

Nom

Description

Fortune

Votre personnage gagne 2£ au début de chaque séance.

Laboratoire

Votre personnage crée trois doses de produits pour ceinture à injecteurs qu'il répartit au sein du groupe à sa discrétion.

Machines

Après un repos court, votre personnage bricole un objet qui lui donne un dé de matériel pour la journée.

Nérgalogie

Votre personnage possède des pouvoirs de mentalisme. Choisissez un pouvoir dans la liste.

Soins

Votre personnage peut effectuer des PREMIERS SECOURS. Il applique un modificateur de -2 aux blessures à la fin d'un combat.

Vigilance

En combat, votre personnage choisit qui parle après lui, y compris après une action offensive.

Volonté

Une fois par séance, votre personnage ignore un état pendant une scène. Il bénéficie d'un avantage sur tous ses jets de sauvegarde.

Voyage

Votre personnage possède un point de chance supplémentaire.

MENTALISME

Une manœuvre pour recharger ou échanger une dose

ADAPTATION

Votre personnage supporte les températures extrêmes (-50 à + 70°C). Il doit s'équiper et effectuer un jet de sauvegarde pour les températures supérieures ou inférieures.

CALCULS

Votre personnage voit le monde sous la forme de vecteurs et calcule extrêmement vite, y compris les probabilités - il obtient un avantage dans de nombreuses situations y compris en combat.

CHOC

Votre personnage effectue une attaque normale à mains nues, avec la paume de la main, mais projette ses adversaires à 1d10 pas.

DIAGNOSTIQUE

Votre personnage diagnostique l'état général d'un patient en passant la main au-dessus de lui. Il obtient le dé de matériel pour les soins ou un simple avantage si besoin.

IMMORTALITÉ

Votre personnage est insensible à la plupart des toxines et des maladies. On raconte qu'il vivra probablement plusieurs siècles sans beaucoup vieillir s'il n'est pas tué avant.

MÉMOIRE

Votre personnage est un lecteur rapide et il est doté d'une mémoire éidétique qui lui permet de se rappeler de tout ce qu'il voit et entend.

PERCEPTIONS

Les sens de votre personnage sont augmentés. Il obtient le dé de matériel sur les jets de perception ou un avantage quand approprié.

PILE

Votre personnage alimente une machine en énergie au prix d'un point de vie pour quelques minutes d'utilisation. Les machines les plus puissantes sont plus gourmandes.

RÉSEAU

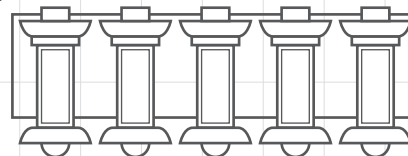
Votre personnage est connecté au réseau de communication mental des Martiens. Il doit se concentrer pour communiquer avec des personnes en particulier et peut se couper du réseau à volonté.

STASE

Votre personnage plonge à volonté dans une stase lui donnant l'apparence de la mort. Il n'a plus besoin de manger, boire ou respirer, au prix d'un point de vie par semaine.

Notez le N° du produit à son emplacement

CEINTURE À INJECTEURS



Reserves

1. ACCÉLÉRATEUR

[Déclenché] Votre personnage gagne deux manœuvres ce tour, mais ne peut utiliser aucun autre injecteur.

2. ANALEPTIQUE

[Manœuvre] Durant le reste de la scène, votre personnage ignore l'un des états CONTRAINT, EN DANGER ou AFFAIBLI.

3. DÉSAMSEMBLEUR MOLÉCULAIRE

[Manœuvre] Votre personnage et son équipement traverse la matière solide au prix d'un point de vie par trente centimètres d'épaisseur. Certaines matières sont inviolables.

4. NÉCROPATHIQUE

[Automatique] Votre personnage bénéficie d'un modificateur de -5 sur un jet de blessure.

5. NEUROSTIMULATEUR

[Manœuvre] Ajoutez un dé à un jet que vous effectuez ce tour (maximum trois dés lancés).

6. OPTOMODE

[Manœuvre] Votre personnage modifie ses capacités de vision : thermographie, rayon X, courants électriques, etc. durant 1d10 tours, plus 1d10 tours par point de vie dépensé.

7. RÉGÉNÉRATEUR

[Manœuvre] Votre personnage regagne immédiatement 1d10 points de vie.

8. RENFORT PHYSIOLOGIQUE

[Déclenché] Un jet de sauvegarde est réussi comme si vous aviez obtenu un 10 au dé.

9. SOMNIFUGE

[Déclenché] Votre personnage ne dort pas pendant 24 heures pour un point de vie dépensé, plus six heures par PV supplémentaire. Aucun repos court, ni Régénérateur.

10. STIMULANT

[Manœuvre] Votre personnage effectue une action physique hors du commun – sauter sur une distance phénoménale, arracher une porte, courir à la vitesse d'un cheval au galop, etc.

RAI VICTORIA

Agilité

Votre personnage bénéficie d'une seconde manœuvre. Ajoutez +1 à tous ses dégâts à distance.

Bibliothèque

Une fois par séance de jeu, posez une question au meneur de jeu ou obtenez un élément de connaissance spécifique ou rare.

Combat

Une fois par tour, conférez une manœuvre à un allié. Modifiez les jets de blessure de +2 à -2 au choix.

Discrétion

Votre personnage est un spécialiste du déguisement rapide et du transformisme de théâtre.

Éloquence

Une fois par séance, votre personnage convainc un figurant de lui accorder une faveur.

Endurance

Votre personnage possède 5 points de vie supplémentaires.

Étiquette

Une fois par séance, votre personnage obtient une entrée, un rendez-vous, une invitation de son choix.

Force

Votre personnage emporte un objet supplémentaire. Ajoutez +1 à tous ses dégâts au corps à corps.

EXPÉRIENCE [/]

- 1 XP – un point de vie supplémentaire
- 3 XP – un pouvoir mentaliste supplémentaire
- 3 XP – un talent supplémentaire
- 4 XP – un point de confiance supplémentaire
- 5 XP – une compétence supplémentaire
- 5 XP – une maîtrise supplémentaire (outil ou arme)
- 5 XP – un objet de plus dans l'inventaire

RÉSULTAT DU MEILLEUR DÉ

- 1-2 : NON (échec)
- 3-7 : OUI MAIS / NON MAIS (Réussite/échec mineur)
- 8-10 : OUI (Réussite majeure)
- Plusieurs 8+ : OUI ET (Réussite exceptionnelle)

ACTIONS INDIRECTES

- OUI MAIS : accorde un avantage
- Oui : accorde un dé supplémentaire (max 3)

CIRCONSTANCES

- DÉSAVANTAGE : -2 sur le plus haut dé
- AVANTAGE : +2 sur un dé au choix

SAUVEGARDES

8 ou plus sur le meilleur dé

COOPÉRATION

Gain d'un avantage.

DÉPENSER LES £

- 1 £ : un mois de vie normale sans excès
- 1 £ : un dose pour injecteur (si disponible)
- 2 £ : regagner un point de confiance
- 1 à 5 £ : corruption et protection
- 1+ £ : billet de transport
Cf. page 98

REPOS ET SOINS

PREMIERS SECOURS (SOINS) : chaque allié récupère 1PV à la fin d'un conflit. Pour une manoeuvre, 1D PV rendu à un allié au contact.

RÉPIT : récupération de tous les points de connexion.

REPOS : 1D, 2D ou 3D selon le confort de la nuit. Récupération d'un point de confiance.

SUIVI MÉDICAL (SOINS) : jet de compétence à la fin d'un repos pour distribuer des PV aux alliés. Soin d'une blessure sur réussite exceptionnelle.

HALTE : récupération de tous les points de vie et de confiance. Soin de toutes blessures y compris invalidité.

MAÎTRISES

ARMES DE PRÉDILECTION

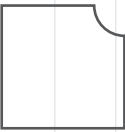
- Combat à mains nues ○
- Armes de corps à corps ○
- Armes à distance archaïques ○
- Armes à distance modernes ○
- Armes lourdes et artillerie ○
- Explosifs ○

OUTILS MAÎTRISÉS

TALENTS

INVENTAIRE

VIE



Une blessure inflige un désavantage à tous les jets

BLESSURES



Invalidité

CULTURES

LANGUES

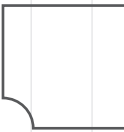
MOTIVATIONS

Une fois par séance de jeu, relancer tous les 1 et les 2 sur un jet.

CONTRAINTE

Se mettre dans la panade. À la discrétion du meneur de jeu, gain d'un point d'expérience.

CONFIANCE



- Obtenir un 10 sur un dé
- Regagner 5 points de vie
- Regagner 5 points de connexion
- Réduire de 2 le résultat d'un jet de blessure

PROTECTIONS

-1 dégâts si les dégâts sont égaux ou inférieurs à la protection portée.

BLESSURES (1D10)

- 1D10 EFFETS DU COUP
- 1-2 CONTUSIONS
- 3-7 BLESSURE LÉGÈRE (1 blessure)
- 8-9 BLESSURE GRAVE (3 blessures)
- 10 INVALIDITÉ

MANŒUVRES

- Décrire le décor
- Effectuer une cascade
- Engager/Se dégager
- Esquiver
- Préparer son action
- Se déplacer
- Se mettre à couvert
- Se relever

DÉGÂTS & SOINS

- 1-2 0 dégât/soin
- 3-7 1 dégât/soin
- 8-9 2 dégâts/soins
- 10 3 dégâts/soins

CORPS À CORPS : +1 au dégâts.

Sur Réussite exceptionnelle, l'adversaire est saisi, repoussé, projeté ou renversé.

DISTANCE : bénéficiez d'une manoeuvre gratuite

SE METTRE À COUVERT OU PRÉPARER SON ACTION.

MAINS NUES : toujours une arme de prédilection ; protections toujours applicables ; pas de blessure.

INITIATIVE

Sauf surprise, les personnages agissent les premiers. Chaque protagoniste impliqué effectue à son tour une manoeuvre et une action. Si celui qui parle effectue une ACTION NON OFFENSIVE, il peut passer la main à l'un de ses alliés. S'il s'agit d'une ACTION OFFENSIVE, il passe la main à un adversaire.