traits ou des Pouvoirs au toucher. Portée (à vue (+2), Objets (+2), Durée à volonté (+3), Magiques (+2), Nemesis, effet élémentaire opposé (+1), Copie aussi défauts (-2), Sans contrôle (copie tout une personne au toucher) (-2), Versatile (+1/+2) (Plusieurs pouvoirs d'une ou de plusieurs personnes)
- 20 Décrépiter [decay] (4):** Détruit matériel (5 kilos / rd) or cause Blessures. Permanent (-2), Rapide (pds X2) (+2), Fort (-2 au jet de Vigueur) (+1), [Portée (+1)]
- 21 Doué (2):** Ignore -2 pénalité pour toutes les compétences non maîtrisées. [+1 sur deux compétences au choix]
- 22 Enchevêtrement (Ensnare) (3):** Combat au contact pour agripper cible (Jets à -2). Zone moyenne ou large (+2/+4), Très fort (jet -4) (+2).
- 23 Écho-location (Awareness) (+3/+5):** ignore obscurité / bonus des adversaires à plusieurs.
- 24 Esquive [Déflexion] (1/niv):** -1 niveau pour être touché par des attaques à distance. Protecteur (+1 quelqu'un d'autre /+2, diviser la protection).
- 25 Étourdir (Stun) (2):** [Portée 12], secoue ou incapacité (relance), Zone moyenne, large (+2/+4), Sélectif (+2), Fort, -2 au jet de vigueur ou intellect (+1)
- 26 Explosion (2/niv):** Explosion zone moyenne 2D8 autour du héros (max 6D8). Fatigue (-2), Arme lourde (+1), Zone moyenne (+1).
- 27 Forme altérée (3):** Peut se changer dans une substance ou énergie différente. agripper (+1), allonge (+1/Level), Régénérer au contact (+3), Visqueux (+1)
- 28 Grandir (3 [2,5]/niv):** Taille, Force et Résistance +1 par niv. Réduire malus pour toucher (-2 / -4) (+1/+2), Grandir rapide (action libre) (+2), Grands pas (vitesse X2 large, et X4 géant) (+2), Monster (-2). [Pas de bonus / malus pour toucher ou être touché]
- 29 Guérison (5):** Guérit blessures. Remède maladies, poisons (+3), Rafraichir (+3/+5), Restorer amputation, handicap (+2), Résurrection (+8).
- 30 Illusion (2/niv):** image et son. A vue, volume 8m +2 par niveau. Qualité film (+1), Obscurité (+2/+4), Choc système nerveux (+2), Cible esprit (-1).
- 31 Immunité (Resistance) (1/5/10) [1/3/5]:** Immunité à un type d'énergie particulière. Résistance et jet opposés +4 / Dommages /2 [avec +4] / Totale
- 32 Immunité âge (1):** Le personnage ne vieillit pas. Très vieux (+1). [Immortel = +4 (5), lié à Régénération 4 (Repousse 2)]
- 33 Immunité aux Poisons / Maladies (1 chacun):** Jamais malade, jamais empoisonné..
- 34 Infection (3):** Contact, maladie rapide. Porteur permanent (-1), Contagieux (+2), Fort -vigueur -2 (+1).

- 35 Intangibilité (5):** Ethéré. Phase (+5), Permanent (-2), Reflexive Contrôle réflexif (+2), Emporter personne (+2), [Maître, +2 aux jets (+2)]
- 36 Interface (2):** +4 pour connexion à des objets électroniques. Se passe d'outils. (+1).
- 37 Inventer (2/niv):** Copie les autres pouvoirs. Sur le Pouce, changer un set de pouvoir en un autre (+3). [le personnage peut porter jusqu'à niv/X3 objets]
- 38 Invisibilité (4/niv):** The hero is invisible. Permanent (-2), Personnel (-2), Projection (+4/+6)
- 39 Lecture des pensées (3):** Portée 12, Jet opposé d'Int., Maîtrise de la mémoire (+3), Chevaucher Esprit (+3[+1])
- 40 Malfonction (3):** 1 cible à 12, objets kaput. Zone moy (+2). [Zone large +4], [Maître, +2 aux jets (+2)]
- 41 Marche sur les murs (1):** Le personnage marche sur les murs ou au plafond...
- 42 Membre supplémentaire (3/niv):** Une action de plus par membre. Reach (+1).
- 43 Mort-vivant (10) :** +2 Résistance; +2 pour récupérer de Secouer, Ne respire pas, Immunité maladies et Poisons. Pas de coup ciblé. Ignore 1 niveau de malus de blessures, +2 Traits (-2 en Charisme éventuellement)
- 44 Négation (4):** Baisse un Trait ou comp. au toucher. Tous les Traits (+5), Aspire Pouvoirs (+5) [Portée 12, +2]
- 45 Ne dort pas (1/2):** Sommeil / 2 ou pas de sommeil.
- 46 Ne mange pas (1):** Pas besoin de manger.
- 47 Ne respire pas (2):** Pas besoin d'air.
- 48 Parade (1/Niv):** Améliore Parade passive. Parer attaque à distance, jet d'Agilité [Combat] (+4), Protecteur, une cible ou partage (+1/+2).
- 49 Paralysie (3):** Ennemi en incapacité. Fort (jet de Vigueur, Esprit ou Intellect -2) (+1).
- 50 Parler langues (1):** Parler rapidement n'importe quelle langue. Lire toutes les langues (+1).
- 51 Peur [Fear] (3):** Provoque test de peur. Permanent (-2), Terreur (Jets à -2) (+2), [Plus de peur (+2), les jets de peur peuvent être faits deux fois]
- 52 Poison (3):** Empoisonne au toucher. KO (+3), Létal (+5), Fort - vigueur -2 (+1), [Portée courte 2 (+1)]
- 53 Porte-poisse (Jinx) (2):** Les opposants ont mauvaise fortune sur 1. Improved Jinx amélioré (sur 1 et 2) (+2).
- 54 Possession (8):** Possède une cible à vue, portée 24. Accès à la mémoire (+2).
- 55 Rapetisser (4):** Réduce Size. Densité (+1), Microscopique (+4), Changement rapide (+1), Minuscule (+4).]
- 56 Réflexes extraordinaires (4/8):** -2 or -4 pour toucher le personnage (ne combine pas avec d'autres pouvoirs). Évite attaque de zone (+2).
- 57 Régénération (2/niv):** Jour, Heure, Dix minutes, Minutes, Round, [coup]. Récupération (Fatigue X2[X10]) (+1[+2]), Repousse (+2). [Immortel 5]
- 58 Résistance (Toughness) (1/niv):** Niveau 10 maxi. Solide (+3) [+2]
- 59 Sans peur (2):** Immunisé aux tests de peur.
- 60 Saut (1-5) :** 1 (2/4), 2 (4/8), 3 (8/16), 4 (16/32), 5 (32/64), [6 (64/128)]. Rebondir (+1), Mort du ciel (+1), [Amorti (+1/+2), chute avec rebond, chute totale].
- 61 Se Balancer (2):** Permet mouvement 12 en se balançant. Câble solide (+1).
- 62 Servants (2/niv):** Alliés sous contrôle. Invocable (+4 [+2, avec arme sacrée]), Super Pouvoirs (Varies). [+2 PP gratuits aux mignons si invoqués]
- 63 Sidekick (5):** Un super compagnon qui a 2/3 de vos PP
- 64 Sens intensifiés (1/niv):** Sens ou perception améliorée. Sens spatial (Rayon X, etc) (+2).
- 65 Sens du danger (2):** Jet de remarquer pour détecter danger cachés ou embuscade en cours.
- 66 Super Atout (2/Niv) [1,5/Niv] :** Un atout de combat. [Max 10], Atouts hors combats possibles [Max 6]
- 67 Super Attribut (2/Niv) [1,5/Niv]:** Augmente un Trait SaWo d'un niv. (+1 après d12). Substitution (un Trait pour un autre 1 [3] fois par session (+2)). On peut aussi augmenter les Attributs Ghost, sur une base de 1 pour 1 avec un max de 4 ou 6 pour la Force et Constitution.
- 68 Super Compétence (1/Niv):** Augmente une compétence SaWo d'un niv. (+1 après d12). [3 comp. par +2, si le jeu a toutes les comp. Sawo]
- 69 Super Sorcellerie (2/niv):** Tous les pouvoirs par Sorcellerie. [Focalisateur : En sacrifiant 1 à 3 niv, sort maintenu d'une puissance de 2 à 6]
- 70 Télékinésie (2/niv):** Force D10 +1 niv. Portée 12. Focus (+3), Arme lourde (+1), Portée 24 (+2).
- 71 Télépathie (2):** Contacte les autres par la pensée. Broadcast (+1/+3), Mind Rider (+3), Switchboard (+2).
- 72 Téléportation (3):** Portée 12 (à vue, -2 / -4). Portée 24 / 48 (+2/+4), Téléportation rapide (+3), Téléporter autre (+5), Traverser (+3), Maître [Bonus de 2]
- 73 Tempête (3):** Visibilité 24. Douche, visibilité 12 (+1), Coup de vent, portée 24, zone large (+1), Éclair, jet d'Esprit, dom 3D10 (+3).
- 74 Tremblement de Terre (2):** Ligne 12 et profondeur 2, Jet d'agilité ou secoué. Profond (10 m, 3D6+3 de chute) (+3), Secouer zone large, portée 24 (+3), Déclencheur (sur une faille sismique) (+1).
- 75 Tourbillon (2):** Zone moyenne, portée 24, Jet de force ou projeté. Secoué sur 1. Zone large (+2), Twister, Force -2, dom 2D6/3D6 projeté à 1D10 (+2).
- 76 Vitesse (Variable):** 2 (X2), 5 (X4, -1), 7 (200 km/h -2), 10 (400 Km/h -4) 12 (Mach1 -6), 15 (Mach2+ -8), 18 (quasi lumière -10), Réflexes aveuglants (+2), Attraper et relancer (+2), Marteler (+1), Tension de surface (+1), Vibration (+5), Tourbillon (+2). [+1 action, (+3)]
- 77 Vol (2-20):** 2 / 4 / 8 (X4 -1) / 10 (200 km/h -2) / 12 (400 km/h -4) / 15 (Mach 1 -6) / 18 (Mach 2+ -8) / 20 (Quasi vitesse lumière -10). Grimper (+1/Level).
- 78 Ange ? (10+) :** Résistance +4 (+4), Force (+3) (4,5), Vol (X2) (+4), Régénération (amputation) 1 jet par jour (+4). Soigne les « justes » une fois par jour, par personne (+??), à raison d'un maximum de Valeur du dé d'Esprit. Obéit à une voix venue d'ailleurs, code moral.]
- 79 Contrôle du Temps (20) :** soumit à l'aval du Mj, voir règles plus haut ou **Démon** (Force et Vigueur +1, Immunité métal, feu, froid, sommeil (4), Immunité poisons et maladies (2), Télékinésie (2))
- 80 Immortel (5) :** soumit à l'aval du mj. Immunité et Régénération +2.]
- 81 – 85 : Boost Traits (force 81, vigueur 82, agilité 83, intellect 84, esprit 85) ; 86 – 88 : Boost Compétences (agilité 86, intellect 87, esprit 88) ; 89 – 100 (2 jets ou douze premiers résultats du D100 : 89, demi dieu, 90 changeur de peau, 91 ange, 92 maître des possibilités, 93 champion, 94 psion, 95 démon, 96 sorcier, 97 extérieur, 98 vampire, 99 chasseur, 100 Kirati-Utau)**

Bonus / Malus =

- Contingence (-1/-2) :** Le pouvoir marche seulement si un autre pouvoir est activé (-1), ou réussi (-2).
- Objet (-1/-2):** Le pouvoir est un objet. -1 si porté, -2 si tenu en main. [-4 pour un objet unique à au moins 10(14) PP] |
- Limitation (-1/-2):** La capacité est limitée. -1 Limitation mineure, -2 Majeure.
- Projectile (+1):** Une attaque au toucher est déclenchée par une attaque à distance (précisée) réussie précise.
- Portée (+2):** Une attaque au toucher peut être utilisée à 12" avec un jet d'attaque réussi. [+1 : portée 2 cases, 4 m]
- Requiert Activation (-1):** Le pouvoir n'est pas en oeuvre permanent, il se déclenche en une action libre.
- Lent à activer (-1):** Le pouvoir nécessite une action complète (1Rd) pour s'activer.
- Modulable (+2):** Peut basculer entre différents pouvoirs ou groupes de pouvoirs. +2 par bascule.

Rappel des énergies et Matières :

Énergie: Froid, Ténèbres, Électricité, Feu/Chaleur, Kinétique, Lumière, Magnétisme, Mental, Radiation, Sonique, Vent.

Matière : Air, Biologique (Animal/Humain), Terre/Pierre, Lumière solide, Métal, Plantes, Eau.

Les Vingt-huit. †

Au départ...

Au départ, les pouvoirs des Vingt-huit furent rédigés pour un mix du Monde des Ténèbres et de l'Appel de Cthulhu où les personnages pouvaient recevoir des pouvoirs des cinq éléments en plus de leurs talents de 28. (Mage – éther, Vampire – feu, Garous – eau, Magie du Mythe – air, Mutants – terre). Les pouvoirs sont sur 4 niveaux (ça reste simple comme ça). Le personnage commence avec son Pouvoir de 28 au niveau 1, 2, 3 ou 4 (huir) selon le désir du MJ pour sa chronique. Les pouvoirs se mesurent généralement au feeling, soit en réussite automatique (mon option de base, ce sont les cibles qui font un jet opposé) ou sur un Dé de Pouvoir (Magie + Chance - ou Esprit) qui augmente sensiblement à chaque niveau (Bonus d'action dans le tableau de Pouvoir). D'une manière générale, les pouvoirs dépassent les règles parfois trop restrictives du jeu de rôle pour servir l'intensité dramatique. Si un pj veut utiliser un pouvoir d'un niveau supérieur, la dépense de quelques points d'héroïsme peut permettre d'y arriver.

Le pouvoir des 28 vient de la nuit des temps (oh c'est facile). Il y a eu en particulier 3 dates:

- La Gérousie en Grèce, un conseil de 28 bonhommes dans une cité qui vit arriver une entité appelée le messager qui leur offrit leurs pouvoirs. Cette entité a eu plusieurs noms (John Ghost, Nyarlatothep, Bastet, Noddens, Le Premier, Le Prophète, le Gardien) mais nul ne sait vraiment qui elle fut (ou si elle était déjà la somme d'autres 28).

- Un bateau de croisière, le Queen of Athena, qui fut bombardé par des météorites (41) causant 13 morts (ou nouvelles sources) et 28 « éveillés » le 19 février 1919 à 19h19 et 19 secondes dans la baie de San Francisco...

- Un Sacrifice commun, dans divers univers parallèles, entre 1999 et 2012, où l'essence des 28 fut redistribuée dans le temps. Dans l'univers de Shadowrun, cela permit le retour du Mana par exemple. Dans l'univers de White Wolf, cela pourrait être avoir empêché l'Apocalypse. A Cthulhu, avoir latté les astres qui étaient propices et le réveil de Grands Anciens.

D'une manière générale, les Vingt-Huit, c'est surtout un moteur de scénarios pour annoncer un grand bouleversement, une menace et un moyen de lutter contre elle. Quand les vingt-Huit se réunissent, ils peuvent être plus forts (pouvoir au cinquième niveau?). Ils obéissent aussi assez volontiers aux gardiens des portes pour protéger leur univers d'invasions extérieures. Les Vingt-Huit ne s'éveillent pas toujours tous en même temps, ils peuvent être seulement 4 ou 7 au départ, chacun avec le pouvoir d'en créer 6 ou 3 autres et de fonder une « Famille ». Car le pouvoir qui fut créé ne doit pas totalement disparaître. Un Dieu risquerait de naître de la disparition de tous ces pouvoirs, ou de leur somme.

Chaque pouvoir pouvait, pour un peu plus de mystique dans le jeu, être lié à 28 lames de tarot, avec une symbolique associée... 6 lames majeures ont été rajoutés aux 22 lames classiques : Le Gardien (qui protège les portes), Le Navigateur (qui a un véhicule pour aider à transporter des gens ailleurs), L'Oracle (qui était là pour guider les pjs), L'Ombre (soutien ou ennemi de l'Oracle qui pouvait orienter les choses aussi), La Porte (qui est le passage du pouvoir, tout simplement et la possibilité de briser les frontières du temps), La Cité (qui représente l'âme de la ville où les pjs habitent dans la contrée des Rêves ou l'âme de toute ville où se trouvent les pjs, elle est amie avec certains d'entre-eux)...

J'avais aussi idée que les pjs puissent invoquer, le pouvoir de la lame et une action associée à celle-ci et la réussir de manière extraordinaire (**Sawo-Ghost** : dépense de 1 point d'Héroïsme / joker, max 2 fois par scénario). Plutôt que de m'empêtrer dans des aides de jeu trop mystiques sur des symboliques variables en plus en fonction des interprétations ou des tirages, je laisse le « feeling » me guider. Il peut m'arriver de tirer une carte de Tarot pour la séance (un jet d'un D30, en fait, et de voir ce qui peut « colorer » l'aventure du jour de par la symbolique associée au pouvoir de 28. Pouf, 10, la Roue de la Fortune, le scénario impliquera quelque chose lié à un changement radical.

Les Vingt-huit : D30 (rappel des pouvoirs) †

Les [Vingt-huit](#). [Le Vol de Pouvoirs](#). [Tableau](#) de Vol des Pouvoirs. [Création de 28](#). Les [familles de 28](#).

[Capacités génériques](#), [Résumé des capacités génériques par pouvoir](#). [Capacités génériques \(SaWo\)](#), [Création 28 à SaWo](#)

1	Mort (Le magicien ; Volonté) E	11	Télékinésie (Justice ; Justice) F	21	La Régénération (Le Monde : l'épanouissement) F
2	Pestilence (La papesse ; illumination) A	12	Métamorphose (Pendou ; Point de vue) E	22	L'Immortalité (Le Mat ; Possibilité) E
3	Famine (L'impératrice ; Fertilité) T	13	Invocation du Destin (Mort ; Renouveau) E	23	L'Adaptation (Le Navigateur : le dépassement) A
4	Guerre (L'empereur ; Gouvernement) F	14	Colère de Gaïa (Tempérance ; Adaptation) T	24	L'Invulnérabilité : (Le Gardien : le dévouement) T
5	Air supérieur (Le Pape ; Moralité) A	15	Folie (Diable ; Servitude) A	25	Le Médium (L'Oracle : l'oeil extérieur) E
6	Eau Supérieure (Les amoureux ; Attraction) E	16	Ruines (La tour ; Purification) F	26	La Connaissance (L'Ombre : l'oeil intérieur) A
7	Feu supérieur (Le chariot ; Triomphe) F	17	Illusions, magie (L'étoile ; Inspiration) E	27	Le Temps (La Porte : le courage) T
8	Terre supérieure (La Force ; La force) T	18	Détection, magie (La lune : Intuition) A	28	Vingt-huit (La Cité : la famille) F
9	Télépathie (L'hermite ; les conseils) T	19	Soins, magie (Le soleil : Libération) T	29	Relancez deux fois, choisir le préféré
10	Téléportation (Roue de la Fortune ; destin) A	20	Combat, magie (Le jugement : Réunion) F	30	Relancez trois fois, choisir le préféré.

4 cavaliers (Mort, Pestilence, Famine, Guerre), 4 éléments (Eau, Terre, Feu et Eau), 4 maîtres (télékinésie, télépathie, téléportation, métamorphose), 4 Magiciens (Détection, Combat, Soins, Illusions), 4 messagers (Ruines, Folie, Colère de Gaïa, Invocation du Destin), 4 Survivants (Adaptabilité, Invulnérabilité, Régénération, Immortalité), 4 Sages (Médium, Connaissance, Temps, Vingt-huit),

Ceux de l'Eau - E (Mort, Invocation du Destin, Illusions, Immortalité, Médium, Eau, Métamorphose), **Ceux de la Terre - T** (Famine, Colère de Gaïa, Soins, Invulnérabilité, Temps, Terre, Télépathie), **Ceux de l'Air - A** (Pestilence, Folie, Détection, Adaptation, Connaissances, Air, Téléportation), **Ceux du Feu - F** (Guerre, Ruines, Combat, Régénération, Vingt-Huit, Feu, Télékinésie / Vol)

Le vol de Pouvoirs... ▲

A l'origine, aucun Vingt-huit de première génération ne pouvait agresser un autre vingt-huit de première génération. Ils pouvaient ne pas s'aimer, se détester, mais ils avaient besoin d'être au moins 7 ou 4, selon, au minimum, pour continuer à rester eux-mêmes, ne pas être débordés par le flux d'énergie des défunts. Si tous venaient à mourir, aurait survécu l'immortel, celui qui serait le gardien de tout ce qui reste

avec les gardiens de la porte, des élus charger de surveiller les flux de pouvoir et de protéger les sources de magie. Au cours du temps, la règle a changé quand les deuxièmes ou troisièmes générations sont apparues. Le Pouvoir qui EST n'impose qu'une seule limite : ceux d'un même groupe (et de même génération) ne peuvent pas se nuire, ils sont issus de la même essence... Ils ont partagé quelque chose au-delà du voile. Par contre, dans le conflit qui peut les opposer aux autres, ceux des autres éléments, des autres « quatre » ou des autres « directions », il y a un effet « Here we are ! Highlander » possible.

Car, à n'importe quel moment (ou par une forte conviction magique), un vingt-huit peut libérer son cristal (par la bouche le plus souvent, ou le nez, sinon) et le donner à quelqu'un d'autre. Ça peut être très joli, dans le cadre d'un baiser langoureux, de deux personnes qui se regardent dans les yeux et d'une énergie mystique qui passe de la manière la plus cosmétique qui vous ferait triper, ou plutôt sale, quand il faudra très vite ouvrir le crâne de la victime avant que son cristal ne se dissolve.

Un coup sévère porté à la tête, à l'endroit où se trouve le cristal peut aussi provoquer éventuellement un effet de Vol de Pouvoir. Il faut avoir beaucoup de chance pour cibler précisément l'endroit où se trouve le cristal. Mais si c'est le cas, n'importe qui pourrait récupérer une partie du pouvoir du défunt (pas de jet, c'est juste le maître de jeu qui décide).

Un vingt-huit mort peut aussi voir tout son esprit transféré dans un autre corps si quelqu'un prélève le cristal dans les 28 secondes (eh!) après le décès et le place dans un autre corps. Là, il peut y avoir conflit de volonté, deux esprits qui se mélangent, un seul esprit qui gagne, mais une partie de l'ancien propriétaire survivra toujours. Voler le pouvoir d'un autre Vingt-huit en absorbant son cristal est alors quelque chose de risqué et pourra créer trois résultats : le voleur gagne, le voleur domine le voleur, les deux personnalités se mélangent.

Prélever le cristal a donc quelque chose de bien dégueulasse. On doit trifouiller. Et le transfert prend plusieurs rounds, pas bien propres.

Un cristal prélevé peut être préservé 28 heures par magie dans une boîte en argent bénie du symbole de Gaïa, Noddens, Bastet ou Odin.

Les pouvoirs des Vingt-Huit ont des limites qui leur appartiennent en propres. Le vol de l'Energie d'autres Vingt-Huit pourrait augmenter le potentiel des personnages (bien qu'on ne gagne rien ou pas grand chose à voler des générations inférieures). Il est aussi possible pour les générations inférieures de voir leurs pouvoirs diminuer si un première génération meurt (mais qu'est-ce qui nous arrive?).

Un personnage créateur de certaines lignées (à l'insu de son plein gré ou pas) pourrait ressentir une vague et un écho si d'autres 28 venaient à buter des générations inférieures et s'en trouver fort marri. Il peut y avoir plusieurs possibilités quand un inférieur meurt, une partie du pouvoir va à ceux de sa génération, ceux de la génération du dessus ou aux vingt-huit les plus proches. Une partie du pouvoir peut également être absorbée par le « tueur » (si l'histoire des cristaux n'est connue de personne).

Les médiums ont un avantage sur les autres vingt-huit pour repérer ou réceptionner ce genre de pouvoirs. Les médiums et tous ceux qui font partie des sages, d'ailleurs.

Je pourrais écrire des règles précises sur ce vol de pouvoir, la manière dont le Pouvoir qui Est circule à chaque mort.

Mais j'aime franchement mieux les deux simples idées suivantes : le maître de jeu sert son intensité dramatique et décide par lui même (éventuellement en lançant 3D6, plus c'est haut, meilleur c'est) ou le voleur lance les dés sur le tableau suivant.

Les Sages ont un bonus de +1 s'ils sont les voleurs.

Les voleurs ont les malus suivants si les cibles sont : Sages -1, Médium -2, Immortelles -5, plus fortes (rajouter -1, voire -2)

Bonus qui se rajoutent : +2 en gobant le cristal de la cible (sauf si elle est médium ou immortelle), +2 en sacrifiant santé mentale (gain d'une folie automatique, perte d'1, 2 ou 10 % sur une caractéristique mentale selon la base de votre jeu)....

3D6	Jet de vol de Pouvoir
3 -	Le corps du voleur se transforme en celui de la cible, son esprit part dans les limbes. La cible revit avec ses pouvoirs et deux du voleur
3	Le corps du voleur se transforme peu à peu en celui de la cible, la cible y revit avec un pouvoir de moins et un du voleur (dont l'âme disparaît).
4	La cible expulse l'âme du voleur dont l'énergie est absorbée par un « élu » qui se transformera à son tour en 28... La cible garde ses pouvoirs - 1
5	La cible expulse l'âme du voleur dont l'énergie est absorbée par le plus proche « 28 », hors voleur, dans les environs. La cible garde ses pouvoirs.
6	25 % de l'énergie de la cible et 75 % de celles du voleur sont dirigées vers un gardien des Portes. Le cible perd un pouvoir et en gagne un du voleur.
7	50 % des deux énergies sont expulsées. Les deux pouvoirs sont divisés par 2 (à l'inférieur). La personnalité dominante est la cible.
8	Amnésie sur plusieurs semaines de vie, nouvelle personnalité. Un nouveau pouvoir et une nouvelle personnalité sont créées.
9	La cible et le voleur sont en conflit. A chaque nuit, les personnalités s'échangent ainsi que les pouvoirs. Le personnage a deux personnalités.
10	Un mix parfait des deux personnalités est créé. Le voleur échange son pouvoir avec celui de la cible. Un nouveau 28 est créé dans les 28km.
11	Le voleur garde son pouvoir et sa psyché avec 2 défauts / tics de la cible. Un cristal de pouvoir est créé dans les 280 km.
12	Le voleur garde son pouvoir et sa psyché, avec un défaut de la cible. Chaque matin, sur 6 sur 1D6, il perd un pouvoir pour gagner un de la cible.
13	Le voleur garde son pouvoir-1, il gagne un pouvoir de la cible.
14	Le voleur peut changer 2 niveaux de son pouvoir avec celui de la cible. Il gagne une qualité de la cible, s'il change 2 niveaux de pouvoir.
15	Le voleur peut changer 3 niveaux de son pouvoir avec celui de la cible. Il gagne deux qualités de la cible, s'il change 3 niveaux de pouvoir.
16	Le voleur garde son pouvoir et peut changer chaque jour avec celui de la cible. Il gagne deux qualités de la cible.
17	Le voleur garde son pouvoir et peut changer chaque heure avec celui de la cible. Il gagne deux qualités de la cible.
18	Le voleur gagne un pouvoir de 28 de la cible au niveau 1 et peut y rajouter un ou deux niveaux en perdant les siens. Il gagne 2 qualités de la cible.
18+	Gain d'un pouvoir de 28 venant de la famille des Sept de la cible au niveau 1, gain possible d'un autre pouvoir de la cible.
-	Malus si cibles : Plus fortes -1, Sage -1 ou Médium -2, Immortelle -5, Pj -2 (parce que le mj est sympa)
+	Bonus si voleur : Sage +1, Cristal absorbé +2, Sacrifice ou Immortel +2, Relance d'un 1 si cible plus forte.

Les qualités sont un bonus sur une compétence ou un attribut, ou un atout de la cible...

Supposons qu'un Immortel mette une patate à un médium devenu fou et le tue et que le médium soit plus fort que l'immortel. Si l'immortel gobe le cristal du médium, on lance 3D6 avec un bonus de +2 (cristal absorbé) +2 (immortel), -2 cible médium, paf, 11 +2 donnent 13. L'immortel perd un niveau de pouvoir et gagne un pouvoir de médium.

Supposons le contraire, le médium tue l'immortel et sacrifie un peu de sa santé mentale, les bonus et malus sont : -5 immortel, +1 sage, +2 sacrifice, il pourra relancer un 1. Très risqué, il vaut mieux de rien tenter. Mais le médium est fou, il se lance : 14 -2 donnent 12. Sur 6 sur un D6 chaque matin, il perdra ses talents de médium pour être immortel.

Les familles de Vingt-huit, ceux qui ne peuvent jamais se mettre dessus... ▲

Vous avez plusieurs choix, vous pouvez même mixer les sept « quatre » et ceux des éléments. Mort n'attaquera jamais un cavalier ou un de ceux de l'Eau par exemple. Cela ne marche que pour des individus de la même génération (comme on sait jamais trop sur qui on tombe, cela permet quelques ressources scénaristiques intéressantes : ah ben non, vous et le grand méchant, vous pouvez pas vous mettre dessus, vous pouvez toujours essayer de changer de pouvoir / famille pour le faire, par contre).

Les gens d'une même famille peuvent s'apprendre leurs pouvoirs. Au bout de quelques mois ou années passés ensemble, à s'échanger des fluides ou des émotions (plus souvent que des fluides, mais il y a des gros coquins partout), un personnage peut acquérir d'autres pouvoirs de 28, au sacrifice éventuel de certains de ses pouvoirs qui ne sont pas de vingt-huit.

(A Sawo / Ghost, on peut sacrifier certains de ses pouvoirs, sauf ceux du Pouvoir qui Est, pour gagner des pouvoirs de 28)...

Les Sept « quatre »...

4 Cavaliers (Mort, Pestilence, Famine, Guerre), **4 Messagers** (Ruines, Folie, Colère de Gaïa, Invocation du Destin), **4 Magiciens** (Détection, Combat, Soins, Illusions), **4 Survivants** (Adaptabilité, Invulnérabilité, Régénération, Immortalité), **4 Sages** (Médium, Connaissance, Temps, Vingt-huit), **4 éléments** (Eau, Terre, Feu et Eau), **4 Maîtres** (Télékinésie, Télépathie, Téléportation, Métamorphose)

Les quatre « Sept »...

7 cavaliers (Mort, Pestilence, Famine, Guerre, Ruines, Folie, Colère de Gaïa), **7 survivants** (Adaptabilité, Invulnérabilité, Régénération, Immortalité, Invocation du Destin, Vingt-huit, Métamorphose), **7 maîtres** (Eau, Terre, Feu, Eau, Médium, Connaissance, Temps), **7 mages** (Détection, Combat, Soins, Illusions, Télékinésie, Télépathie, Téléportation)

Ceux des éléments (mon préféré, il est en correspondance avec les Sept)

Ceux de l'Eau (Mort, Invocation du Destin, Soins, Immortalité, Médium, Eau, Métamorphose), **Ceux de la Terre** (Famine, Colère de Gaïa, Illusions, Invulnérabilité, Temps, Terre, Télépathie), **Ceux de l'Air** (Pestilence, Folie, Détection, Adaptation, Connaissances, Air, Téléportation), **Ceux du feu** (Guerre, Ruines, Combat, Régénération, Vingt-Huit, Feu, Télékinésie / Vol)

Ceux qui se sont trouvés : il y a quatre familles de 7 individus ou 7 de quatre avec plus d'affinités. Sans doute parce que l'un d'entre-eux fut l'interface, le relais, pour créer les autres. Créer les familles comme vous l'entendez, selon ce qui correspond le plus à votre campagne. Il y a généralement un leader dans le groupe...

Puissante est la lignée, création de personnage ▲

Les Vingt-huit peuvent donner naissance à trois générations. Il peuvent choisir / toucher trois autres élus qui eux-mêmes pourront en choisir 3 et qui eux-mêmes pourront en choisir 3 derniers. A partir d'un vingt-huit, effectivement, 784 élus pourraient exister dans le monde et 21 952 « 28 » pourraient ainsi être créés en troisième génération... (C'est en général, bien, bien, bien, bien moins).

Choisir un élu, c'est donner le pouvoir par un baiser ou un échange de sang / fluide. Toucher, c'est le destin qui intervient. Des personnages affectés par les pouvoirs d'un 28 connaissent parfois la grâce en recevant une partie de son énergie. Tous les pouvoirs ne sont pas là forcément de manière active au départ.

Première génération (28) = Choisir 3 pouvoirs : un de 28, deux au choix dans votre jeu, genre deux voies de magie à Mage ou deux disciplines à Vampire). Le potentiel du personnage est la maîtrise de son Pouvoir de 28, plus 6 autres voies / Pouvoirs (dont celles d'autres 28 en cas de vol de Pouvoir). Le niveau de départ auquel les personnages ont accès est maximum. Mais ils ne le savent pas. Faites leur croire qu'ils sont limités au niveau 1 ou 2, puis peu à peu laissez le jeu et les joueurs explorer des choses en situation de crise (les moments où se révèlent les pouvoirs plus forts).

SaWo / Ghost, les premiers : Choisir 3 pouvoirs : un de 28, deux dans la Table du D100. Lancez Génie dans la bouteille pour connaître votre futur potentiel et vous aurez encore le droit, en plus, à un pouvoir de 10 PP au choix (qui peut grimper jusqu'à 30). Les pouvoirs des personnages pourront être remplacés par ceux de 28 au gré de cérémonies mystiques ou de vol de Pouvoirs.. Potentiel maximum : 7 pouvoirs, dont 4 de 28.

Deuxième génération (784) = Tirez un pouvoir de 28 (avec deux jets), choisir un autre pouvoir, en déterminer un dernier au hasard. Le personnage a un potentiel de 6 pouvoirs.

SaWo / Ghost, les seconds : Un pouvoir de 28 au niveau 2 (avec deux jets), choisir un pouvoir de niveau 2 sur la table du D100, Tirez un pouvoir au hasard (potentiel de niveau 2). Potentiel maximum : 6 pouvoirs, dont 3 de 28.

Troisième génération (21 952) = Trois pouvoirs au hasard (dont un de 28). Le personnage pourra ensuite choisir ou tirer deux autres pouvoirs.

SaWo / Ghost, les troisièmes : 2 dés sur la table du D100 et un sur la table des 28 (accessible au niveau 2). Le personnage pourra ensuite gagner un pouvoir choisi (table du D100) et en tirer un nouveau. Potentiel maximum : 5 pouvoirs, dont 2 de 28.

Quatrième génération (614 656, max absolu de personnes avec du potentiel dans le monde) = Tirer un pouvoir au hasard ou un pouvoir de 28. Potentiel maximum : 4 pouvoirs dont 2 de 28.

SaWo / Ghost, les perdus : Peps + (1 dé sur la table du D100, pouvoir avec un potentiel de niveau 2 ou 1 pouvoir sur la Table des 28 au niveau 1 au départ). Potentiel maximum : 4 pouvoirs, dont 1 de 28.

L'Élu, génération inconnue, commencer plus cool : **Vingt-huit**. Le personnage compose un pouvoir de son choix (14 PP à SaWo / Ghost par exemple) ou gagne un pouvoir au choix de 28 au niveau 2. Il se trouve que les forces qui sont, les gardiens, la Déesse, ceux qui protègent la Terre, l'énergie libérée du personnage, à un moment particulier de son destin, prennent la forme du Pouvoir qui Est (28 dans le tableau du D100 à Sawo / Ghost). Supposons de jeunes américains qui viennent de sauver un train d'une fusillade mortelle, paf, chacun d'entre-eux reçoit du Pouvoir qui Est le boost « élu ». Et c'est ainsi que Combat (Magie), Terre (vigueur et force supérieure) et Feu (agilité et réaction supérieures) viennent à nos héros.

La Famille = les personnages font partie d'un même groupe de Vingt-huit, d'une même famille (choisie, ceux des éléments, les quatre ou les sept) et se réveillent amnésiques (soit de toute leur vie, soit de quelques mois) avec au moins un Pouvoir de Vingt-huit au niveau 1 (dont ils n'ont pas conscience au départ). Ils se souviennent assez peu de certains détails. Toujours est-il qu'ils seront amenés au bout d'un moment à rencontrer un gardien des portes qui leur expliquera leurs devoirs et responsabilités : être là pour protéger le monde de toutes les menaces possibles que vous pourriez mettre dans vos campagnes et créer, au besoin, les autres Vingt-Huit...

Quand augmentent les capacités des Vingt-huit ?

J'aurais tendance à dire, comme les Super-Pouvoirs. Je ne suis pas partisan de règles pour cela. Je pense que c'est nettement mieux en jeu de rôle que ce qui concerne le Pouvoir magique soit l'apanage du maître de jeu, surtout un pouvoir comme celui là. Le Pouvoir qui Est donne. Simplement.

Le vol de Pouvoir peut permettre, certes, d'acquérir un potentiel pour d'autres pouvoirs, mais les risques sont grands. Il y a aussi une combo possible de l'immortel qui passe son temps à essayer de se faire tuer (vu ses bonus négatifs), mais vous n'avez qu'à ne pas jouer au con, aussi. Le mec qui veut se faire tuer par vous, c'est louche, ne le tuez pas.

J'aime l'idée du troc, par contre et, à la suite d'une cérémonie mystique, en compagnie éventuelle d'un gardien de la Porte, eh bien disons qu'un personnage pourrait perdre certains de ses pouvoirs (non 28) pour gagner certains de sa famille.

A Sawo / Ghost : troc de 10 PP ou d'un niveau de pouvoir contre un pouvoir de niveau 1 maîtrisé (et 2 potentiel) de Vingt-huit.

Mais le Pouvoir qui EST, il vient d'où et c'est quoi ces Gardiens de la Porte ?

Le Pouvoir qui Est, c'est la Source de toutes les magies et de tous les pouvoirs du multivers. Il y a 13 sources qui peuvent toutes se mélanger quand on est un Vingt-Huit. Oui, un Vingt-huit, c'est le mec qui dépasse le statut d'ange, de vampire ou de quoi que ce soit. Il n'y a pas de problème à devenir un Vingt-huit alors qu'on est déjà autre chose. C'est un « plus » à en quelque sorte.

Les Gardiens de la Porte sont des protecteurs des sources. Les sources sont des lieux dans des dimensions parallèles et aussi un personnage (appelé Source), incarné, qui est lié à un second personnage (appelé ancre), tout aussi incarné, qui contiennent la clé du pouvoir d'une Source. Si on parvenait à tuer en même temps ces deux personnages, le Pouvoir qui Est éteindrait alors la source de ce Pouvoir dans l'univers. Les sources et les ancres de la Magie sont 4. Et pas dans les mêmes univers s'il vous-plait. Deux d'entre-elles sont gardées par Noddens et Bastet dans ma campagne (La magie ne s'éteindra jamais, en gros).

Un Vingt-huit pourrait être une ancre ou une source, sans problème, et gagnerait quelques talents liés à cette Source. Il n'y a pas non plus de restrictions à être Gardien d'une Porte et Vingt-huit (sans doute est-on un peu plus gros bill), si ce n'est que le Pouvoir de Vingt-huit du personnage risque de se transformer peu à peu en celui d'un Sage ou d'un Survivant.

Les capacités des Vingt-huit (qui permettent une réutilisation dans un jeu générique) ▲

Version de base : les pouvoirs marchent sans points de Magie, ni lancer de dés. Ça marche, c'est tout. La seule limite, c'est que l'utilisation des pouvoirs peut fabriquer des « créés ». L'ambiance de l'aventure a aussi un sens. Si un joueur bourrin et psychopathe se retrouve avec le pouvoir Mort, bon, ben, peut-être faudra-t-il songer à des règles pour limiter le coquin.

Optionnel : Les personnages ont 7 Pts de Fluide par niveau et par jour (heure?). Les pouvoirs coûtent Niveau -2 pour 4 rds.

Optionnel 2 : Les pouvoirs de Niveau 4 ou reproduits (Effet -2) sont régis par la dépense d'un point de Chance / Karma / Héroïsme.

Pouvoirs des 28

Niveau	-3	-2	(-1)	(0)	1	2	3	4	(5)	(6)
Zone	0	0	0	1	7	14	28	280	2800	28000
Effets	na	na	Mineurs	Modérés	Moyens	Importants	Majeurs	Énormes	Absolus	Impossibles
Jet opposé			Moyen	Rude	Difficile	Très dif.	Ext. Dif.	Extrême	Quasi Imp.	
Dommages / Protection	na	na	Secoué	KO / Moyen	KO / Grave	Mortel	MortelX2	MortelX4	MortelX6	MortelX8
Nb d'actions	1 / 8	1 / 6	1 / 4 rd	1 / 2 rd	1	2	3	4	5	6
Actions	na	na	0	1	2	4	6	8	10	12

Zone, représente l'Aire d'Effet du pouvoir : 0 (Personnelle), 1 (toucher), 7 (7 mètres de base, 7 cibles ordinaires, 7 tonnes, etc...), 14 (14 mètres, etc...), 28, 280, 2800 (2,8 km), 28000 (28km). Elle est de X10 pour les détections et la magie. Le pouvoir irradie toujours autour du personnage. L'aire d'effet représente aussi le déplacement possible d'un personnage qui aurait des pouvoirs en ce sens. Paf, un bond de

280 mètres, ou une vitesse de 28000. Si le Pouvoir est noté Zone +1, décaler d'un cran vers la droite la portée effective... Zone (à hauteur du niveau d'effet) représente aussi le nombre de rounds (ou minutes si c'est précisé autrement) pendant lequel le pouvoir peut être actif lorsque cela a lieu d'être. Une zone de 0 pour les dommages reste égale à une zone de 1. Si le pouvoir est noté P., c'est qu'il est Personnel et permanent. Il compte comme Zone -3 pour affecter ou être transmis aux autres.

Effets : c'est le côté, je me fais pas chier des 28. Les pouvoirs, c'est « pas normal », et la mesure de ce « pas normal » est l'impact sur la réalité ordinaire. Une personne qui se change de manière importante, on ne la reconnaît pas (c'est une autre race par exemple). Lorsqu'une cible doit résister à des pouvoirs d'un 28, on considère l'effet... (voir ligne Jet Opposé difficile moyen, difficile important, difficile majeur, difficile énorme, se traduisent facilement). Effets peut être augmenté de 2 colonnes (alors que les autres pouvoirs ce n'est qu'une). Des niveaux d'autres pouvoirs égaux à Effets - 2 peuvent être éventuellement reproduits (Combat avec des sorts d'illusions, Soins avec du Combat, etc...). Effets peut aussi représenter la durée d'un pouvoir en rounds ou minutes s'il a besoin d'être maintenu en lisant la durée dans la colonne Zone.

Jet opposé est lié à Effets. La ligne est là pour pure indication. Normalement un 28 n'a même pas à s'embêter à lancer ses dés de Pouvoir. Ce sont les cibles qui doivent y résister. Quand deux 28 s'affrontent, il faut comparer les niveaux de Jet opposé. Le gagnant est celui qui a le plus en chance en cas d'égalité.

Dommages représente ceux subis potentiellement par tous dans l'aire d'effet. Vous pouvez toujours choisir de faire moins de dommages ou d'affecter une zone plus petite. Il vous est possible de cibler des zones plus petites dans l'aire d'effet (cibler une zone de 7 dans l'aire d'effet de 280 ne pose pas de souci). Le pouvoir part en une vague mortelle du personnage ou des éléments qu'il contrôle (dans le cas de guerre par exemple). Mortel indique les dommages moyens dans votre jeu pour rétamer une cible « ordinaire ». Si le pouvoir est noté NC (Non ciblé), vous ne pouvez que balancer vos dommages en rayon autour de vous.

Protection : Dommages est aussi la protection possible des personnages en fonction de leur niveau. Maintenir une protection coûte une des actions du round du personnage (à moins qu'il n'utilise son cristal comme focalisateur, le cristal des 28 permet en effet de maintenir un nombre de pouvoirs égal Niveau/2)...

Actions indique une base de calcul pour des bonus aux compétences, attributs, parade et esquive à adapter selon vos jeux. La base donnée est pour une échelle sur 5 à 10. Multipliez par 10 si vous jouez en %, par 2 si votre échelle est du D20, etc... Action peut aussi représenter + la valeur moyenne de la caractéristique ou de la compétence par niveau...

Vous avez des caracs sur 5 dans votre jeu, 2 étant la moyenne. Chaque bonus représente un 2. Actions peut bien évidemment aussi représenter un MALUS aux actions des cibles, parce qu'elles sont affaiblies par les pouvoirs ou les sorts. Dans le cadre d'un pouvoir d'Attaque, cela coûte 2 actions (Nb d'action) de combiner Malus aux actions et dommages. Tous les 28 bénéficient gratuitement d'un bonus d'action divisé par 2 aux capacités de combat au contact, d'utilisation des pouvoirs et de tir et du bonus total pour l'esquive et la parade. *Au niveau 3 d'action, n'importe quel personnage a +6 en parade et Esquive, +3 en combat au contact, utilisation des pouvoirs ou tir*

Nb d'Actions, c'est le nombre de fois par round où un personnage peut agir... Par exemple, dans une zone de 280 mètres autour de lui, un personnage de « Niveau 4 » peut préférer affecter une cible à 120 mètres, une zone de 28 à 50 mètres, se protéger et booster les actions d'un groupe de 7 autour de lui.

na veut dire non applicable.

Une fois par round, on peut toujours augmenter d'une colonne : Bonus action, Effets, Zone ou Dommages (et protection) en sacrifiant 2 colonnes de tout le reste. Effets peut être augmenté de 2 colonnes. *Optionnel* : Augmenter les dommages au contact, en touchant une cible, implique le sacrifice de 3 Zones et d'une seule action.

Au niveau 3, je crée un effet Absolu (+2 colonnes), les dommages, zones, bonus d'action sont baissés de 4 colonnes (-1, le maximum).

L'effet est personnel, a pris 4 rounds à lancer.

Au niveau 4, j'augmente ma zone de 1, les dommages, effets, bonus aux actions seront de 2 et je n'ai que 2 actions ce round ci.

Certains pouvoirs ont des modifications sur le tableau des Pouvoirs et des petits rajouts. Un + se fait en décalant les lignes vers la gauche et un - vers la droite.

Adaptation, par exemple, à les effets suivants : (P), Dommages -2, Effets +1, Véhicule au niveau 3 (la Zone 1 à laquelle le personnage aurait le droit - c'est à dire toucher avec un pouvoir personnel est en fait son véhicule), une immunité extrême par niveau (protection +1)

Au niveau 4, le personnage peut adapter 7 personnes ou sur 7 mètres autour de lui, il a un bonus aux actions de 5 et les dommages qu'il est capable de faire à 7 mètres sont graves.

Résumé des capacités des Vingt-huit ▲

1) **La Mort (Le Magicien)** Zone +1 (NC), Dommages +2 (Protection =). Améliorer dommages. Ramener à la Vie / Relever les Morts. Zone X10 pour ressentir

2) **La Pestilence (La Papesse)** Zone +1. Dommages -1 (NC). Protection -2. Action (malus) +1. Zone X10 ressentir.

3) **Famine (L'Impératrice)** Zone +1. Dommages -1. Actions (malus) +1. Zone X10 pour ressentir.

4) **La Guerre (L'Empereur)** Zone +1 (-2 super-guerriers). Dommages -1. Zone X10 pour ressentir.

5) **Air - Intellect supérieur (Le Pape)** Action+2 (P), Dommages -2. [(Surhomme (+6), Inhumain (+8), Légendaire (+10), Divin (+12)) Vol, Immunité Air.

6) **Eau : esprit supérieur (Les Amoureux)** Action +2 (P), Dommages -2. Aquatique, Immunité Eau.

7) **Le Feu - Agilité supérieure (Le Chariot)** Action+2, P. et Dommages -1 (= pour une cible), Marche sur les murs, Immunité Feu.

8) **La Terre : Vigueur Supérieure (La Force)** Zone +1 (bond, poids en Tonnes), Action = ForceX2 et Vigueur (P), Dommages -2 (= pour une cible et Protection), Immunité Terre/Pierre, Creuser.

- 9) **La Télépathie (L'Ermite)** Zone X10 (lire et projeter), Zone -2 (Commander, Manipuler), Dommages -1 ou Effet (Résistance de la cible)
Servants fidèles possibles = Zone -2
- 10) **La Téléportation (La Roue de la Fortune)** Dégâts -2, P., Zone (X1000 km pour la distance), Effets +1 (Zone étendue, reproduire autre pouvoirs), Nb Action +1
- 11) **Télékinésie - Vol (La Justice)** Vitesse (Zone X100), Dommages -1
- 12) **La Métamorphose (Le Pendu)** Effet +1, Zone -1 (portée et nombre de clones), dommages -1.
- 13) **Invocation du Destin** Effet +2 (Invocation), Dommages -1, Zone -2, Action = bonus de Chance (1 pt de chance par catastrophe évitée).
- 14) **Colère de Gaïa** Zone+2 (-1, dommages ciblé, vol), dommages = -2 (-1, dommages ciblés) sur toute la zone, Action = Malus, Effet +1
- 15) **La Folie (Le Diable)** Zone +1 (sur esprits), Dommages -1. Protection -2.
- 16) **Ruine (La Maison-Dieu)** Dommages +1 et Zone +1 (sur bâtiments), Dommages et Zone -2 sur le reste. Effet +1 (Ruiner les finances = action +1 en %)
- 17) **Illusions (Magie) (L'Etoile)** Portée X10, Dommages -2 (Protection =)
- 18) **Détection (Magie) (La Lune)** Portée X10 (X100 action -1), Dommages -2 (Protection =)
- 19) **Soins (Magie) (Le Soleil)** Zone -2, Dommages -2, -1 (soignés), Dommages +1 (soigné) si touché. Action sur tout.
- 20) **Combat (Magie) (Le Jugement)** Portée X10 pour cibler. Zone+1 et Dégâts -1 ou dégâts +1 et Action -1 possibles.
- 21) **Régénération (Le Monde)** Dommages +1 (Guérison), Dommages -2. P. Graal.
- 22) **Immortalité (Le Mat)** Effet +2 (Résister, retour rapide), P. Dommages -2.
- 23) **Adaptation (Le Navigateur)** P., Dommages -2, Effets +1, Véhicule au niveau 3, une immunité extrême par niveau (protection +1).
- 24) **Invulnérabilité. (Le Gardien)** +2 en Résistance aux dommages et aux effets. Dommages -2, P.
- 25) **Le Médium (L'Oracle)** Effets +1, Dommages -3 (= en astral et en protection), Zone X10 (si applicable)
- 26) **Connaissance universelle (L'Ombre)** : Effets +1 (Pouvoirs reproduits -1), Dommages -1, P.
- 27) **Affecter le temps (La Porte)** : Zone -2, Effets +2 (c'est extraordinaire tout de même), Action +1, Dommages -1.
Capacités : Vision (+2) / Échapper (+1) / Altérer (0) / Contrôler (-1). Domaines : Présent 1, Futur 2, Passé 3, Ligne temporelle 4. Le personnage un domaine par niveau, le bonus aux capacités s'exprime sur le tableau d'action.
- 28) **Vingt-Huit (La Cité)** Effet +2 = pouvoirs copiés égaux à niveaux (et coûtent une action). Zone -1 éventuellement.
Copie 3 capacités ou pouvoirs de mutants, copie 3 pouvoirs de 28, Copie et efface temporairement certains pouvoirs. Change certains pouvoirs ou transfert des copies.

Capacités des Vingt-huit adaptées pour Savage Worlds / Ghost : ▲

Niveau	-3 / -2	-1	0	1	2	3	4	5	6
Zone	0	0	1	7	14	28	280	2800	28000
Effets	na	Mineurs	Modérés	Moyens	Importants	Majeurs	Énormes	Absolus	Divins
Jet opposé =	6 / 8	10	12	16	20	24	28	32	36
Dommages	na	7	10	15	25	35	50	70	100
Perce armure	0	0	2	4	8	12, lourd	16	20	Total
Résistance / Armure	na	na	10 / 12	15 / 19	25 / 33	35 / 47	50 / 66	70 / 90	100 / Total
Bonus Actions	0	0	1	2	4	6	8	10	12
Actions par rd	1 / 8 rds	1 / 4 rds	1 / 2 rds	1	2	3	4	5	6

Le talent utilisé pour lancer les pouvoirs est Dé de Pouvoir (ou d'Esprit) ou Arcanes si vous avez envie de lancer les dés. Il a bénéficié du bonus d'Action par Niveau. Si vous préférez ne pas lancer les dés. En actif, le résultat est égal à Niveau -1 sur le tableau.

Effets indique le seuil de réussite à faire par les cibles pour résister au Pouvoir du personnage : 12 (niveau 0) +4 par niveau d'Effet (diviser par 2 pour obtenir le nombre de succès requis à Shadowrun). Oui, c'est énorme. Mais c'est comme ça. Les 28 ont des pouvoirs divins.

Jet Opposé : quand il n'y a pas de jet, le personnage est considéré comme ayant fait une réussite spéciale dans le jeu que vous utilisez et lisez la colonne Jet Opposé pour connaître le seuil de réussite de l'adversaire (Rajoutez 8 pour un jet opposé de caractéristiques à Cthulhu ou divisez par 2 pour connaître le nombre de succès à faire par l'adversaire à Shadowrun / Ghost)

Dommages représente le nombre de points de dommages faits (grui, oui) à Savage Worlds, l'appel de Cthulhu ou Shadowrun (diviser par 2 pour Shadowrun)

Résistance / Armure : le niveau de protection est égal au niveau de dommages additionné du niveau de Perce-armure. C'est un mélange de résistance, de constitution naturelle et d'Armure (pour la moitié), parti, toujours à Savage Worlds, l'appel de Cthulhu ou Shadowrun (/2)

Perce-armure : représente l'armure rajoutée à la Résistance ou l'armure enlevée lors d'attaque sur des

Bonus action : ça veut assez dire ce que ça veut dire. C'est le boost à certaines compétences, Attributs ou Traits selon le Pouvoir. C'est aussi le bonus permanent à la Parade et à l'Esquive (nan, mais c'est dur à toucher un 28). Chaque bonus ne vaut qu'une fois, ils ne se cumulent pas (avec plus en combat, vous ne gagnez pas deux fois le bonus de Parade pour Parade et un haut niveau de combat)

Actions par rd : comme qu'il est dit ma brave dame. Un Vingt-huit, ça peut agir plein de fois dans un round, eh eh eh.

Les capacités des 28, détaillées (work in progress) ▲

1) La Mort (Le Magicien) ▲

Tableau de Pouvoir : Zone +1 (ne cible pas), Dommages +2 (Protection =). Améliorer dommages. Ramener à la Vie / Relever les Morts.

Zone X10 pour ressentir

Version détaillée...

Dommages mortels, parler aux morts, détecter la vie ou la mort, c'est de base, actions limitées à 2. Niv 1 : Augmenter les dommages provoqués dans la zone par des combattants (X1,5 dans zone) Niv 2 : Dommages +1 au toucher ne coûte pas une action supplémentaire,

Niv 3 : Zone +1 (pour tuer), Niv 4 : Ramener à la vie / relever les Morts (Effet spécial, Zone 2)

Mort agit uniquement en Zone autour de lui et ne cible pas (à l'inverse des autres personnages). Il a une protection contre la Mort égale à sa capacité de dommages à chaque round où il tue. Mort peut aussi parler aux morts.

Ton talent, c'est de tuer. Alors bien sûr, la mort, c'est mal. Mais c'est la mort. Le pouvoir de mort. Au premier niveau, tu peux booster les dommages provoqués par tout le monde (alliés ou ennemis) dans une zone autour de toi (toi, t'es déjà sous le coup du truc avec dommage +2)

Tuer, c'est sans jet de dés (comme généralement les pouvoirs de tous les 28). Tu tues, c'est tout. T'as le pouvoir de tuer, merde. Alors bien sûr, les pjs, d'autres 28 (hors ceux de la famille du personnage) et les pnjs majeurs peuvent résister : 1 point d'héroïsme. Et pouf, ils sont considérés en état critique, grave ou moyen (selon ta résistance de base). Les grandes créatures prennent 1 colonne de moins de dommage par niveau de taille (Grand / Enorme ou Gargantuesque)

La mort ne fait pas pas d'autres exceptions que les 28 de sa « famille et de sa génération » – [voir idée de contexte](#), les chats ou félins et 7 alliés à côté d'elle : tout le reste dans la zone, couic.

Ah oui. Si tu prends la peine de toucher ta cible à partir du moment où t'as le niveau 3, tu peux supprimer un de ses points d'héroïsme gratuitement. Ouais. Le mec il devra en dépenser deux. Ah le con.

Ramener à la vie ou Relever les morts, euh, c'est fonction de l'intérêt du scénario. Y en a qui disent que tu peux aussi soigner tout le monde d'une blessure (Effet +1 – donc zone, action -2) ou que tu peux empêcher tout le monde de mourir, juste le tour d'après. Ouais, ben pourquoi pas ?

Y en a qui disent que t'es un mort-vivant ou que ceux que tu ramènes, ce sont des morts-vivants. Les écoutes-pas. C'est des jaloux.

Normalement, le Pouvoir qui Est attend de toi que tu ne retues pas tout de suite quelqu'un qui a survécu à la mort. Ce dernier a tendance d'ailleurs à devenir un créé de ta famille si le maître de jeu est taquin...

Morts-vivants, ouais, je reviens dessus. C'est un peu en fonction du contexte si tu veux. Est-ce qu'avoir une armée de zombis en plus du fait d'avoir la capacité d'être monsieur Tue-Tout est utile ? Ça dépend du maître de jeu, le salaud. En cas que tu puisses le faire, ta zone de contrôle pour diriger ton armée des ténèbres est Zone +1, dès que les zombies quittent cette zone, ils cessent d'exister.

2) La Pestilence (La Papesse) ▲

Tableau de Pouvoir : Zone +1. Dommages -1 (non ciblés). Protection -2. Action (malus) +1. Zone X10 ressentir.

Faiblesse organique (Baisse de vigueur) et Stimulis (Hausse) de base et Ressentir, Soigner, Provoquer, Altérer, Contrôler,

Faiblesse ou stimulis : la capacité à baisser ou augmenter une caractéristique, des traits ou des compétences. Là, il s'agit de la Vigueur, santé et éventuellement de toutes les actions physiques. Le Boost dure en minutes (chiffre égal à zone), la faiblesse en heure éventuellement.

Ressentir la pestilence, c'est ressentir tous les poisons et maladies, drogues ou produits chimiques pas propres. Tu cherches un mec avec un herpès, paf, le radar te dit où le trouver dans la zone de ressentir.

Soigner : Le soins est celui des maladies ou du poison.

Provoquer : des rhumes, des petits trucs ou des gros trucs, tout peut se chopper. Les pnjs doivent résister contre l'effet de la maladie (Sawo/Ghost 12 + 4 par niveau de pouvoir). Les malus d'action sont égaux au niveau du pouvoir. Une marge d'échec conséquente provoque une maladie mortelle ou la mort. (Sawo/Ghost = 8 d'échec, une maladie mortelle et 12, foudroyante)...

Attaquer : On ne peut pas réduire ou agrandir la zone. Le pouvoir du personnage diffuse en rayon autour de lui. Oui, au niveau 4, sur 2800 mètres, il fait 35 (à Sawo) de dommages (dommages -1) à des victimes se retrouvant avec 6 de malus (action +1) si elles ne résistent pas à un jet de difficulté 28.

Protection : les capacités de régénération pour un coup subi, dues à l'action d'étranges virus dans le corps du personnage.

Contrôler : Parler aux virus, c'est pouvoir remonter au patient zéro. Le personnage pourrait contrôler la matière du genre poison, alcool

Effets étendus (supérieur à 4) : Filer l'immunité aux maladies ou aux poisons à quelqu'un (le personnage est considéré comme immunisé, mais il peut affecter à votre choix d'autres personnes de manière permanente ou pendant un nombre de jours égal à zone), contaminer une zone avec une toxine si puissante que la vie ne devient plus possible. Créer une peste zombi ou une véritable peste.

3) Famine (L'Impératrice) ▲

Tableau de Pouvoir : Zone +1. Dommages -1. Action (malus) +1. Zone X10 ressentir.

Faiblesse ou stimulis : la capacité à baisser ou augmenter une caractéristique, des traits ou des compétences. Là, il s'agit de la Force, santé et éventuellement de toutes les actions physiques. Le Boost dure en minutes (chiffre égal à zone), la faiblesse en heure éventuellement.

Ressentir (détecter toute vie organique, plante ou nourriture dans la zone et son type spécifique)

Assécher (plein de tas de kilos de plantes, matières organiques boussillées, les êtres vivants peuvent se retrouver affamés, jet opposé de Pouvoir et de Vigueur ou 1 niveau de fatigue automatique par round sur tous les pnjs secondaires)

Attaquer : Les dommages sont d'une nature organique et se combinent avec des malus aux actions.

Exemple à SaWo : Attaquer une cible avec un pouvoir de niveau 3 fait 25 de dommages (dommages -1) et 4 de malus aux actions (action malus +1). Les dommages peuvent être ciblés.

Protection : la nature de la protection est personnelle, le personnage se renforce d'une manière ou d'une autre (organisme transformé, plantes enchevêtrées, etc).

Faire pousser : la récolte va être bonne, les petits pains sont multipliés, des humains pourraient gagner en Taille, pouvoir enchevêtrement possible.

Altérer : altérer des capacités des plantes ou organiques pour avoir quelques boosts physiques ou créer des poisons, peut donner de l'armure ou de la résistance.

Contrôler : vas-y que sur toute la zone de jeu, c'est l'équivalent d'un contrôle des plantes de folie avec une force maximale.

Effets étendus : sur une ville si ça sert le scénario, des effets de famine se font ressentir sur les gens (1 pt de fatigue pour tout le monde ou gain ou perte d'un niveau de force).

Permanence : effet de Niveau Absolu, une zone peut être asséchée pour tout le temps, des individus amaigris de manière permanente ou surmusclés.

4) La Guerre (L'Empereur) ▲

Tableau de Pouvoir : Zone +1 (-2 super-guerriers). Dommages -1. Zone X10 pour ressentir.

Stimulis attaque/esquive (base) et Ressentir, Super guerrier, Calmer - Faire croître, Altérer (bonus à une armée), Contrôler,

Stimulis : Le personnage peut booster les capacités d'attaque / parade / esquive des personnes autour de lui. Il peut aussi encourager des individus neutres à aller au charbon (Allez ! C'est la guerre !) en leur changeant l'attitude vers l'hostilité. On peut décaler une attitude de deux crans +1 par niveau (ou par marge d'échec de la cible si on préfère lui laisser une chance de lancer des dés).

Ressentir permet de percevoir toutes les zones de conflit, violence, le potentiel d'agressivité d'une créature très doué pour le combat (Eh ! les mecs... y a un Loup Garou dans le coin). La zone n'est jamais parfaitement précise, mais tout de même. Le personnage connaît aussi le niveau exact de combat d'un individu qu'il prend la peine d'observer une action.

Super-Guerrier permet de transformer une bande d'individus (Zone -2) en super guerriers pendant la scène. Le personnage lui aussi gagne ces pouvoirs. En gros, les personnages gagnent la capacité de dommage et de résistance du pouvoir (dommages -1) et peuvent fondre sur les ennemis désignés ainsi contenus dans une (Zone -2) dans la Zone. Le super-guerrier est considéré comme ayant un niveau de capacités égale à la description de l'effet. Chaque élément d'une troupe va gagner +6 par niveau si vous utilisez les règles avancées de bataille de Savage Worlds. Chaque bande de super-guerriers coûte une action.

Calmer – Faire croître, c'est déplacer l'agressivité jusqu'à son niveau +1 en cran. Donc transformer presque n'importe qui en ennemis pour qu'ils se foutent sur la gueule. L'agressivité est une mesure sur 5 niveaux : allié, amical, neutre, hostile, ennemi. Le personnage peut aussi calmer. Les dommages causés dans la zone seront ceux indiqués.

Altérer, c'est filer des bonus conséquents à toute une armée, à concurrence du bonus d'Action.

Contrôler, c'est diriger des hommes, vous devenez leur leader et vous dirigez mentalement (communication télépathique) vers quelles cibles ils vont attaquer. Au niveau 4 vous contrôlez de manière fantastique des hommes sur 2,8 km. La résistance au contrôle mental se fait contre Effet (Jet Opposé).

5) Air - Intellect supérieur (Le Pape) ▲

Tableau de pouvoir Action+2 (P), Dommages -2. [(Surhomme (+6), Inhumain (+8), Légendaire (+10), Divin (+12)) Vol, Immunité Air.

+Valeur moyenne de la caractéristique ou compétence par niveau d'action en Intellect, Intuition, Logique, compétences associées. Pouvoirs de perception, mentaux ou liés à l'air égaux à Niveau -2. Dommages -2 représente les capacités du personnage à bien viser, cibler ou utiliser la force de l'Air.

SaWo/Ghost :

Niveau 1 : +6 aux Traits Intellect, aux caractéristiques Logique et Intuition et aux compétences en dépendant et +2 par Niveau ensuite.

A chaque niveau, le personnage peut choisir pour 4PP de talents de perception, connaissance, pouvoirs mentaux ou lié à l'élément Air. Il peut booster (en maintenant le pouvoir) aussi des pnjs sur Zone -3.

Le personnage est immunisé totalement à l'Air, possède Vol (au niveau du bonus d'Action) et des capacités d'attaque avec l'air (7 / 10 / 15 ou 25 selon le niveau).

6) Eau : esprit supérieur (Les Amoureux) ▲

Tableau de pouvoir : Action +2 (P), Dommages -2. [(Surhomme (+6), Inhumain (+8), Légendaire (+10), Divin (+12)), Aquatique, Immunité Eau.

+Valeur moyenne de la caractéristique ou compétence par niveau en Esprit, Charisme, Volonté et compétences associées. Pouvoirs de Charme à la discrétion du mj. Un mot de commande peut suffire à diriger des troupes fidèles. Filez en bonus 3 servants fidèles par niveau, sans compter ceux qui peuvent être commandés (Zone -). Les dommages représentent la maîtrise du personnage sur l'élément Eau ou les forces de la Volonté.

SaWo / Ghost :

Niveau 1 : +6 à Esprit (Volonté et Charisme aussi) et à toutes les compétences en dépendant. +2 par niveau ensuite. Aquatique et immunité à l'Eau.

Le personnage a accès aux pouvoirs de base de Charme Mortel et Grâce divine (dans la Table D100) et deux des talents associés par niveau. Le personnage gagne certainement (à force) des suivants loyaux et fidèles, à l'insu de son plein gré parfois. Mettez 3 personnes par niveau prêtes à tout risquer pour elle (Trois servants toujours pas loin du personnage). Le personnage peut donner des ordres sur des simples jet d'Esprit : lâcher, repartez, qui durent 1 par marge d'échec d'un jet opposé.

Il a aussi le pouvoir Aquatique et Immunité à l'Eau (totale) et la capacité d'attaquer (blast) de manière conséquente avec de l'eau.

7) Le Feu - Agilité supérieure (Le Chariot) ▲

Tableau de pouvoir : Action+2, P. et Dommages -1 (= pour une cible). [(Surhomme (+6), Inhumain (+8), Légendaire (+10), Divin (+12)),

Marche sur les murs, Immunité Feu.

+Valeur moyenne de la caractéristique ou compétence par niveau d'action en Agilité (Trait ou Attribut), Réaction et compétences associées.

Immunité au Feu, vitesse X2 et déplacement sur les murs. Pouvoirs de combat, déplacements ou liés au feu égaux à Niveau -2. Dommages -1 représente les capacités du personnage à bien viser, cibler ou utiliser la force du feu ou de ses capacités de combat.

SaWo/Ghost :

Niveau 1 : +6 au Trait Agilité (aux attributs Réaction et Agilité aussi) et aux compétences en dépendant et +2 par Niveau ensuite.

Le personnage gagne 6 pts + 2 pt par niveau en Parade et Esquive et son nombre d'action est de 3, 4, 5 ou 6 quand il fritte. Ses dommages sont égaux à son niveau s'il attaque une seule cible par action et à Dommages -1 avec la force du feu. Son immunité au Feu est totale. Il est capable de faire dommages -1 tout le temps ou dommages -2 sur des cibles résistant au feu (grâce à la vivacité de ses coups précis).

8) La Terre : Vigueur Supérieure (La Force) ▲

Tableau de Pouvoir : Zone +1 (bond, poids en Tonnes), Action = ForceX2 et Vigueur (P), Dommages -2 (= pour une cible et Protection), Immunité Terre/Pierre, Creuser.

+Valeur moyenne de la caractéristique ou compétence par niveau d'action en Vigueur, X2 pour la Force. Peut se déplacer sous Terre.. Pouvoirs de combat, déplacements ou liés à la Terre égaux à Niveau -2. Dommages représente les capacités du personnage à bien viser, cibler ou utiliser la force de la Terre ou de ses capacités de combat.

Sawo / Ghost

+4 par niveau à Force, +2 par niveau à Vigueur (et à la Taille s'il faut). Résistance aux maladies et aux poisons égales à Effet. Récupération très rapide (un niveau de régénération par niveau). Protection supplémentaire au niveau 2 et 4, dommages subis divisés par 2 ou 4 (s'ils sont ordinaires) ou baissés de un ou deux colonnes s'il s'agit de dommages de « 28 »... Accès à Tremblement de Terre et déplacement dans la Pierre pour provoquer les dommages et l'équivalent de combat au contact. Peut certainement avec Effet reproduire des niveaux de Contrôle de la Pierre ou Absorption. Immunité totale à la Terre/Pierre.

Pour le poids Savage Worlds : $D12+4 = 5$ tonnes, $D12+8 = 50$ tonnes, $D12+12 = 1000$ tonnes, $D12+16 = 20\ 000$ tonnes.

En gros, tu peux soulever : gavé de dizaines de milliers de tonnes quand tu as le niveau maximum.

Bon, tu me diras, ça n'empêche pas un connard avec le pouvoir Mort de te butter. Sauf, si, sauf si. Cosmétiquement, tu peux décider au niveau 2 et puis au niveau 4 de devenir tout grand, tout géant (large ou énorme), ça aide à l'encaisse.

Rha, mais c'est vachement mieux qu'Invulnérabilité, tu vas me dire ? Ouais. Mais tu peux être contrôlé mentalement comme un con.

9) La Télépathie (L'Ermite) ▲

Tableau de Pouvoir : ZoneX10 (lire et projeter), Zone -2 (Commander, Manipuler), Dommages -1 ou Effet (Résistance de la cible)

Les capacités :

Servants fidèles possibles = Zone -2

Lire, c'est découvrir les secrets.

Projeter, c'est donner des ordres, des suggestions, mais en causant dans la tête.

Commander, les cibles sont des marionnettes entre les mains du personnage.

Attaquer, c'est, mettre les gens Ko. Pouf. Les gens qui loupent sont ko. Même ceux qui régénèrent. C'est pas des dommages tellement physiques, t'as juste un peu agité les synapses. On peut aussi opposer un jet de Pouvoir ou d'Esprit à Effet.

Sawo/Ghost : cibles secouées avec un échec, KO avec un échec de -4, en arrêt cardiaque avec un 1 au jet de dés. Durée du KO marge d'échec en minutes.

Manipuler, c'est effacer les souvenirs, transformer la mémoire, implanter des suggestions hypnotiques. Là, t'es obligé de passer trois actions sur la cible.

10) La Téléportation (La Roue de la Fortune) ▲

Tableau de Pouvoir : Dégâts -2, P, Zone (X1000 km pour la distance), Effets +1 (Zone étendue, reproduire autre pouvoirs), Nb Action +1

Quand on touche à l'Espace (qui est un peu aussi le temps), on touche potentiellement à tout.

Niv 1 : Le personnage peut téléporter des objets personnels à lui (avec lesquels il est lié). **Niv 2** : il peut reproduire des pouvoirs de niveau 1 qui s'y prêtent. **Niv 3**, il peut créer des portails pour emmener jusqu'à 7 personnes avec lui ou téléporter des gens ailleurs. Résistance des cibles contre Effet +1 (comment veux-tu résister à la téléportation). **Niv 4** : sa téléportation peut mener vers l'inconnu, d'autres dimensions, le personnage peut se retrouver en feeling dans d'autres corps. Il est sans doute mieux que le personnage connaisse le lieu où il doit se rendre ou l'ait déjà étudié. Sans cela, il y doit sacrifier deux de ses actions.

Plusieurs actions permettent plusieurs attaques en téléportation rapide autour d'une cible. Les dégâts peuvent représenter de multiples attaques ou la manipulation de l'énergie dimensionnelle.

11) Télékinésie - Vol (La Justice) ▲

Tableau de Pouvoir : Vitesse (Zone X100), Dommages -1

Niv 1 : Manipulations fines, la Zone mesure les tonnes soulevées. ; **Niv 2** : se maintient en vol sans dépenser d'action ; **Niv 3** reproduit des pouvoirs de niveau 1 de son choix ; **Niv 4** anime des objets en les transformant en construct. Ces derniers ont une capacité de dommages, de résistance et d'action égale à Niveau -2. (Variante, $D12+3$ par niveau à Sawo-Ghost pour la Force et $D12+1$ par niveau pour le reste.)

12) La Métamorphose (Le Pendu) ▲

Tableau de pouvoir, Effet +1, Zone -1 (portée et nombre de clones), dommages -1.

Niv 1 : Modifications mineures (peau, cheveux, un peu taille et masse, âge apparent) ou moyennes (autre sexe, race proche). **Niv 2** : modifications complexes (animaux, race éloignée) et clones (7) ; **Niv 3** : intangible et clones (14), reproduit des effets de niveau 2 en rapport avec le pouvoir. **Niv 4** : formes très complexes (mythiques, dragons), pure énergie ou essence, reproduit des effets de niveau 3 compatibles avec le pouvoir. Rend permanent certains changements.

Les dommages représentent les attaques menées par l'armée de clones sur la zone, si nécessaire, ou les dégâts occasionnés par la magie de transformation du personnage sur les cibles. Les clones ont niveau de Pouvoir du personnage -2. L'Effet peut représenter la durée...

13) Invocation du Destin (voir aussi d'esprits parfois) (Mort) ▲

Tableau de Pouvoir : Effet +2 (Invocation), Dommages -1, Zone -2, Action = bonus de Chance (1 pt de chance par catastrophe évitée).
Alors là, on est dans l'inconnu. Parce que... c'est quoi le Destin ? Considérez que le personnage a un bonus en chance égal à Bonus Action et la capacité d'invoquer des miracles ou de réécrire la réalité. Souvent cela se manifeste par un esprit qui vient à l'aide du personnage, une sorte d'ange supérieur. L'esprit apparu pour aider le personnage pourra disposer de la capacité nécessaire pour faire échapper le personnage à son destin funeste mais ne sera pas en général vindicatif (même s'il peut reproduire tous les pouvoirs utiles à concurrence de Niveau du personnage). Le personnage est aussi connecté à la Déesse ou au gardien du temps et de l'Espace. Il gagne au jeu, esquivé la balle, se fait remarquer par une belle gonzesse, etc, à chaque fois qu'il utilise un point de Chance. Il y a des moments, par contre, où le Destin ne peut rien pour lui. Il peut être capturé ou blessé. Mais coup de bol, il y aura une opportunité de s'échapper plus tard, ou son séjour à l'hôpital va l'orienter vers la prochaine piste du scénario ou paf, d'accord il a été mordu par le Loup-Garou, mais il contrôlera sa forme.
Sawo-Ghost : Imaginez de toutes les manières en plus, un don ou une capacité par niveau (4PP à Savage Worlds) que le personnage posséderait tout le temps. Et l'esprit est tout simplement d'une Force / Capacité de D12+3 ;+3 par niveau pour son Trait principal et de D12 +1 par niveau pour le reste.

14) Colère de Gaïa ▲

Tableau de Pouvoir : Zone+2 (-1, dommages ciblé, vol), dommages = -2 (-1, dommages ciblés) sur toute la zone, Action = Malus, Effet +1
On peut imaginer : *Tempête 1, Tremblement de Terre 2, Ouragan 3, Volcan /Tsunami, colère de Gaïa 4*

Comme que ça se dit ma brave dame, la pluie, le vent, les eaux qui montent, voire, du volcan qui pète. Allez, c'est la fête.

Ah la la la la. C'est qu'il faut pas faire chier quelqu'un qui a le pouvoir de la Terre et qui peut lui commander.

Pour qualifier simplement la chose, soyez cosmétiques.

Le pouvoir du personnage peut cibler 1 zone précise à chaque round qui est pilonnée par des tourbillons, de la lave, des blocs de pierre, peu importe, Les précipitations filent des malus égaux à action. L'Ouragan a une force suffisante pour envoyer valdinguer tout ce qui n'est pas de taille Large. Le tremblement de Terre fait s'écrouler tout le monde et crée une faille d'une dizaine de mètres de profondeur. Le pouvoir Volcan est bien plus efficace s'il y a un volcan à côté (Effet +1, un volcan qui pète, bon ben, y a t'il besoin de règles ?). Si ce n'est pas le cas, la terre se met à cracher de la lave, poum, mais ça durera moins.

Alors, bien sûr, comme ça, c'est monstrueux, ça tue plein de gens, tout ça, tout ça. Mais l'autre utilisation du Pouvoir, c'est de pouvoir arrêter les phénomènes naturels et de sauver des gens. Par ailleurs, il faut quand même un peu de temps pour que le pouvoir s'active.

La Protection du personnage s'active sur une Zone de 7 autour de lui (à concurrence de son niveau de dommages -1)

Les pouvoirs de niveau 4 des Cavaliers pourraient avoir plus de sens s'ils étaient limités. Mais où est la limite d'un cavalier de l'Apocalypse ? (Dans le sens révélation, bien entendu).

Il va de soi que le personnage sait aussi parler aux éléments et repérer tout changement dans l'atmosphère, toussa toussa (portée X10 comme tous les sorts de détections).

Sawo / Ghost.

Prendre sans vergogne les pouvoirs Tempêtes, Tremblement de Terre, Contrôle de la Matière (Terre, Air) ou de l'énergie (feu, électricité, eau, vent) à raison de 15 points par niveau.

On peut considérer 2 pts de bonus par niveau de pouvoir pour acheter des déplacements (Vol, aquatique, creuser) ou des immunités permanentes à 1 (air, électricité, feu, vent, terre/pierre)...

15) La Folie (Le Diable) ▲

Tableau de Pouvoir : Zone +1 (sur esprits), Dommages -1. Protection -2.

On peut associer les capacités suivantes au pouvoir de folie. Avec quelques précisions Sawo/Ghost, voici...

Faiblesse ou stimulus : la capacité à baisser ou augmenter une caractéristique, des traits ou des compétences. Là, il s'agit de l'Esprit, Volonté ou caractéristiques mentales. Le Boost dure en minutes (chiffre égal à zone), la faiblesse en heure éventuellement.

Ressentir la folie, c'est le moindre dérèglement par rapport à la norme. Une détection énorme de la vie, donc, puisque qui n'aurait pas un petit grain. Le personnage connaît donc certains secrets intimes des cibles.

Soigner : Le soins est celui des problèmes mentaux.

Provoquer : des troubles, des crises, des vertiges, de la démence absolue, etc... Les pnjs doivent résister contre le niveau de Pouvoir (Effet ou Jet opposé). Les malus d'action sont égaux au niveau du pouvoir. Une marge de 8 d'échec provoque une folie quasi sans retour et de 12, la mort sans doute immédiate (suicide de la victime).

Attaquer : On ne peut pas réduire ou aggrandir la zone. Le pouvoir du personnage diffuse en rayon autour de lui. Oui, au niveau 4, à Sawo, sur 2800 mètres, il fait 35 de dommages mentaux (dommages -1) à ses victimes.

Protection : les capacités personnelles de force de l'esprit du personnage.

Contrôler : Reproduire les effets d'un contrôle mental de zone sur des fous, c'est cool, non ? Effet possible sur Zone -2 niveaux en ciblant.

Effets étendus (supérieur à 4) : Peut immuniser certaines personnes à la santé mentale, lire des ouvrages du mythe de Cthulhu sereinement, plonger des disciples dans la catatonie et se faire obéir d'une petite armée de disciples serviles pensant que le personnage est un Dieu. (Zone -2 niveaux).

Précision, les bonus ou malus au Zone sont toujours par rapport au niveau du personnage. Contrôler au niveau 4, c'est sur 14 mètres, attaquer, c'est sur 2800 mètres.

16) Ruine (La Maison-Dieu)

Tableau de Pouvoir : Dommages +1 et Zone +1 (sur bâtiments), Dommages et Zone -2 sur le reste. Effet +1 (Ruiner les finances = action +1 en %)

On peut associer : *Ressentir ; Faiblesse structurelle ; Détruire ; Renforcer ; Altérer ; Contrôler ; Permanence.*

Le personnage peut affecter toutes les matières inorganiques construites par l'homme ou travaillées par celui-ci en priorité, il peut aussi affecter tous les autres matériaux bruts et une notion plus spirituelle qu'on appelle la finance, en manipulant inconsciemment des flux financiers ou physiquement les biens et avoirs d'une personne.

Il peut **détruire** (ah poum, plus rien) et **renforcer** (considérer une protection ou une protection supplémentaire égale à Dommages +1). On considère bien sûr que le personnage est riche comme Crésus. Avec **ressentir** (portée X10), il va percevoir toutes les failles de la matière, voir pouvoir regarder au travers ou la santé financière d'une personne ou localiser tout objet de valeur. Altérer et Contrôler donnent des pouvoirs équivalents à la transformation ou manipulation de la Matière. A un niveau égal à Niveau-1, le personnage peut changer, manipuler ou créer des constructs avec la matière (sur Zone -1, grâce à Effet +1).

Gratuitement, il peut baisser ou augmenter la capacité de dommages des armes ou l'efficacité d'un objet avec Faiblesse structurelle (Baisse de dommages, d'armure, de fonction), Stimulis (Hausse). Le bonus/Malus est égal à l'action ou l'action /2 selon les objets.

Affecter les finances de quelqu'un ou d'un groupe d'actionnaires ou le nombre de comptes d'une personne se fait sur Zone -2 et la perte est égale en % X10 au chiffre de l'action +1.

Au niveau 3, en boostant l'action au niveau 4, on peut faire perdre 80 % de ses finances à un voyou.

Le pouvoir pourrait ne marcher qu'une fois par temps donné (au gré du maître de jeu). Mais même si la deuxième fois, c'est la lune (au max) ou l'heure suivante, 80 % de 80 % d'un milliard perdu. Ça pique. Dans le monde moderne, on pourrait considérer ce Pouvoir comme le pire de tous. Le fric contrôle le monde après tout.

17) Illusions (Magie) (L'Étoile) ▲

Tableau de pouvoir : Portée X10, Dommages -2 (Protection =)

Par niveau : 1 sort ancré possible par jour (verrouillé sans que le personnage n'ait à s'en occuper), un sort en routine (maintenu sans malus) et un sens rajouté à ceux de base (Vue et Ouïe). Les pouvoirs d'illusions jouent beaucoup sur des malus aux actions. A partir d'un certain niveau, ils peuvent interagir avec l'environnement réel, tellement ils sont rendus réalistes et reproduire les pouvoirs de Combat, de manipulation mentale ou de Soins de deux niveaux inférieurs. Invisibilité, ténèbres, sons distordants, odeurs infectes, plaisirs trompés des sens, tout est possible. Ce pouvoir est vicieux. C'est peut-être un des pires car vous pouvez enfermer quelqu'un dans un univers virtuel tout aussi bien qu'avec Contrôle mental.

La protection indique l'esquive naturelle du personnage jamais vraiment à sa place. Toucher le personnage implique toujours un malus égal au niveau d'Action...

Précision sur les sorts ancrés. Un sort ancré par jour et par niveau, est-ce que ça veut dire, au niveau 4, 4 sorts de niveau 4 ou seulement 4 sorts de niveau 1 ?

J'ai envie de dire : les 28 sont des demi-dieux. En quoi cela serait-il gênant ? Peut-être que juste une limite de sorts ancrés égale à Zone peut être appliquée.

18) Détection (Magie) (La Lune) ▲

Tableau de pouvoir : Portée X10 (X100 action -1), Dommages -2 (Protection =)

Suggestion, pour les niveaux : 1) un sort ancré par jour et par niveau (sur des lieux ou autres personnes) ou en routine (sur le personnage) par niveau. 2) *Portée* X100 pour seulement 1 action dépensée. 3) Accès aux magies de combat, illusions ou manipulations mentales de niveau 1, combat sur sphère mentale en brouillant l'esprit, illusion pour tromper l'esprit des cibles. Nouveaux sens (détection du mal, du pire secret, soyez inventifs). 4) Permanence, de certains sorts et accès au niveau 2 de combat (mental), Illusion et contrôle mental.

19) Soins (Magie) (Le Soleil) ▲

Tableau de pouvoir : Zone -2, Dommages -2, -1 (soignés), Dommages (soins) +1 si touché. Action sur tout.

Comme pour les autres talents de Magie, le personnage peut ancrer un sort par jour et par niveau et avoir un sort en routine maintenu par niveau. Il peut booster ou diminuer les caractéristiques, compétences ou Traits qu'il veut (et c'est bien le seul à faire ça, on peut considérer 2 boost par lancer de sorts), voire, même, se rajouter des actions par round. Il est capable de renforcer de telle façon son corps qu'il peut être protégé bien plus que la normale ou soigner bien mieux quelqu'un qu'il touche. Les dommages qu'il peut occasionner sont liés à sa capacité de diminuer tel ou tel trait ou fonction physique d'un individu. En renforçant les effets, il pourrait donner une régénération permanente à quelqu'un. Il a accès bien sûr, de par sa capacité à étendre son potentiel physique aux magies de combat, illusion ou métamorphose à Niveau -2.

20) Combat (Magie) (Le Jugement) ▲

Tableau de Pouvoir : Portée X10 pour cibler. Zone+1 et Dégâts -1 ou dégâts +1 et Action -1 possibles.

Niv 1 : Physique et mental (portée X10 pour cibler), Possibilité Zone+1/dommages -1 / Niv 2 : Effets élémentaires (dommages+1, Action -1) / Niv 3 : Véhicules – armes lourdes (cible des grands sans malus de colonnes) / Niv 4 : échelle des avions ou bâtiments (cibles des énormes sans malus de colonnes).

Option : L'attaque mentale peut se résister sur Effet (Jet opposé) sans tenir compte de l'armure et provoquer des niveaux de Fatigue.

Le personnage est capable d'ancrer sur lui des barrières magiques ou spirituelles qui lui assurent un niveau de défense permanent égal à sa capacité de dommages. Il bénéficie d'une facilité sur les véhicules ou les gros véhicules. Il n'a pas à décaler de colonne de dommages à partir du niveau 3 pour toucher certaines cibles et il lui est plus facile d'agrandir sa zone d'attaque ou ses dommages que les règles : zone +1 pour dommages -1 seulement (au lieu de -2 partout) et dégâts élémentaires +1 pour action -1.

SaWo / Ghost, exemples en vrac.

Niv 1 : PA4. Portée d'attaque 70 mètres, dommages 15 et zone 7 ou dommages 10 et zone 14... Protection (+5) Effets mentaux possibles : Jet d'Esprit de la cible. La marge d'échec -4 indique le nombre de rounds de KO. Si le jet est loupé de 1 à 3, cible secouée.

Niv 2 : PA8. 2 tirs par round, dommages 25 et zone 14 ou dommages 35 pour 2 actions...

Niv 3 : PA12, lourd. 3 tirs par round, dommages 35 et zone 28.
Niv 4. PA16, très lourds, 4 tirs par round, dommages 50 et zone 280 (huirg)

21) Régénération (Le Monde) ▲

Tableau de Pouvoir : Dommages +1 (Guérison), Dommages -2. P. Graal.

Le personnage régénère très vite, à hauteur de dommages +1 à chaque coup subi. Il est immortel (comme normalement les 28 qui ont tendance à vieillir vachement moins vite). Il a aussi les facultés suivantes.

1) Guérir toutes les maladies et poisons. 2) Bonus aux actions (ou malus sur les cibles) : terre, air, feu et eau. 3) accès à la magie de combat et de détection au niveau 1. Accès à une communication, télépathie / contrôle avec les gens à qui il a donné du sang ou avec qui il est rentré en contact sexuel. Peut donner son sang à une personne par minute et agir comme le Graal (la personne rajeunit un peu, soigne toutes ses blessures, etc... 4) contrôle des personnes ayant reçu son sang, peut voyager dans leur corps éventuellement.

22) Immortalité (Le Mat) ▲

Tableau de Pouvoir : Effet +2 (Résister, retour rapide), P. Dommages -2.

Corps, âme, esprit : Revient en 1 jour, 1 heure, 1 minute, 1 round. Reconstitue Souvenirs, Compétences, Attributs, Corps, Cristal, Magie, Pouvoirs. Littéralement intuable. Sauf à atteindre le mental. La différence avec adaptabilité ou régénération est que le pouvoir du personnage concerne son âme, son esprit et le maintien de toutes ses capacités mystiques. On ne peut tout simplement pas le tuer de manière définitive. Même le cristal détruit, il revient. Ce qui n'est pas le cas des autres. Le personnage est immunisé en quelque sorte aux seuls pouvoirs auxquels ne peuvent résister l'adaptabilité et la régénération : la tempête de réalité et le vol ou la destruction du cristal dans la tête. Il ne peut se faire voler son pouvoir par le Vampire. Copier, oui, pas voler. Il résiste même au pouvoir d'un obscurificateur dans le jeu de rôle Torg. Confronté à un péril mortel, il meurt pour se reconstituer un peu plus tard.

Autres pouvoirs possibles avec l'effet à niveau de Pouvoir -1 : Possession, Intangibilité, Immunité mentale, Régénération.

23) Adaptation (Le Navigateur) ▲

Tableau de Pouvoir : (P) , Dommages -2, Effets +1, Véhicule au niveau 3, une immunité extrême par niveau (protection +1).

Le personnage s'adapte et devient meilleur quels que soient les milieux. Le personnage sait se déplacer dans tous les milieux et y résister, il bénéficie du bonus d'action pour tout quand il s'adapte..

Quatre sphères : Matière / Energie / Physique et spirituelle / Interactions. Une sphère parfaitement maîtrisée par niveau.

Énergie et Matière : Vol, creuser ou aquatique dans l'élément. Transformation partielle qui permet de diviser par 2 les marges de réussite de l'adversaire. Vitesse égale au bonus d'action. Guérison rapide des blessures au contact de l'élément. Protection égale à Dommages +1.

Physique et spirituelle : résistance aux maladies, poisons, âge, manque d'air. Capacité à quitter son corps, voyager dans l'astral et la contrée des rêves.

Interactions : c'est s'adapter aux affaires, des hommes, socialement, physiquement, intellectuellement. La résistance se fait sur la colonne effet +1.

Au niveau 3, le personnage peut donner ses capacités à une barque / véhicule à voile, capable de voyager sur une même planète ou dans la contrée des rêves.

Au niveau 4, le bateau du personnage est plus gros et capable de téléportation. Il peut même devenir le bateau blanc, le fameux bateau capable de voyager entre les mondes. Ce peut être plus qu'un bateau, du moment qu'il marche avec les vents ou les vents solaires.

24) Invulnérabilité. (Le Gardien)

Tableau de Pouvoir : +2 en Résistance aux dommages et aux effets. Dommages -2, P.

Le pouvoir est proche d'Adaptation. Mais là, non. C'est invulnérabilité. Le personnage reste lui même. Et encaisse comme un porc. Même pas mal. Sa résistance aux dommages est gigantesque, ses bonus d'action concernent parade / esquive et toutes les capacités de résistance. Il est meilleur en combat comme tous les 28 (bonus d'action divisé par 2), mais ce qui en fait le gardien, c'est son endurance.

Le personnage n'est tout de fois pas sans faiblesses : un autre 28 qui se débarrasse de son cristal (perdant tous ses pouvoirs et annulant ceux de celui qu'il affronte), l'installe à la pointe d'une épée et le patate avec (bon, ça n'arrive quasiment jamais). La lame en argent d'un gardien des portes qui contient l'essence d'autres réalités (jet opposé d'Esprit ou volonté). La possession par le vingt-huit avec le pouvoir médium. Le fait de le capturer sans toucher à son intégrité physique (Paf, choppé, paf prison). Et là, t'as intérêt à avoir une solide volonté pour ne pas devenir fou. Et bien sûr, il ne peut pas résister à tout ce qui est magie d'illusion ou de détection (un télépathe pourra chercher dans sa tête ses faiblesses et informer ses potes). Un type transformé en son pote pourra toujours lui donner des ordres. Et puis, bon, c'est long d'avoir toutes ces invulnérabilités. Du coup, une autre variante est possible...

Variantes : Deux Invulnérabilités totales au max (niveau impossible / 6) gagnées par niveau. Il y en a 7.

Invulnérabilité TOTALE : Métal et aux objets technologiques (objets fabriqués, poisons, bombes, armes à feu), Minéral et matières (roches, eau, pierres, lave, projection), Animal (griffes, poings, cornes, maladies, manque de nourriture, sommeil, etc.), Végétal (lance, arbres, certains poisons ; etc), Énergies et éléments (Laser, radiation, Flamme, vide et manque d'air, etc), Magie (dommages ou transformations magiques, armes magiques), Ombre (pouvoirs de l'Obscur, Magie de manipulations mentales, horreurs absolues qui font baver dans la tête).

25) Le Médium (La Cité) ▲

Tableau de Pouvoir : Effets +1, Dommages -3 (= en astral et en protection), Zone X10 (si applicable)

Psychométrie, rêver - projection astrale, vision astrale, précognition, invoquer esprits, révoquer esprits, feeling total.

Bon, vous allez crier : ouais, mais ça existe déjà ce pouvoir, eh, dans la table avec le D100. Oui. Ah ben merde. Mais là, plus besoin de jet de dés. On parle en plus de pouvoir vraiment appeler des esprits et d'une expérience appelée le feeling. Le feeling, c'est rentrer dans le

corps d'un autre, à travers l'espace et le temps (Code quantum like). Oui. C'est le plus. Complicé à faire jouer. Parce que c'est le maître de jeu qui te dira où tu te trouveras la plupart du temps si ça sert mieux son intensité dramatique que la tienne (nan, tu ne te retrouves pas dans le corps d'Adolf Hitler, désolé, mais dans celui d'Eva Braun). Copier le Feeling total (choix d'une cible) d'un médium est presque impossible (c'est un talent, tout comme sa capacité à invoquer les esprits par un autre effet de 28.

Il n'y a pas de jet de dés : Médium réussit automatiquement à hauteur l'effet (ou Jet Opposé), c'est-à-dire Niveau +1.

Tu possèdes de base tous les pouvoirs.

Ah oui, révoquer un esprit, c'est un par round. Lui fera un jet opposé contre ta réussite automatique.

L'esprit que tu peux invoquer, c'est pas un merdeux du renseignement ou de la baston / Possession. Il est considéré comme ayant le pouvoir de 28 de ton choix égal à ton niveau si tu passes un round à l'invoquer. Tu ne peux avoir qu'un esprit lié en même temps.

A Sawo / Ghost : considérez, pour un esprit, D12+ bonus d'action pour tous les Traits, compétences utiles. +1 pour le reste.

26) Connaissance universelle (L'Ombre) ▲

Tableau de Pouvoir : Effets +1 (Pouvoirs reproduits -1), Dommages -1, (P.)

Niv 1 : Effets +1, Dommages -1 (tout compris avec Gadgets). Bonus Action à toutes les compétences mentales du personnage, Portée personnelle.

Niv 2 : Connaissance rapide, portée toucher (apprend un livre au toucher), lit, parle et déchiffre toutes les langues instantanément. Bonus action à toutes les compétences sociales.

Niv 3 : Inventeur de génie (reproduit 2 effets de 28 égaux à son niveau -2 et un à son niveau -1). Bonus action à toutes les compétences magiques.

Niv 4 : Invocateur et Sorcier (reproduit toutes les magies ou invocations à son niveau -1, quatre effets possibles par round maintenus). Bonus action à toutes les compétences physiques.

A Sawo / Ghost : amusez vous avec Niveau -1 X 15 PP à distribuer entre Sorcellerie, Invoquer ou Inventer.

27) Affecter le temps (La Porte) ▲

Tableau de Pouvoir : Zone -2, Effets +2 (c'est extraordinaire tout de même), Action +1, Dommages -1.

Capacités : Vision (+2) / Échapper (+1) / Altérer (0) / Contrôler (-1). *Domaines* : Présent 1, Futur 2, Passé 3, Ligne temporelle 4. *Le personnage un domaine par niveau, le bonus aux capacités s'exprime sur le tableau d'action.*

Au niveau 1, le personnage a Vision du présent, du passé et du futur ; échapper au présent et au futur et Altérer le présent.

Au niveau 2, la vision passe à Ligne temporelle, il peut échapper au passé, altérer le futur, contrôler le présent.

Au niveau 3, il peut échapper à une ligne temporelle, altérer le passé et contrôler le futur.

Au niveau 4, il peut tout faire, sauf contrôler les lignes temporelles (-1), Altérer une ligne temporelle veut dire que le voyage dans le temps connaît un voyage retour qui peut avoir créé un univers parallèle (dans ma chronique, des personnages étaient leur propre grand-père).

Vision : présent (à distance, heure précise), futur (flash), passé (psychométrie), ligne temporelle (les signes, les choses à même de bouleverser l'univers, les créatures de l'inconnue).

Echapper : présent (arrêt du temps, actions par round), passé (rejouer le passé, nb de rounds égal à action), échapper au futur (gros bonus de parade et d'esquive - actionX2, le personnage sait ce qu'il va se prendre), échapper ligne temporelle (voir les choses comme un et si...)

Altérer : présent (vitesse - Zone+3, malfonction des objets, de la mécanique), altérer passé (éviter blessure, effacer un élément, faire rajeunir), Altérer futur (voyager, faire vieillir), Altérer ligne temporelle (téléportation, là, cette chose n'était pas là dans cette réalité, aller dans une dimension parallèle). Les dommages sont ceux indiqués par le tableau.

Contrôler : présent (gros bonus à des actions, chance, refaire un jet de dé), passé (y voyager longtemps), futur (s'y déplacer pour un bon moment).

SaWo / Ghost...

Le pouvoir donne l'équivalent de 10PP par niveau en : Téléportation, Nombre d'actions, Parade, Esquive, Contrôle du temps, Médium, Champ de dommage, Décrépiter, Contrôle du Temps, Paralysie, Vitesse. Le temps, c'est une sorte de magie. La limite d'utilisation des pouvoirs du personnages est qu'on ne peut pas faire plus de deux bonds dans le passé ou dans le futur dans la même journée. Le nombre de rounds voyagés est égal au niveau X2.

28) Vingt-Huit (La Cité) ▲

Tableau de Pouvoir : Effet +2 = pouvoirs copiés égaux à niveaux (et coûtent une action). Zone -1 éventuellement.

Les capacités : Copie 3 capacités ou pouvoirs de mutants, copie 3 pouvoirs de 28, Copie et efface temporairement certains pouvoirs.

Change certains pouvoirs ou transfert des copies.

Heu, lui, c'est un coquin. Il peut décider du destin de tous. Grui. C'est mieux si c'est un pnj.

Lorsque des pouvoirs hors 28 sont copiés, lâchez vous. La maîtrise du pouvoir copié est à la hauteur de celle des 28 pour les 28 ou de ceux copiés pour les capacités hors 28.

Chaque pouvoir copié et maintenu coûte une action.

Vous pouvez limiter le Vingt-Huit en limitant la zone qu'il peut copier à Zone -1.

Sawo-Ghost : 3 pouvoirs allant jusqu'à 10/20/30 PP chacun (coût une action par Pouvoir copié ou switch).

Création à SaWo ▲ ↑

Pour créer rapidement un Vingt-huit, à SaWo, c'est pas dur, D8 partout, Pouvoir D12+1, rajoutez 2 points où vous voulez.

Compétences = valeur du dé dont elles dépendent -1 niveau, rajoutez 3 points où vous voulez.

→ **Ghost** : Attributs égaux à Dé /2. Education = 6. 1 pt de compétence SaWo = 2 points à Ghost.

Agilité : Combat, Mouvement, Piloter, Tir

Intellect : Connaissance, Nature, Remarquer Technique,

Esprit : Arcanes, Commander, Persuasion, Savoir-faire

Tirez un D100 dans la table des pouvoirs (il est possédé au niveau 2). Tirez un deuxième D100 (il est possédé au niveau 1). Tirez un D30 dans la table des pouvoirs vingt-Huit. Il est possédé au niveau 3. Vous aurez le droit de choisir un autre pouvoir plus tard dans le futur du dedans de vous et d'en tirer un dernier.

Choisir ensuite 5 atouts (hors augmentation de Traits, beau, charisme, chance, on peut juste acheter Très beau) Savage Worlds jusqu'au niveau Héroïque.

Exemple, Conrad, Chauffeur / cogneur, mais amateur d'Art et de Poésie.

Force D10, Agilité D10, Vigueur D8, Intellect D8, Esprit D8, Pouvoir D12+1

→ **Ghost** : Force 5, Taille 5, Constitution 4, Agilité 5, Réaction 5, Logique 4, Intuition 4, Charisme 4, Volonté 4, Magie 7, Chance 7, Education 6.

Agilité : Combat D12, Mouvement D8, Piloter D8, Tir D8

Intellect : Connaissance D6, Nature D6, Remarquer D6, Technique D6,

Esprit : Arcanes D6, Commander D6, Persuasion D6, Savoir-faire D8

Pouvoirs : Maître des animaux, Compagnon. Médium (25)

Résistance (dom -3) 10 (12) et 35 (47) en astral. **Dégâts** = 35 en Astral, 10 sur 28 mètres de rayon.

Bonus parade et esquive +6, nombre d'actions par round = 3.

Atouts : Costaud (Résistance +1), Ambidextre, Combat à 2 armes, Panache, As du volant.

Exemple, Zara, prostituée et agent secret de la couronne britannique.

Force D8, Agilité D8, Vigueur D8, Intellect D8, Esprit D12, Pouvoir D12+1

→ **Ghost** : Force 3, Taille 5, Constitution 4, Agilité 4, Réaction 4, Logique 4, Intuition 4, Charisme 6, Volonté 6, Magie 7, Chance 7, Education 6.

Agilité : Combat D8, Mouvement D8, Piloter D6, Tir D6

Intellect : Connaissance D6, Nature D6, Remarquer D6, Technique D6,

Esprit : Arcanes D10, Commander D10, Persuasion D12, Savoir-faire D12

Pouvoirs : 77 (poison), Compagnon. Médium (25)

Résistance (dom -3) 10 (12) et 35 (47) en astral. **Dégâts** = 35 en Astral, 10 sur 28 mètres de rayon.

Bonus parade et esquive +6, nombre d'actions par round = 3. Bonus de charme +3 (5)

Atouts : Très belle, Riche, Très riche, Volonté de fer, Instinct du Tueur.

Pour créer des Personnages moins balaises dans une chronique Savage Worlds de type novice ou aguerri :

D6 partout, Pouvoir D10, rajoutez 2 points où vous voulez.

Compétences = valeur du dé dont elles dépendent -2 niveaux, rajoutez 6 points où vous voulez.

Trois pouvoirs tirés dans la Table D100, mais seul le premier possédé pour l'instant au niveau 1 ou un Pouvoir de 28 tiré au niveau 2.

Choisir 2 atouts (hors charisme, beau, chance, augmentation de Traits).

Exemple, Marcus, serveur désabusé dans une pizzeria qui a perdu son âme en même temps que son four à bois.

Force D6, Agilité D8, Vigueur D6, Intellect D6, Esprit D8, Pouvoir D10

→ **Ghost** : Force 3, Taille 3, Constitution 3, Agilité 4, Réaction 4, Logique 3, Intuition 3, Charisme 5, Volonté 3, Magie 5, Chance 5, Education 6.

Agilité : Combat D4, Mouvement D8, Piloter D4, Tir D4

Intellect : Connaissance D4-1, Nature D4-1, Remarquer D6, Technique D4-1,

Esprit : Arcanes D4, Commander D4, Persuasion D8, Savoir-faire D6

Pouvoirs : 69 (immortel), 92 (téléportation), 59 (Réaction +4, et donc Trait Agilité +2 niveau) ou 28 → 3 = Famine.

Résistance 5 (ou 15/19). **Dégâts** = normaux (ou 15, PA4)

Bonus parade et esquive 0 (ou +4), nombre d'actions par round =1 (ou 2). Bonus de Charme +2 (4)

Atouts : Très beau, Panache