

# MARVEL SUPER HEROES™

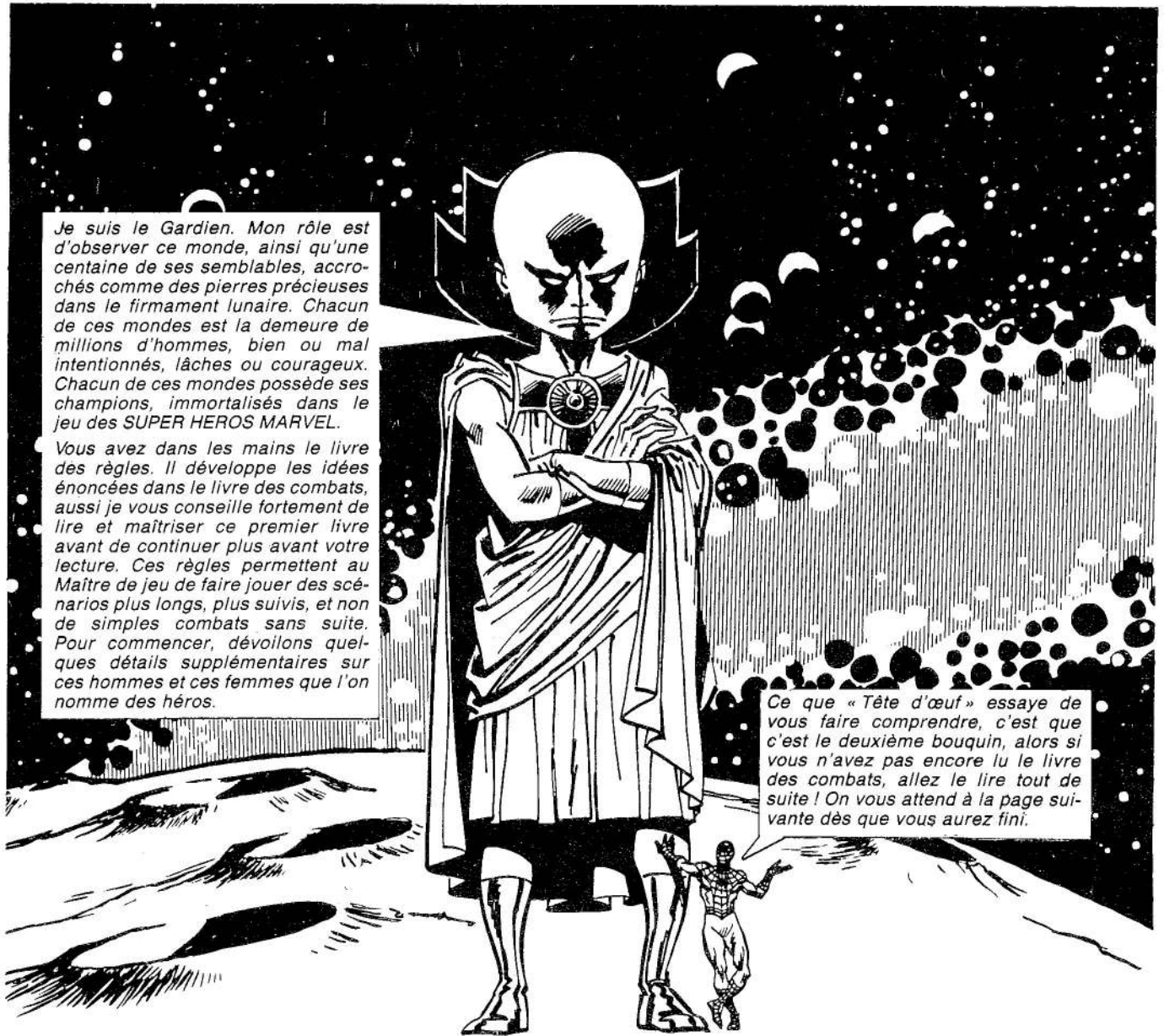
## LE LIVRE DES RÈGLES





**Remerciements :**

Aux co-créateurs : Jeff Grubb (concepteur) et Steve Winter (auteur)  
A Yann Soitino (traducteur)  
A Anne Vétillard (supervision et synthèse)  
A Al Milgrom, Dave Diesel LaForce, John Romita et à toute l'équipe Marvel pour les illustrations.



*Je suis le Gardien. Mon rôle est d'observer ce monde, ainsi qu'une centaine de ses semblables, accrochés comme des pierres précieuses dans le firmament lunaire. Chacun de ces mondes est la demeure de millions d'hommes, bien ou mal intentionnés, lâches ou courageux. Chacun de ces mondes possède ses champions, immortalisés dans le jeu des SUPER HEROS MARVEL.*

*Vous avez dans les mains le livre des règles. Il développe les idées énoncées dans le livre des combats, aussi je vous conseille fortement de lire et maîtriser ce premier livre avant de continuer plus avant votre lecture. Ces règles permettent au Maître de jeu de faire jouer des scénarios plus longs, plus suivis, et non de simples combats sans suite. Pour commencer, dévoilons quelques détails supplémentaires sur ces hommes et ces femmes que l'on nomme des héros.*

*Ce que « Tête d'œuf » essaye de vous faire comprendre, c'est que c'est le deuxième bouquin, alors si vous n'avez pas encore lu le livre des combats, allez le lire tout de suite ! On vous attend à la page suivante dès que vous aurez fini.*

## LE LIVRE DES RÈGLES



## TABLE DES MATIÈRES

|                                     |           |                               |           |
|-------------------------------------|-----------|-------------------------------|-----------|
| <b>Chapitre 1 : Les héros</b> ..... | <b>3</b>  | Les Rencontres                |           |
| Liste des caractéristiques          | 3         | aléatoires .....              | 27        |
| Le corps à corps .....              | 4         | Les Personnages Non           |           |
| L'Agilité .....                     | 4         | Joueurs .....                 | 27        |
| La Force .....                      | 5         | Les Réactions .....           | 28        |
| L'Endurance .....                   | 5         | Le Gouvernement               |           |
| Le Raisonnement .....               | 6         | et les lois .....             | 29        |
| L'Intuition .....                   | 6         | Les Animaux .....             | 30        |
| La Psyché .....                     | 7         | Les Environnements            |           |
| Les Caractéristiques                |           | Spéciaux .....                | 31        |
| variables .....                     | 8         | Les Autres Races              |           |
| La Vitalité .....                   | 8         | humaines .....                | 32        |
| Les Ressources .....                | 8         | Comment jouer avec            |           |
| La Popularité .....                 | 9         | des Figurines .....           | 32        |
| La Magie .....                      | 10        | Un mot des vilains .....      | 33        |
|                                     |           | Le Maître de Jeu et           |           |
|                                     |           | l'arbitrage .....             | 35        |
| <b>Chapitre 2 :</b>                 |           | <b>Chapitre 4 : L'Origine</b> |           |
| <b>La Technologie</b> .....         | <b>12</b> | <b>des Super Héros</b> .....  | <b>37</b> |
| Les Véhicules .....                 | 13        | Comment créer un              |           |
| Le Déplacement .....                | 13        | Héros .....                   | 37        |
| Les Véhicules dans un               |           | Description des               |           |
| Combat .....                        | 14        | Pouvoirs .....                | 39        |
| Les Différents types de             |           | Les Talents .....             | 44        |
| véhicules .....                     | 15        | Quelques conseils sur         |           |
| L'Artillerie Lourde .....           | 16        | la Magie .....                | 45        |
| La Construction .....               | 18        | Les Limitations .....         | 45        |
| Les technologies                    |           | L'Expérience .....            | 45        |
| Extraterrestres .....               | 21        | L'Origine de Mach 1 .....     | 46        |
| <b>Chapitre 3 :</b>                 |           | Fiche de Personnage ....      | 47        |
| <b>Les Campagnes</b> .....          | <b>22</b> | Index .....                   | 48        |
| Le Karma .....                      | 22        |                               |           |
| L'Entraînement .....                | 27        |                               |           |

# CHAPITRE 1 : LES HÉROS



## LISTE DES CARACTÉRISTIQUES

Dans le livre des Combats, je vous ai décrit les sept caractéristiques que possèdent tous les héros, les vilains ou les gens normaux. Je vous ai dit aussi que chacune de ces caractéristiques devait recevoir un niveau. Il est temps maintenant de parler plus en détail de chacune de ces sept caractéristiques, et de la façon dont il faut leur attribuer un niveau.

Les listes des pages suivantes décrivent les différents niveaux pour chaque caractéristique et leur signification. Ces listes donnent aussi les caractéristiques de différents

héros. Si l'un de vos joueurs désire incarner un héros qui n'est pas décrit en détail, il vous suffira de comparer ses caractéristiques à celles des héros mentionnés dans ces listes. Prenons un exemple : l'Abomination est un monstre irradié par des radiations Gamma, possédant un score de Corps à Corps similaire à celui de Hulk. La caractéristique de Corps à Corps de Hulk est Remarquable ; le niveau de Corps à Corps de l'Abomination sera donc lui aussi Remarquable.

## LE CORPS A CORPS

La caractéristique Corps à Corps reflète les compétences de combat à mains nues ou avec une arme. C'est la capacité du héros à toucher son adversaire dans une bagarre.

| Niveau      | Exemple  | Description   |
|-------------|--|---|
| Faible      | Tante May<br>Professeur X  | Aucun entraînement au combat, ou bien incapacité de combattre due à des restrictions d'ordre physique |
| Médiocre    | L'Homme-Chose<br>Polaris<br>Frogman<br>J.J. Jameson  | Peu d'habitude du combat ; en dessous de la moyenne habituelle  |
| Normal      | Dazzler  | Aptitude normale au combat ; pas de talent ni d'entraînement particulier                              |
| Supérieur   | Capt. Marvel<br>Dr Strange<br>La Sorcière Rouge<br>Ariel<br>Malicia<br>L'Invisible<br>Mr. Fantastic<br>La Torche | Léger entraînement, niveau habituel des forces de police  |
| Excellent   | Iron Man<br>Colossus<br>Tornado<br>Diablo<br>Nick Fury<br>Cyclope  | Entraînement et expérience du combat ; niveau des soldats professionnels des forces armées            |
| Remarquable | L'Araignée<br>Hulk<br>Miss Hulk<br>Power-Man   | Talent naturel hors du commun ou Entraînement des sections d'élite de l'armée (commandos spéciaux)    |
| Incroyable  | La Chose<br>Serval<br>Daredevil<br>Iron Fist   | Fusion totale entre l'intelligence, l'expérience et la compétence en une symbiose surpuissante        |
| Fantastique | Capt. America<br>La Panthère Noire<br>Le Punisseur   | L'arme humaine ultime   |
| Monstrueux  | La Valkyrie<br>Karnak  | Des pouvoirs supérieurs inaccessibles aux hommes normaux  |
| Inhumain    | Thor<br>Hercule  | Pouvoirs supérieurs renforcés par une longue expérience du combat                                     |

## L'AGILITÉ










L'Agilité affecte la maniabilité, la précision des armes de jet ou des armes à feu, la capacité d'esquiver ainsi que la plupart des actions demandant de la coordination.

Grâce à leurs super-pouvoirs, certains héros possèdent un niveau de précision spécial, supérieur à leur Niveau d'Agilité. Ainsi, Œil-de-Faucon possède une Agilité Remarquable, mais lorsqu'il utilise son arc et ses flèches spéciales, elle devient Fantastique.

| Niveau      | Exemple  | Description   |
|-------------|--|---|
| Faible      | Modok<br>Supremor  | Limité physiquement ; faible capacité de manœuvre ou de changement de direction   |
| Médiocre    | Hulk<br>La Gargouille<br>Le Fléau<br>Professeur X  | Manœuvres effectuées avec difficulté ; réactions lentes ; personne touchée facilement, maladroite                                   |
| Normal      | J.J. Jameson<br>La Sorcière Rouge<br>Mr Fantastic<br>Dazzler                             | Temps de réaction humain habituel, précision normale  |
| Supérieur   | Capt. Marvel<br>Power Man<br>L'Invisible<br>Dr. Strange<br>Colossus<br>La Chose<br>Ariel | Léger entraînement ou don naturel   |
| Excellent   | Iron Man<br>Miss Hulk<br>Thor<br>Cyclope<br>Malicia<br>La Torche                         | Agilité d'un athlète de niveau Olympique, innée ou acquise par l'expérience   |
| Remarquable | La Panthère Noire<br>Tornado<br>Iron Fist<br>Serval                                      | Agilité naturelle particulièrement élevée améliorée par un entraînement intensif ; permet d'accomplir des acrobaties très complexes |
| Incroyable  | Capt. America<br>Daredevil   | Permet de marcher sur une corde, ou d'esquiver un coup de feu   |
| Fantastique | L'Araignée<br>Diablo<br>Le Fauve   | Sens de l'équilibre incroyable, permet d'éviter plusieurs coups de feu  |
| Monstrueux  | Cobra  | Permet d'esquiver sans problème une rafale d'arme automatique   |
| Inhumain    | Le Surfeur d'Argent<br>Vif Argent  | Permet d'esquiver sans grand effort un tir de laser ou d'autres armes à énergie   |

## LA FORCE











La Force indique le poids que peut soulever un héros, ainsi que les dommages qu'il inflige en un seul coup.

| Niveau   | Exemple   | Description               |
|--|---|---------------------------|
| Faible   | Tante May<br>Professeur X   | 20 kg avec difficulté     |
|    |   |                           |
| Médiocre   | Ariel   | 50 kg avec difficulté     |
|    |   |                           |
| Normal   | Capt. Marvel<br>J.J. Jameson<br>Dr. Strange<br>Dazzler<br>L'Invisible<br>Diablo<br>Tornado<br>Mr Fantastic<br>Cyclope | 100 kg avec difficulté    |
|    |   |                           |
| Supérieur  | Daredevil<br>Iron Fist  | 200 kg avec difficulté    |
|    |   |                           |
| Excellent  | Capt. America<br>Diablo   | 400 kg avec difficulté    |
|  |   |                           |
| Remarquable  | Le Fauve<br>Capt. Britain   | 1 tonne avec difficulté   |
|  |   |                           |
| Incroyable   | L'Araignée<br>Power Man<br>Iron Man   | 10 tonnes avec difficulté |
|  |   |                           |
| Fantastique  | Miss Hulk<br>La Vision  | 50 tonnes avec difficulté |
|  |   |                           |
| Monstrueux   | La Chose<br>Sasquatch<br>Colossus   | 80 tonnes avec difficulté |
|  |   |                           |
| Inhumain   | Hulk<br>Thor<br>Wonder Man  | Plus de 80 tonnes         |
|  |   |                           |

## L'ENDURANCE

L'Endurance reflète la capacité de survivre dans un environnement hostile, et de récupérer les points de vitalité perdus. Elle mesure la capacité du héros à travailler sans se reposer (le « travail » peut être une course sur une longue distance, ou se battre avec des malfaiteurs. Une minute de « travail » équivaut environ à cinq rounds de combat).

Pour dépasser ses limites physiques et continuer à « travailler », un héros doit réussir un jet d'Endurance chaque round. S'il échoue, il devra alors se reposer immédiatement. S'il manque un second jet, il sombre dans l'inconscience.

| Niveau  | Exemple   | Description  |
|---|---|--|
| Faible  | Tante May   | Chétif<br>Repos : 2 rounds après une minute de travail   |
|    |   |  |
| Médiocre  | Leader<br>F. Richards<br>A. Masters   | Facilement essoufflé<br>Repos : 2 rounds après 2 minutes de travail                                      |
|    |   |  |
| Normal  | J.J. Jameson<br>Frog-Man  | Permet de supporter New-York au mois d'août.<br>Repos : 2 rounds après 10 minutes de travail             |
|    |   |  |
| Supérieur   | Malicia<br>Dazzler<br>Ariel<br>Professeur X   | Repos : 2 rounds après 30 minutes de travail   |
|    |   |  |
| Excellent   | Le Fauve<br>Daredevil<br>L'Invisible<br>La Torche<br>Mr Fantastic                       | Repos : 1 round après 60 minutes de travail  |
|  |   |  |
| Remarquable   | Capt. America<br>Capt. Marvel<br>Dr. Strange<br>Diablo<br>Serval<br>Colossus<br>Cyclope | Repos : aucun repos nécessaire, si ce n'est un sommeil normal  |
|  |   |  |
| Incroyable  | L'Araignée  | Repos : Sommeil normal   |
|  |   |  |
| Fantastique   | Miss Hulk<br>Power Man<br>Tornado   | Repos : Sommeil normal   |
|  |   |  |
| Monstrueux  | La Chose<br>Wonder Man<br>Iron Man<br>Hulk  | Peut survivre quelques instants dans le vide<br>Repos : Sommeil normal                                   |
|  |   |  |
| Inhumain  | Thor<br>Le Surfeur d'Argent<br>La Vision  | Peut survivre sans protection dans l'espace pendant une longue période<br>Repos : Aucun repos nécessaire |
|  |   |  |

## LE RAISONNEMENT

Le Raisonnement est le terme général mesurant l'intelligence, l'instruction, ainsi que l'esprit logique. Les héros utiliseront leur Raisonnement pour comprendre le fonctionnement d'une machine extra-terrestre, ou pour inventer leurs propres machines.

| Niveau      | Exemple  | Description   |
|-------------|--|---|
| Faible      | L'Homme-Chose<br>La Momie  | Y'a personne ici ! Ouvrir une porte relève de l'exploit...  |
| Médiocre    | Dazzler  | Sait se servir de la technologie courante des années 80   |
| Normal      | J.J. Jameson<br>Serval<br>Capt. Marvel<br>Tornado<br>Daredevil<br>Thor<br>Miss Hulk<br>Colossus                            | Niveau humain normal  |
| Supérieur   | Diablo<br>Capt. America<br>Dr. Strange<br>La Veuve Noire<br>Power Man<br>La Chose<br>Iron Fist<br>La Torche<br>L'Invisible | Comprend bien la technologie moderne, peut tenter de réparer des engins peu complexes (comme une voiture)                                       |
| Excellent   | L'Araignée<br>Nick Fury<br>Cyclope   | Peut faire des petites expériences, inventer ou réparer des machines de complexité moyenne (ou les saboter), se servir d'équipements compliqués |
| Remarquable | Bruce Banner<br>Sasquatch<br>Ariel   | Peut se servir de machines de technologie avancée ou extra-terrestre ; peut inventer et construire des machines durables                        |
| Incroyable  | Professeur X<br>Magneto<br>Tony Stark  | Peut réparer des appareils de technologie avancée ou extra-terrestre ; peut apporter des améliorations significatives à la science actuelle     |
| Fantastique | Mr Fantastic<br>Dr Fatalis<br>Icarus<br>Leader<br>Ultron   | Capable de développer des idées dépassant le royaume de la science actuelle et améliorer les technologies extra-terrestres                      |
| Monstrueux  | Extra-terrestre hautement évolué   | Omniscience, capacité de réflexion bien au-delà des rêves de l'humanité ; peut créer une vie artificielle                                       |
| Inhumain    | Le Gardien<br>Immortus   | Sait tout, connaît tout   |

## L'INTUITION

L'Intuition dépend du sens d'observation du héros et complète le Raisonnement. Elle influe aussi sur les chances du héros d'être surpris (je sais à quoi vous pensez et vous avez raison, mon sens d'Araignée est Fantastique).

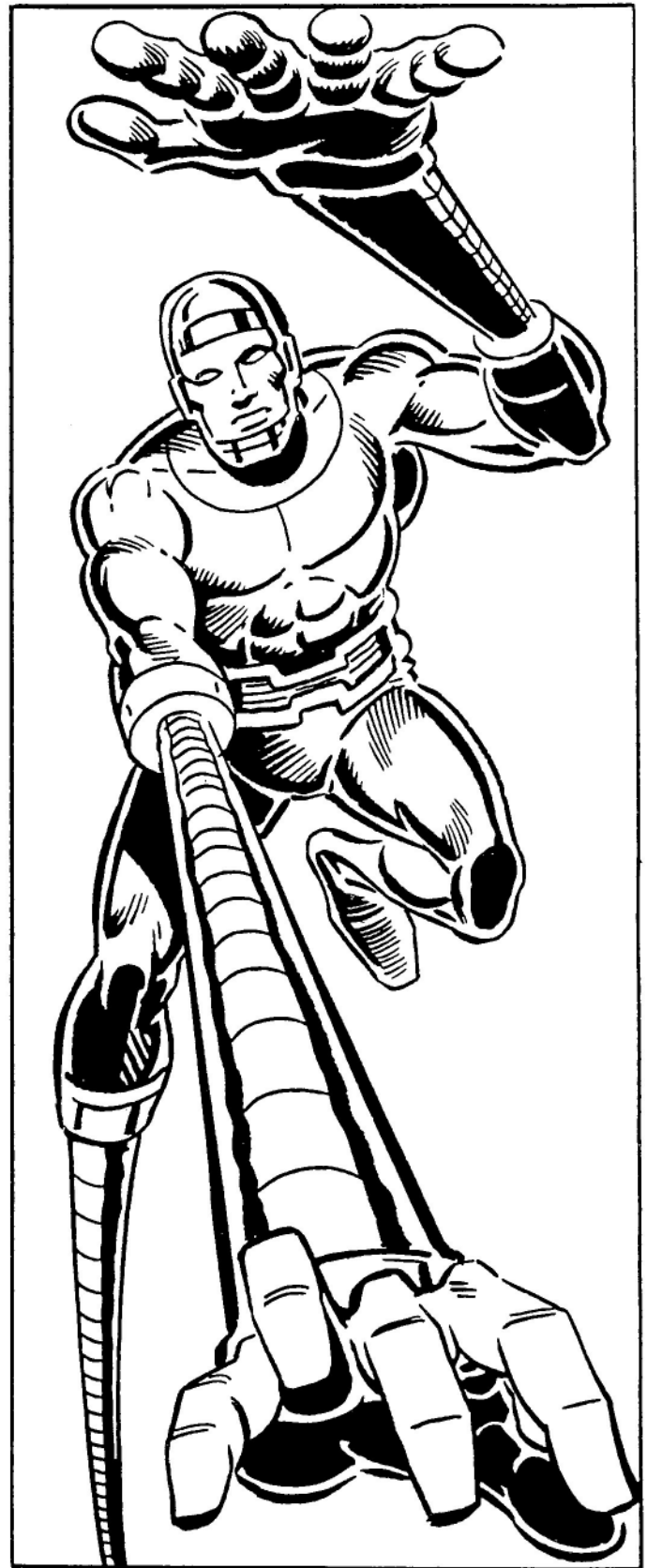
| Niveau      | Exemple  | Description  |
|-------------|--|--|
| Faible      | L'Homme-Chose  | N'a pas conscience de son environnement, sauf s'il est blessé                  |
| Médiocre    | Membres de l'AIM et de l'HYDRE   | Aussi épais qu'un mur de briques !   |
| Normal      | J.J. Jameson<br>Dazzler<br>Colossus<br>Hulk                                      | Niveau d'intuition et d'observation normal pour un humain                      |
| Supérieur   | La Chose<br>Capt. Marvel<br>Ariel<br>L'Invisible<br>Thor<br>Malicia<br>La Torche | Sens de l'Intuition plus élevé que la normale                                  |
| Excellent   | Power Man<br>Nick Fury<br>Iron Man<br>Tornado<br>Diablo                          | A l'habitude de remarquer des détails ; a le chic pour découvrir ce qui cloche |
| Remarquable | Le Chevalier de la Lune<br>Cyclope   | Un détective ; remarque ce que les autres ne voient pas                        |
| Incroyable  | Capt. America<br>La Veuve Noire<br>Iron Fist                                     | Un œil pour noter les détails ; « sent » quand quelque chose ne va pas         |
| Fantastique | L'Araignée<br>Shaman<br>Professeur X   | En accord avec lui-même et le milieu où il évolue ; difficile à surprendre     |
| Monstrueux  | Daredevil<br>Dr Strange<br>Le Surfeur d'Argent<br>Serval                         | Perçoit ce que les personnes normales ne peuvent voir ; ressent les émotions   |
| Inhumain    | Le Gardien<br>Icarus   | En relation directe avec le cosmos ; ne fait qu'un avec l'univers              |



## LA PSYCHÉ

La Psyché reflète la volonté et la force intérieure d'une personne. C'est « l'âme » du héros, mais aussi la source des aptitudes magiques. (Une forte psyché ne signifie pas automatiquement que le héros possède des pouvoirs magiques, mais il y résistera plus facilement.)

| Niveau      | Exemple  | Description  |
|-------------|--|--|
| Faible      | L'Homme-Chose<br>membres de l'AIM ou de l'HYDRE  | Aisément contrôlé par des pouvoirs psychiques ou magiques  |
| Médiocre    | Malacia<br>Nouveaux mutants  | Jeunes humains ou personnes non entraînées   |
| Normal      | J.J. Jameson<br>Ariel<br>Iron Man<br>Capt. Marvel<br>La Torche<br>Dazzler<br>Power Man | Humain normal ; peut être contrôlé par une entité supérieure                                     |
| Supérieur   | Capt. America<br>L'Invisible<br>Daredevil  | Est relativement entraîné au contrôle mental, ou bien a déjà eu une expérience avec celui-ci     |
| Excellent   | Diablo<br>Tornado  | Entraîné à se défendre contre les attaques mentales ou familiarisé avec les protections magiques |
| Remarquable | Hulk<br>Mr Fantastic<br>La Chose<br>Cyclope  | Difficilement contrôlable, excepté par de puissants moyens magiques ou hyper-technologiques      |
| Incroyable  | L'Araignée<br>Shaman<br>Serval   | Possède une forte volonté ; habitué à combattre des magiciens                                    |
| Fantastique | Dragon Lune<br>Dr Fatale<br>Thor<br>Iron Fist  | Volonté indomptable ; expérimenté dans le domaine du contrôle mental et/ou magique               |
| Monstrueux  | Professeur X<br>Loki<br>Harfang  | Maître du contrôle mental ; résiste à tout, excepté aux moyens magiques les plus puissants       |
| Inhumain    | Dr Strange<br>Immortus   | Le niveau de maîtrise magique le plus élevé pour un mortel ; invulnérable aux attaques mentales  |



## LES CARACTÉRISTIQUES VARIABLES

### LA VITALITÉ

**Option Inconscience :** Si les joueurs désirent des règles plus détaillées sur l'Inconscience, utilisez une ou plusieurs des règles optionnelles suivantes. Elles nécessitent toutes des jets de FAIT.

Un héros peut tenter d'accomplir une dernière action avant de sombrer dans l'inconscience. Tout d'abord, le joueur annonce ce que son héros va tenter de faire. Il effectue ensuite un jet d'Endurance. Si le résultat est Jaune ou Rouge, le Héros peut accomplir cette dernière action. Sinon, eh bien... tant pis !



De toute façon, le joueur doit effectuer un second jet d'Endurance. Il déterminera le temps que durera l'inconscience du héros :

FAIT manqué – 3 heures, ou jusqu'à ce que quelqu'un le ranime en lui jetant un seau d'eau au visage, le secoue, etc.

Vert – 1 heure, ou bien jusqu'à ce que quelqu'un le ranime

Jaune – 30 minutes ou bien jusqu'à ce que quelqu'un le ranime

Rouge – 10 rounds, ni plus ni moins.

Lorsqu'un héros reprend conscience, il récupère un nombre de points de vitalité égal à son score d'Endurance.

**Maladie.** La Vitalité d'un Héros peut aussi être diminuée par la maladie (même un super-héros peut avoir la grippe). Les maladies peuvent être de deux types : fatales ou non-fatales. Une maladie fatale réduit la Vitalité du héros d'un certain nombre de points toutes les semaines, jusqu'à ce qu'il meure ou guérisse. Les maladies non-fatales durent peu de temps (habituellement moins d'une semaine) ; elles réduisent les points de Vitalité une seule fois et disparaissent avec un bon repos, en buvant beaucoup de tisane et en écoutant bien les conseils de sa petite maman. Je vous reparlerai des maladies lorsque le moment sera venu... j'espère que ce ne sera pas trop rapidement.



**LES RESSOURCES,** comme je vous l'ai déjà dit, c'est un joli nom pour désigner le pognon (je me demande pourquoi j'en parle, je n'en ai jamais). Cependant, il ne s'agit pas uniquement de l'argent. C'est aussi, et surtout, la facilité avec laquelle on peut obtenir du liquide, des crédits, ou un équipement coûteux. Il mesure l'aisance financière d'un héros, ainsi que son influence auprès d'organisations possédant de fabuleuses ressources. Prenons un exemple : Captain America n'est pas riche. Sous sa véritable identité, Steve Rogers est un artiste. Mais la Légende Vivante de la Seconde Guerre Mondiale est bien connue du S.H.I.E.L.D., des Vengeurs, et de la moitié du gouvernement des États-Unis. Ainsi Cap' arrive-t-il presque toujours à obtenir ce qu'il désire.

Comme les autres Caractéristiques, les Ressources possèdent un niveau et un score associé. Ils sont notés sur les jolies petites fiches de personnage (je ne le redirai jamais assez).

Table 5 : Les Ressources indiquent le nombre de points de ressources disponibles par semaine. Ce chiffre hebdomadaire est aussi le score de la Caractéristique Ressources. La colonne « Maximum » indique le nombre maximum de points de Ressources que le héros peut accumuler à un moment donné.

Table 5 : Ressources

| Niveau      | Revenu hebdomadaire | Maximum | Description   |
|-------------|---------------------|---------|---|
| Faible      | 2r                  | 10r     | Cas extrême, chômeur ne bénéficiant que de faibles indemnités           |
| Médiocre    | 4r                  | 20r     | Travailleur indépendant, mauvais client pour les banques (Peter PARKER) |
| Normal      | 6r                  | 50r     | Salarié (créateur de jeux)  |
| Supérieur   | 10r                 | 100r    | Emploi stable, spécialisé (Dr Strange)                                  |
| Excellent   | 20r                 | 500r    | Héritage stable (placements) (Chevalier de la Lune, Fondation Stark)    |
| Remarquable | 30r                 | 1000r   | Petite entreprise (Les Quatre Fantastiques)                             |
| Incroyable  | 40r                 | 5000r   | Grande entreprise (Stane International*)                                |
| Fantastique | 50r                 | Aucun   | Petit pays (Latveria, pays de Fatalis)                                  |
| Monstrueux  | 75r                 | Aucun   | Nations importantes (USA et URSS)                                       |
| Inhumain    | 100r                | Aucun   | Ressources Planétaires (Galactus)                                       |

(\*anciennement Stark International)

Les héros dépensent leurs points de ressources lorsqu'ils achètent ou louent quelque chose. Le prix de location est égal à la moitié du prix de vente, mais si le héros ne rapporte pas l'objet, il doit rembourser la différence.

Table 6 : Prix

### ARMES ORDINAIRES

|          |      |
|----------|------|
| Revolver | 5 pr |
| Fusil    | 8 pr |
| Couteau  | 1 pr |

### VEHICULE

|                                |         |
|--------------------------------|---------|
| Petite voiture neuve           | 60 pr   |
| Petite voiture d'occasion      | 40 pr   |
| Voiture de tourisme neuve      | 100 pr  |
| Voiture de tourisme d'occasion | 80 pr   |
| Voiture de sport neuve         | 500 pr  |
| Voiture de sport d'occasion    | 400 pr  |
| Voiture de luxe neuve          | 1000 pr |
| Voiture de luxe d'occasion     | 800 pr  |
| Avion de tourisme              | 300 pr  |
| Petit jet                      | 2000 pr |
| Petit bateau à moteur          | 350 pr  |
| Petit Yacht                    | 500 pr  |

### AUTRES MOYENS DE TRANSPORT

|                  |       |
|------------------|-------|
| Billet d'autocar | 2 pr  |
| Billet de train  | 4 pr  |
| Billet d'avion : |       |
| transcontinental | 10 pr |
| intercontinental | 20 pr |
| Bicyclette       | 4 pr  |

### BUREAUX ET LOGEMENTS

|                                  |               |
|----------------------------------|---------------|
| Bureau en location               | 20 pr/mois    |
| Un étage de bureaux, en location | 50 pr/mois    |
| Un immeuble de bureaux (achat)   | 1000 pr/étage |
| Maison                           | 500 pr        |
| Manoir                           | 3000 pr       |
| Terrain vierge                   | 100 pr/acre   |
| Construction                     | 75 pr/pièce   |
| Équipement de bureau             | 75 pr/pièce   |



## AUTRES PRIX

|                                |              |
|--------------------------------|--------------|
| Vêtements propres              | 2 pr         |
| Costume trois pièces, Tailleur | 6 pr         |
| Soirée de fête (sortie)        | 2 pr         |
| Appareil photo                 | 7 pr         |
| Machines-Outils                | 1000 pr/zone |
| Équipement Electronique        | 100 pr/pièce |
| Générateur Electrique          | 500 pr       |
| Grillage                       | 20 pr/zone   |

Vous pourrez utiliser ces prix comme guide si les joueurs désirent acheter des objets qui ne sont pas notés ici. Il faut tout de même savoir qu'un point de ressource vaut partout entre 50 et 75 \$, soit entre 350 et 500 francs. Les Héros travaillant en groupe, comme les Vengeurs, peuvent utiliser leurs ressources personnelles ou bien puiser dans les fonds du groupe (saviez vous que les vengeurs sont payés 25 000 francs par mois juste parce qu'ils sont Vengeurs ! Et dire que j'ai été assez stupide pour refuser d'en faire partie...)

**Option Ressources :** Il paraît qu'un Héros peut augmenter son niveau de ressources en économisant d'une semaine à l'autre. Personnellement, je sais surtout comment dépenser tout mon argent d'une semaine sur l'autre ! Si un Héros arrive à garder son niveau de ressources au maximum pendant trois semaines de suite, et qu'il dépense alors un nombre de points de Karma égal à son Score de Ressources actuel, son niveau de Ressources augmente d'un cran. Vous remarquerez que par cette méthode, il est impossible de dépasser le niveau Fantastique, étant donné qu'il n'existe pas de maximum possible à partir de ce niveau. D'un autre côté, si un Héros dépense tout ce qu'il gagne pendant trois semaines, son niveau de Ressources descend d'un cran (bien heureusement, il n'a pas de points de Karma à dépenser pour ça !).



**LA POPULARITÉ** indique à quel degré le Héros est aimé par le public. Elle permet de voir comment les gens le considèrent, s'ils lui donnent facilement les informations, et s'ils accepteraient ou non de l'aider... Les Héros bien établis dont l'identité est connue de tous ont tendance à être très populaires, alors que nous, personnages aux identités secrètes et

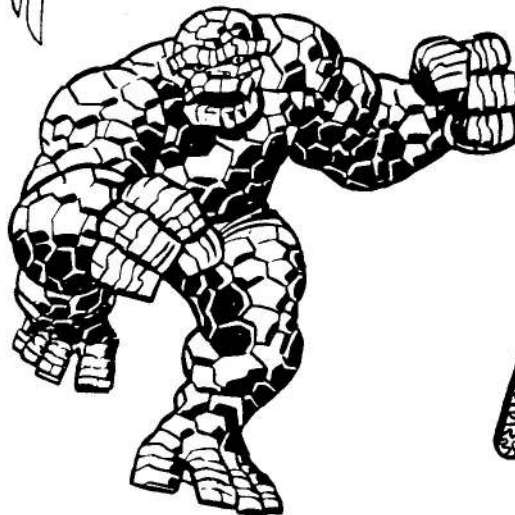
étranges mutants, sommes souvent fort impopulaires.

A la différence de la plupart des caractéristiques, la popularité est un nombre, qui détermine le Niveau de popularité. Consultez la Table 7 pour voir à quoi correspondent les chiffres (pour connaître le niveau de popularité des Héros).

**Table 7 : Niveau de Popularité**

| Popularité | Niveau      |
|------------|-------------|
| 1-3        | Faible      |
| 4-5        | Médiocre    |
| 6-9        | Normal      |
| 10-19      | Supérieure  |
| 20-29      | Excellente  |
| 30-39      | Remarquable |
| 40-49      | Incroyable  |
| 50-74      | Formidable  |
| 75-99      | Monstrueuse |
| 100        | Inhumaine   |

**Option Popularité :** Lorsqu'un Héros accomplit de bonnes actions, sa popularité augmente. Pour chaque semaine où le Héros arrête un malfaiteur ou empêche un crime d'être commis, et si l'action est commentée de façon positive, augmentez d'un point son score de Popularité. Si le Héros a fait une action incroyable (méritant une grande parade dans les rues, drapeau en tête, ou bien s'il se voit remettre les clés de la ville), ajoutez 10 points à son score. Si le Héros ne fait rien, son score de Popularité ne change pas.



Par contre, si le Héros est accusé d'un crime (qu'il l'ait effectivement commis ou non) il perd 10 points. Si c'était un meurtre ou la trahison d'un secret d'état, il perdra 20 points. Ainsi, la popularité va et vient...





## LA MAGIE

*Bienvenue, croyants. En tant que Sorcier Suprême de la planète Terre on m'a demandé de vous expliquer l'essence même de la Magie, ainsi que les combats magiques. La Magie est une occupation aussi dangereuse que puissante, aussi faites bien attention.*

*Un héros utilisant la Magie doit avoir reçu un entraînement préalable, et posséder une Psyché au moins Supérieure. L'entraînement à la Magie peut être l'un des super pouvoirs de base du héros ou bien il peut acquérir cette maîtrise en étudiant durant de longues années, avec un maître connaissant les mystérieux arcanes de la Magie.*

*Si un héros décide d'étudier la Magie avec un Maître durant le cours du jeu, cela s'avérera fort difficile... En effet, il lui faudra tout d'abord trouver un Maître, et ceux qui se montrent au grand jour comme de vulgaires apprentis sont fort rares. S'il parvient à surmonter cette première difficulté, il lui faudra étudier et méditer tous les jours pendant au moins un an. Finalement, le Maître Sorcier demandera un paiement à son élève, habituellement sous la forme de services à lui rendre.*

Une fois qu'il a compris les sources mystiques de la magie, un Sorcier peut utiliser la Magie. Le joueur annonce alors simplement au Maître de jeu ce qu'il désire faire, effectue un FAIT de Psyché Vert, Jaune, ou Rouge, et ça marche... facile non ?

Et pourtant ce n'est pas aussi simple qu'il y paraît. Nombre de facteurs viennent influencer les effets d'un sortilège, le facteur le plus important demeurant toujours le Magicien lui-même. Les effets de sa Magie sont liés au niveau de sa caractéristique. Un personnage possédant une Psyché assez basse verra ses sortilèges limités dans leur aire d'effet et dans leur durée. (Voir la Table 8 : Limites de la Magie).

Vous noterez que lorsque la Psyché du Sorcier augmente, son pouvoir augmente parallèlement. Un Sorcier avec une Psyché Inhumaine peut sauver (ou détruire) une planète entière d'un simple claquement de doigts. Un Sorcier ne possédant qu'une Psyché Supérieure devra réussir un FAIT de Psyché difficile pour altérer la réalité, ne serait-ce qu'un court instant, et encore devra-t-il toucher l'objet



à modifier (S'il touche un objet immense, l'aire d'effet reste confinée à l'envergure de ses bras).

**Table 8 : Limites de la Magie**

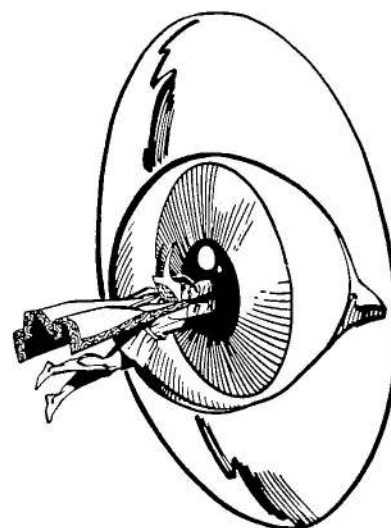
| Psyché du Sorcier | Durée du Sortilège | Aire d'effet       |
|-------------------|--------------------|--------------------|
| Faible            | Impossible         | Impossible         |
| Médiocre          | Impossible         | Impossible         |
| Normale           | Impossible         | Impossible         |
| Supérieure        | Un round           | Toucher            |
| Excellente        | Une heure          | Une zone           |
| Remarquable       | Un jour            | Une zone           |
| Incroyable        | Une semaine        | Deux zones         |
| Fantastique       | Permanente         | Cinq zones         |
| Monstrueuse       | Permanente         | 15 km <sup>2</sup> |
| Inhumaine         | Permanente         | Une planète        |
| Classe 1000       | Permanente         | Une dimension      |

Le second facteur influençant les effets d'un sortilège est sa source d'énergie. L'énergie mystique peut être tirée de trois sources différentes : Personnelle, Universelle, et Dimensionnelle. Chacune de ces sources d'énergie représente une forme de magie légèrement différente. Cependant, il est assez facile d'obtenir des résultats comparables avec chacune de ces trois sources.

**ENERGIES PERSONNELLES :** elles proviennent du Sorcier lui-même, de son psychique, ou de son être physique. Elles sont utilisées pour tout sortilège affectant le Sorcier lui-même ou bien une personne consentante : hypnose, transe, passage en forme astrale, projection de pensées, et tout ce genre de choses. Après avoir

jeté le sortilège (ou tenté de le faire) le Sorcier doit effectuer un FAIT d'Endurance. Si le jet échoue, le Sorcier perdra 10 points de Vitalité.

**ENERGIES UNIVERSELLES :** elles peuvent être utilisées pour affecter le monde environnant le Sorcier. Les conjurations, téléportations, attaques, illusions, etc... utilisent les champs d'énergies de l'univers, la Magie étant le catalyseur. Après avoir utilisé un Sortilège de ce type, le magicien perd momentanément deux niveaux de Psyché pour les 12 heures suivantes.



**ENERGIES DIMENSIONNELLES :** Beaucoup moins fatigantes pour les sorciers, elle font appel à des créatures d'autres dimensions ainsi qu'à certains pouvoirs encore mal connus. Le Sorcier ne peut utiliser ces énergies que pour demander des choses que la créature invoquée peut et/ou veut bien accepter de faire. Le Maître de Jeu devra se servir de sa connaissance de l'univers de Marvel et de sa propre campagne pour déterminer si les créatures ou les forces invoquées vont ou non aider le Sorcier.

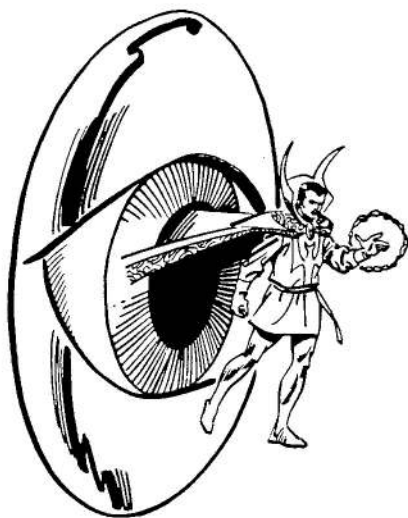
Les sortilèges utilisant des énergies dimensionnelles sont appelés incantations, et nécessitent habituellement un petit poème. La plupart des Sorciers peuvent inventer leurs propres incantations, mais ils en apprennent souvent les formules dans des livres anciens (les incantations ainsi apprises sont particulièrement efficaces). Par exemple, je pourrais faire appel à des énergies extra-dimensionnelles pour faire apparaître une tasse de thé :

*Par les Vénérables armées d'Hoggoth  
Et par la mer de glace d'Ymir  
J'invoque les flammes de Faltine  
Pour créer une tasse de thé*

Hmmm, c'est chaud. Mais en appeler à des forces extradimensionnelles pour obtenir une tasse de thé reviendrait à utiliser un bazooka pour pêcher le gardon. Mais cela vous montre tout de même l'un des aspects fondamentaux de l'utilisation de ce type d'énergie : le Sorcier se fait connaître des entités qu'il conjure.

Le Sorcier doit effectuer un jet de Popularité, se décalant d'une colonne vers la droite si sa Psyché est inférieure à Incroyable ; de deux colonnes si elle est Incroyable ou Fantastique ; enfin si sa Psyché est Monstrueuse ou plus, il se décalera de trois colonnes. S'il obtient un résultat Rouge, la créature invoquée attaquera le Sorcier ou lui demandera un service en échange de son aide, selon les circonstances du moment (à la discrétion du Maître de Jeu). Vous noterez qu'un Sorcier puissant et très connu, court plus de risques d'attirer l'attention qu'un simple néophyte.

Le troisième facteur influant l'efficacité d'un sortilège, est la cible elle-même. La Table 9 : Décalage des Sortilèges donne la liste des décalages de colonnes appliqués aux sortilèges selon certaines particularités de la cible. Tous les décalages de colonnes se font à partir du niveau de Psyché du magicien lançant le sortilège, et sont décalés vers la droite (plus) ou vers la gauche (moins).



**Table 9 : Décalage des sortilèges**

- 1 Pour chaque niveau de Psyché de la victime, à moins qu'elle ne soit consentante ou surprise. OU...
- 1 Par niveau de Psyché du sorcier ayant lancé un sortilège, supérieur à celle du sorcier qui souhaite en annuler ou en modifier les effets. OU...
- 3 Si l'objet enchanté mesure plus d'1 mètre de haut ou d'épaisseur. OU...
- + 2 Si le sortilège utilise des énergies dimensionnelles. OU...
- + 2 Si le sortilège a été appris dans un ancien livre de magie. OU...
- + 2 Si le sortilège est lancé au cours d'une cérémonie. OU...
- + 2 Si le sujet désire être ensorcelé.

Si plusieurs de ces cas sont applicables, utilisez uniquement le plus grand malus et le plus grand bonus pour déterminer le nombre de colonnes de décalage.

Une cérémonie est un Sortilège déjà préparé, lancé à l'aide de chandelles, d'encens et de tout autre matériel magique nécessaire.

### Magie et Combat

Alors que la magie est certainement l'une des plus grandes puissances présentes dans l'univers de Marvel, lancer un sortilège peut parfois prendre du temps. Les sortilèges basés sur des énergies personnelles ou universelles sont lancés durant la phase d'action ou de mouvement normale du sorcier. Les incantations qui tirent leur puissance des énergies dimensionnelles ne prennent effet qu'à la fin du round. Si le sorcier est blessé ou gêné de façon importante, il sera impossible de terminer son incantation. Personnellement, lorsque je suis engagé dans un combat, je préfère en appeler aux énergies universelles pour me protéger à l'aide d'un bouclier mystique, et utiliser des éclairs d'énergie magique pour attaquer. Un bouclier mystique, ou tout sortilège similaire, sert d'armure coporelle dont la résistance est égale au niveau de Psyché du jeteur de sort. Le bouclier absorbera les dommages de toutes les attaques (dans la limite de sa résistance). Tant que le sorcier réussit à lancer son sortilège, les éclairs d'énergie toucheront toujours leur cible, infligeant des dommages égaux au niveau de Psyché du jeteur de sort. Si celui-ci obtient un résultat Rouge, le bouclier mystique du défenseur disparaîtra, et celui-ci devra alors réussir un FAIT d'Endurance, ou alors sera étourdi pour 1 à 10 rounds.



Un mage est habituellement limité à un sortilège par round. Il peut cependant décider de jeter deux sortilèges dans le même round, si ceux-ci tirent leur puissance de l'énergie Personnelle ou Universelle, et s'il réussit un FAIT d'Agilité rouge.

### Considérations diverses...

Bien que les sorciers puissent être extrêmement puissants, ils vivent constamment sous la menace de deux dangers. Tout d'abord, bien qu'ils gagnent des points de Karma à un rythme normal, les sorciers commettant des actes stupides ou lâches, perdent deux fois plus de Karma que la normale.

Deuxièmement, aussi fort qu'il puisse être, les ennemis d'un sorcier sont eux aussi des mages terriblement puissants. Un jeteur de sorts faisant un peu trop étalage de ses pouvoirs, se retrouvera rapidement confronté à une multitude d'adversaires magiciens, impatients de tester ce nouveau venu, ou tout simplement désireux de le remettre à sa véritable place. Le jeune sorcier pourrait même, s'il ne fait pas attention, attirer l'attention de créatures importantes, comme Eternité, les Grands Anciens, les habitants d'Asgard ou de l'Olympe, Cauchemar, Dormammu, et bien d'autres entités tout aussi puissantes et ayant des intérêts dans les affaires Terrestres.

Prenez garde, jeunes sorciers ! Ces entités sont plus que de simples adversaires pour un sorcier mortel, et certains hauts faits de sorcellerie pourraient bien vous attirer leur courroux. (A la discrétion du Maître de Jeu, bien entendu.)

### Tamam Shud



# CHAPITRE 2 : LA TECHNOLOGIE



Bien que les humains ne soient que des enfants sur l'échelle cosmique, leurs créations techniques sont très prometteuses pour l'avenir. Même les races qui dirigent à présent le destin de l'univers ont dû passer par ce stade avant d'en arriver là.

La façon la plus claire de voir les progrès de l'humanité, est de regarder les machines et divers objets qu'elle peut construire. D'autres méthodes pourront sembler plus précises, mais aucune n'est aussi simple à utiliser.

La technologie promet un futur formidable pour l'humanité. Alors que sa compréhension de la nature et de l'univers s'accroît, la capacité de l'homme à coexister et prospérer augmente en proportion. Il en résulte une pauvreté moindre, un recul des maladies, et une meilleure vie pour tous. Bientôt, les étoiles elles-mêmes seront à la portée de l'humanité.

Les humains doivent cependant se montrer prudents, car la connaissance

recèle de grands dangers si elle n'est pas contrôlée. La technologie pourrait en effet causer la décadence, voire la destruction de la race humaine. Même des objets destinés à assurer la paix peuvent servir à répandre le mal. Un criminel particulièrement intelligent arrivera à pervertir pratiquement n'importe quel objet pour satisfaire ses desseins malfaisants : les ordinateurs peuvent être programmés pour voler ou espionner, une station orbitale utilisée comme cachette ou quartier-général par des criminels.

Aussi importante que soit la technologie dans la vie des citoyens normaux, elle est quasiment vitale dans le mode des super-héros et des super-vilains. Une formidable menace devra être contrée par de formidables moyens, la Force et le courage n'étant bien souvent pas suffisants pour combattre les puissances qui menacent l'humanité. Dans ces cas là, la force doit céder la place à la raison.

A cause des dangers auxquels ils doivent faire face quotidiennement, nombre de super-héros ont développé des machines allant bien au-delà des technologies les plus avancées du moment. La technologie extra-terrestre intervient elle aussi bien souvent dans la société humaine. Malgré tout, la majeure partie de la population reste inconsciente de ces faits, pour sa propre protection d'ailleurs.

Alors que l'entrée de l'humanité dans la communauté galactique dépend essentiellement de son avancement technologique, sa survie dépend, quant à elle, de l'utilisation qu'il sera fait de cette technologie, ainsi que de la compréhension des problèmes causés par les progrès techniques. La mesure finale permettant de connaître le degré de maturité de l'humanité ne sera donc pas basée sur les machines qu'elle construit, mais sur les solutions qu'elle développera pour faire face à ses problèmes.

**Option Acrobatie :** Un héros peut utiliser son Agilité au lieu de la Maniabilité du véhicule pour effectuer un FAIT de Maniabilité. Si l'Agilité du conducteur est supérieure de plus de trois Niveaux à la Maniabilité du véhicule, il ne pourra effectuer un jet de FAIT supérieur de plus de trois niveaux à celui de la Maniabilité du véhicule.

Lorsqu'un véhicule est accidenté, le conducteur doit effectuer un FAIT d'Agilité dans la colonne « Facteur O » de la Table Universelle. Un résultat vert, jaune ou rouge signifie que le véhicule est accidenté dans la zone où le conducteur a perdu le contrôle. Un résultat blanc signifie qu'il est accidenté dans une zone adjacente. Si le véhicule était en train de tourner, il se déporte dans la direction où il voulait aller. Dans tous les autres cas, le véhicule continue tout droit.

Si le véhicule ne rencontre pas de mur, d'arbre ou un autre obstacle solide, il se retournera. Les passagers peuvent essayer de sauter en marche en réussissant un FAIT d'Agilité, et dans ce cas seront indemnes. Les personnages manquant leur jet ou décidant de rester dans le véhicule encaissent des dommages équivalents à 10 fois la vitesse du véhicule au moment de l'accident.

Si un véhicule a un accident ou fonce dans un obstacle solide, comme un mur ou un réservoir, comparez la Résistance du véhicule à la Force du matériau de l'obstacle. Si la Force du matériau est supérieure à la Résistance du véhicule, celui-ci explose contre le mur. Tout passager subit alors des dommages égaux à la Force du matériau composant l'obstacle, plus 10 fois la vitesse du véhicule lors de l'impact.

Si la Résistance du véhicule est plus importante que la Force de l'obstacle, le véhicule passe à travers. Cependant les passagers ne peuvent pas éviter d'encaisser des dommages en sautant d'un véhicule si celui-ci s'écrase contre un obstacle solide.

Certains véhicules possèdent des systèmes de sécurité leur permettant de diminuer les dommages causés en cas d'accident, comme des ceintures de sécurité, des harnais ou bien des sacs d'air (qui se gonflent en cas de choc). Un système de sécurité utilisé par un passager

lui retire 10 points de dommages en cas d'accident. Cependant, un passager utilisant plusieurs systèmes de sécurité ne peut jamais sauter en marche en cas d'accident.

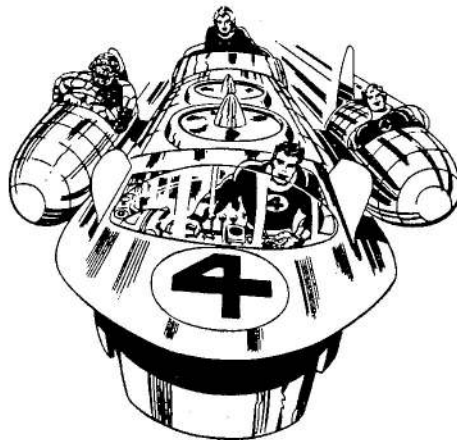
## LES VÉHICULES DANS UN COMBAT

### Collision

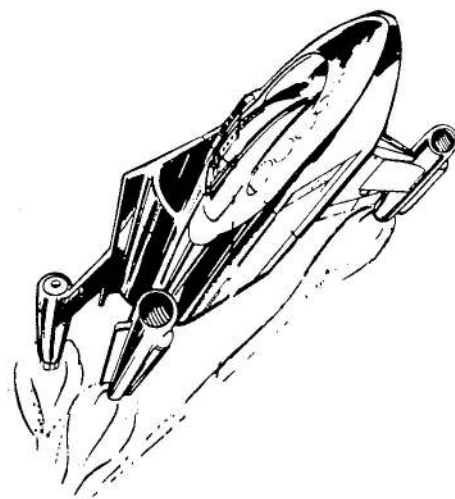
La plupart des véhicules peuvent être utilisés pour renverser des gens, ce qui correspond à une charge. Le véhicule touche automatiquement la personne visée (du moment que celui-ci se trouve dans la même zone que le véhicule), à moins que la victime ne réussisse un FAIT d'Agilité. Le véhicule provoque des dommages équivalents à son Niveau de Résistance. Si la personne porte une armure, le véhicule prendra des dommages équivalents au Niveau de l'armure.

Si un véhicule tente d'entrer en collision avec un autre, l'attaquant touchera automatiquement le défenseur à moins que celui-ci ne réussisse un FAIT de Maniabilité. Si le défenseur échoue, considérez le résultat comme un accident contre un obstacle solide pour les deux véhicules.

Si le défenseur réussit son FAIT de Maniabilité les deux conducteurs devront alors réussir un autre FAIT de Maniabilité pour voir s'ils ont eu un accident en tentant d'éviter la collision ou de la provoquer.



**Option Collision :** La vitesse relative du véhicule attaqué peut affecter les dommages provoqués lors de l'impact. Si le véhicule visé est à l'arrêt ou bien se déplace perpendiculairement à son agresseur, décalez d'une colonne vers la droite pour chaque point de Vitesse de l'attaquant. Si le véhicule visé se déplace dans la même direction que l'attaquant (donc s'il est poursuivi), soustrayez la vitesse du défenseur à celle de l'attaquant et décalez d'une colonne vers la droite pour chaque point de différence (Vous noterez ainsi que si le défenseur va plus vite que l'attaquant, ils ne peuvent en aucun cas entrer en collision). Si le défenseur se déplace vers l'attaquant, additionnez les vitesses et décalez d'autant de colonnes vers la droite pour le calcul des dommages.



### Les véhicules avec un armement

Parfois des vilains (et même des héros) installent des armes sur leur véhicule. Les armes montées sur les véhicules sont habituellement un peu plus grandes que les armes normales mais fonctionnent de la même façon. Le personnage utilisant l'arme doit réussir un jet d'Agilité pour voir s'il touche sa cible ; tous les modifications habituels entrent en compte.

Il est à noter cependant qu'il peut s'avérer impossible à un même personnage de conduire et d'utiliser une arme en même temps. A moins que l'arme ne soit conçue spécifiquement pour être utilisée par le conducteur, il faut qu'au moins l'un des passagers s'occupe de son maniement. Toute arme sur un véhicule destinée à être maniée par un passager ne peut pas être utilisée par le conducteur.

Dans certaines occasions, des super-vilains (ou même des héros) utiliseront des armes de poing depuis un véhicule. Le personnage effectuant le tir devra réussir un FAIT d'Agilité, tous les modifications habituels étant applicables. Il faut tout de même noter que le conducteur ne peut en aucun cas utiliser d'arme nécessitant l'usage des deux mains, à moins que sa Force ET son Agilité ne soient d'un Niveau Remarquable, ou plus élevé, (Ou bien, s'il a plus de deux mains ; ne riez pas j'ai déjà rencontré des super-vilains de ce genre).

Une fois tous les 36 de mois, un personnage montera sur son véhicule une arme contrôlée par un ordinateur. Considérez ces armes comme des armes-robots (cf. La Construction), qui ont donc leur propre Agilité. Si vous voulez mon avis, je trouve que c'est un moyen un peu facile de faire faire son boulot par d'autres, mais personne ne me l'a demandé, n'est-ce pas ?

### Les dommages des véhicules dans un combat

Lorsqu'un véhicule est attaqué, sa Résistance fonctionne comme l'armure d'un super-héros ; le Niveau de Résistance est déduit des dommages subis par le véhicule. Cette Armure protège les passagers ainsi que les systèmes de contrôle, mais en aucun cas ne modifie la vitesse. Un tir



## LES VÉHICULES

Nous, super-héros et super vilains, sommes plutôt résistants de nature, mais parfois nous pouvons avoir besoin d'un petit coup de main (enfin, surtout les super vilains, parce qu'ils sont très souvent en mauvaise posture). Lorsque quelqu'un doit voyager d'un endroit à un autre plus rapidement qu'il ne peut courir, nager, ou voler, un véhicule est souvent très pratique.

Les voitures, les camions ou les motos ne sont pas les seuls véhicules existant. Pratiquement, n'importe quelle machine qui se déplace peut être considérée comme un véhicule : un tank, un avion, un sous-marin, et même le Quinjet des Vengeurs ou une machine de combat autonome en sont de bons exemples. D'un autre côté, les machines que les héros doivent porter ne sont pas des véhicules, comme par exemple l'armure d'Iron Man.

Les véhicules ont trois caractéristiques : Résistance, Maniabilité et Vitesse. Comme pour les héros, ces caractéristiques sont exprimées en Niveaux allant de Faible à Inhumain. Les caractéristiques Résistance et Maniabilité montrent combien de dommages la carrosserie et les systèmes de contrôle du Véhicule peuvent encaisser. La Caractéristique Vitesse indique tout simplement la vitesse à laquelle le véhicule peut se déplacer.

**LA RESISTANCE** mesure la structure du véhicule. C'est là où se placent les passagers et où on installe le chargement. La résistance à la même fonction que l'armure corporelle d'un héros. Elle protège les passagers, le chargement et parfois même les commandes se trouvant à l'intérieur du véhicule. Le niveau de résistance d'un véhicule dépend de la matière dont il est fabriqué. Souvent, un véhicule est constitué de divers matériaux ; le Maître de jeu devra alors déterminer le Niveau de Résistance global du véhicule en faisant la moyenne des Niveaux de Résistance des divers matériaux employés. Ainsi, une carlingue d'acier aura par exemple un Niveau de Résistance Remarquable ; mais une carlingue d'acier comportant de très nombreuses ouvertures pourra n'avoir qu'une résistance Normale ou Médiocre (nous en reparlerons en détail dans le chapitre de Reed Richards, consacré à la construction).

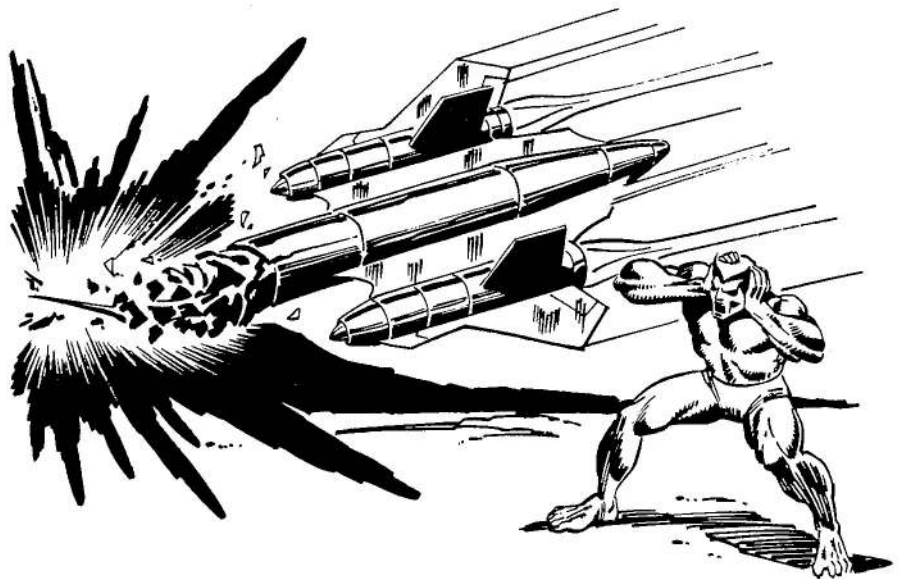
**LA MANIABILITÉ** mesure la rapidité et la sûreté avec laquelle le véhicule effectue des virages et d'autres manœuvres. L'état du moteur, de la direction, et des roues (ou des ailes, des jambes) affecte le Niveau de Maniabilité. Endommager les contrôles d'un véhicule peut avoir comme conséquence un accident.

**LA VITESSE** mesure le nombre de zones que le véhicule peut parcourir en un tour de jeu. Le Niveau de vitesse est en fait composé de deux nombres séparés par une barre. Le premier nombre désigne la vitesse de croisière du véhicule, le second

représente sa vitesse maximale. Lorsqu'un véhicule est à sa vitesse de croisière ou en dessous, il peut tourner et manœuvrer sans risquer d'accident. Un véhicule ne peut en aucun cas dépasser sa vitesse maximale.

Table 10 : Vitesse

| Niveau      | Vitesse de croisière |                                       |
|-------------|----------------------|---------------------------------------|
|             | /Maximale            | Exemple                               |
| Faible      | 1 / 2                | Matériel de Chantier                  |
| Médiocre    | 2 / 4                | Mobylette, Scooter                    |
| Normale     | 3 / 6                | Petite voiture                        |
| Supérieure  | 4 / 8                | Voiture de taille normale             |
| Excellente  | 5 / 10               | Moto (Grosse cylindrée)               |
| Remarquable | 6 / 15               | Voiture de sport, Vedette             |
| Incroyable  | 7 / 20               | Avion à réaction (commercial)         |
| Fantastique | 8 / 25               | Quinjet, Avion de chasse              |
| Monstrueuse | 9 / 30               | Fusée spatiale, avion stratosphérique |
| Inhumaine   | 10 / —               | Vaisseau spatial                      |
| Classe 1000 | — / —                | Vaisseau Cosmique                     |



En plus des trois caractéristiques de base, les véhicules peuvent posséder un équipement propre, comme des lasers, un radar ou bien un champ de force. Allez donc jeter un coup d'œil à « L'origine de... » pour avoir la liste des pouvoirs disponibles.

### Le Déplacement

Les véhicules bougent de zone en zone exactement comme les êtres humains. Au début du round, en même temps que les joueurs annoncent les actions de leurs héros, toute personne conduisant un véhicule annonce la vitesse de celui-ci pour le round, la vitesse étant tout simplement le nombre de zones que le véhicule parcourra. Le véhicule peut parcourir autant de zones qu'il le désire, jusqu'à sa vitesse maximale.

Les véhicules se déplacent habituellement vers l'avant, mais la plupart peuvent aussi reculer à la moitié de leur vitesse de croisière (arrondissez les fractions au chiffre supérieur). Passer de la marche avant à la marche arrière nécessite un FAIT de Maniabilité. Si le jet échoue, le véhicule s'arrête mais ne recule pas.

La plupart des véhicules ne peuvent se mouvoir que sur un certain type de terrain : les bateaux sur l'eau, les avions en l'air, et les voitures sur la route. Amener un véhicule sur un autre type de terrain peut s'avérer impossible (conduire un bateau sur une avenue, par exemple) ou bien demander un FAIT pour voir si le véhicule ne reste pas bloqué dans la première zone de terrain inhabituel qu'il traverse (comme une voiture de tourisme roulant dans les champs).

La flèche d'un pion de véhicule indique son emplacement et la direction du véhicule. A moins qu'il n'indique qu'il tourne, le véhicule doit aller devant lui, c'est pourquoi il faut bien faire attention en plaçant le pion sur la carte.

Un véhicule se déplaçant à la vitesse de

croisière, ou en dessous, peut effectuer un virage de 90 degrés dans chaque zone où il entre. S'il fait un virage de plus de 90 degrés, son conducteur doit effectuer un FAIT de Maniabilité pour ne pas avoir un accident. Un véhicule se déplaçant à une vitesse supérieure à sa vitesse de croisière doit effectuer un fait de Maniabilité à chaque fois qu'il tourne.

Toute manœuvre spéciale est considérée comme une acrobatie : tourner à plus de 90 degrés à vitesse de croisière, tourner à une vitesse supérieure, effectuer un dérapage, sauter au dessus d'un mur... etc. Pour faire une acrobatie, le conducteur du véhicule doit réussir un FAIT de Maniabilité afin d'éviter l'accident.



« dans le mille » peut toucher des passagers non protégés (comme des personnes assises derrière des fenêtres) ou bien des commandes (comme des roues non protégées), sans avoir à dépasser la Résistance du véhicule.

Si les dommages provoqués par une attaque excèdent la Résistance du véhicule, l'attaquant a trois options :

1) Détruire la carlingue. L'attaquant a abîmé la carlingue du véhicule, qui ne protège donc plus rien. La Résistance du véhicule est maintenant égale au Facteur 0.

2) Attaquer un passager. Tous les dommages excédant les points de Résistance du véhicule peuvent toucher un seul passager, que l'attaquant désignera.

3) Endommager les contrôles. Tous les dommages excédant la Résistance du véhicule peuvent endommager les contrôles. Les contrôles d'un véhicule correspondent à la Vitalité d'un héros : Les points de dommage sont directement déduits du niveau de Maniabilité du véhicule. Par exemple, un véhicule possédant une Maniabilité Remarquable possède un niveau de Maniabilité de 30. Si les contrôles prennent 5 points de dommages, le niveau de Maniabilité passera donc de 30 à 25. Le niveau de Maniabilité n'étant plus assez élevé pour demeurer Remarquable, il devient Excellent. Si le rang de Maniabilité tombe en dessous de Faible, le véhicule aura un accident à la prochaine manœuvre demandant un FAIT de Maniabilité. Si le véhicule est à l'arrêt, il ne pourra plus être démarré.

### LES DIFFÉRENTS TYPES DE VÉHICULES

**LES VÉHICULES MOTORISÉS** sont le moyen de transport le plus répandu aux États-Unis. Bien qu'ils servent à de nombreuses tâches sur différents terrains, ils sont rencontrés le plus souvent dans les rues.

Rappelez vous que généralement les rues ne sont pas désertes. D'autres voitures, des véhicules en stationnement, des piétons, des taxis, et toutes sortes de choses encombrant les rues en permanence. Utilisez les pions Encombrement/Foule pour indiquer les embouteillages, ou tout autre obstacle pouvant gêner un héros.

**Option Feu Rouge :** La plupart des carrefours dans les villes ont des feux de signalisation. Lancez un dé dès qu'un véhicule s'approche d'un feu rouge. Si le résultat est :

1-4 Le feu est au vert ; relancez au prochain round et rajoutez un point

5 Le feu est orange et deviendra rouge au tour prochain

6-0 Le feu au rouge. Retirez le prochain round en retranchant un point

Passer lorsque le feu est rouge est une Acrobatie (enfin c'est surtout éviter les voitures qui arrivent des deux autres côtés qui en est une). Comme toutes les autres acrobaties, elle demande un FAIT de Maniabilité.

**Table 11 : Les Véhicules Motorisés**

| Véhicule               | Maniabilité | Vitesse     | Résistance  |
|------------------------|-------------|-------------|-------------|
| Conduite Intérieure    | Normale     | Supérieure  | Supérieure  |
| Voiture de Tourisme    | Supérieure  | Normale     | Normale     |
| Voiture de luxe        | Médiocre    | Supérieure  | Excellente  |
| Voiture de sport       | Excellente  | Remarquable | Médiocre    |
| Limousine blindée      | Normale     | Excellente  | Remarquable |
| Motocyclette           | Normale     | Excellente  | Faible      |
| Pickup                 | Normale     | Supérieure  | Supérieure  |
| Camionnette            | Normale     | Supérieure  | Excellente  |
| Semi Remorque          | Supérieure  | Excellente  | Excellente  |
| Autobus                | Médiocre    | Supérieure  | Normale     |
| Char d'assaut          | Excellente  | Médiocre    | Remarquable |
| Véhicule tous Terrains | Remarquable | Supérieure  | Supérieure  |
| Robot Géant            | Excellente  | Excellente  | Remarquable |
| Train*                 | Faible      | Excellente  | Supérieure  |
| Métro aérien*          | Faible      | Normale     | Supérieure  |
| Foreuse**              | Faible      | Faible      | Excellente  |

\* Les trains, les rames de métro doivent suivre des rails. Si le train les quitte, il a automatiquement un accident.

\*\* Une foreuse est un véhicule se déplaçant sous terre et servant à percer les tunnels. Il est utilisé pour effectuer des forages expérimentaux et par les races troglodytes.

**LES VÉHICULES AÉRIENS** sont rares en ville, mais parfois des vilains plongent depuis les airs en slalomant entre les gratte-ciel dans leurs engins volants. Les véhicules aériens ne peuvent pas voler en dessous de leur vitesse de croisière, sauf lorsqu'il décollent ou atterrissent. Un véhicule aérien s'acrasera s'il ralentit en dessous de sa vitesse de croisière en toute autre circonstance. Les passagers d'un avion qui s'écrase prennent les dommages dus à la chute et à l'accident, à moins qu'ils n'aient des parachutes ou bien des super-pouvoirs leur permettant de s'échapper.



**Table 12 : Les Véhicules Aériens**

| Véhicule                                 | Maniabilité | Vitesse     | Résistance |
|--|-------------|-------------|------------|
| Petit avion à hélice                     | Normale     | Excellente  | Faible     |
| Petit avion à réaction                   | Normale     | Remarquable | Médiocre   |
| Chasseur de l'armée                      | Excellente  | Remarquable | Normale    |
| Jet commercial                           | Supérieure  | Incroyable  | Normale    |
| Quinjet des Vengeurs*                    | Remarquable | Fantastique | Supérieure |
| Dirigeable*                              | Faible      | Médiocre    | Faible     |
| Fantasticar*                             | Excellente  | Incroyable  | Supérieure |
| Planeur de Pogo                          | Excellente  | Fantastique | Supérieure |
| Baignoire volante*                       | Supérieure  | Remarquable | Excellente |
| Voiture volante (SHIELD)*                | Remarquable | Incroyable  | Excellente |
| Héli-transporteur*                       | Supérieure  | Excellente  | Excellente |
| Hélicoptère*                             | Supérieure  | Supérieure  | Faible     |
| Chopper de combat*                       | Supérieure  | Excellente  | Supérieure |
| Moon-Copter**                            | Excellente  | Excellente  | Excellente |
| Vaisseau de débarquement extra-terrestre | Fantastique | Monstrueuse | Supérieure |

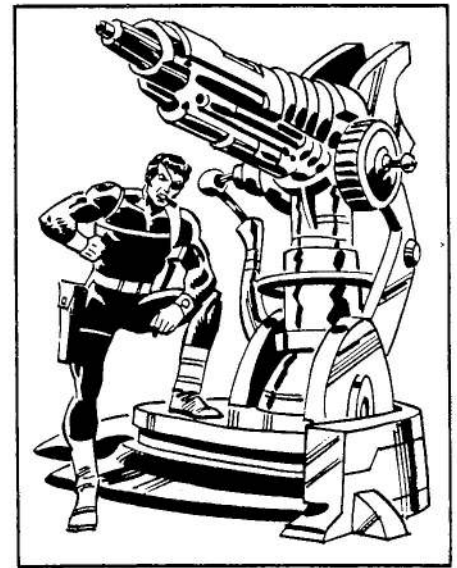
\* Ces véhicules peuvent se déplacer en dessous de leur vitesse de croisière et peuvent faire des décollages et des atterrissages verticaux.

\*\* L'hélicoptère de Moon-Knight est équipé d'insonorisateurs qui lui permettent de se déplacer en silence.



**LES VÉHICULES MARINS**, bien qu'ils ne puissent être utilisés pour remonter les Champs-Élysées, peuvent s'avérer utiles lorsque des choses bizarres pointent leur nez dans l'océan.

Lorsque la Résistance d'un navire est réduite à 0, la coque est trouée et le bâtiment coule. Certains navires sont séparés en plusieurs compartiments à cloisons étanches, ce qui leur permet de ne pas couler si une partie de la coque est percée. Couler un tel bateau est un véritable exploit. Lorsque l'un des compartiments voit sa Résistance réduite à 0, la Vitesse et la Maniabilité du bateau sont diminuées d'un niveau. Le navire recouvre alors l'intégrité de ses points de Résistance. A chaque fois que sa Résistance est réduite à 0, déduisez un niveau en Vitesse et Maniabilité. Lorsque la Vitesse ou la Maniabilité du navire se trouve réduite en dessous du niveau Faible, le bâtiment sombre.



**Table 13 : Les Véhicules Marins**

| Véhicule Marin      | Maniabilité | Vitesse     | Résistance  |
|---------------------|-------------|-------------|-------------|
| Voilier             | Médiocre    | Médiocre    | Faible      |
| Yacht               | Normale     | Normale     | Médiocre    |
| Bateau à Moteur     | Supérieure  | Supérieure  | Normale     |
| Vedette             | Supérieure  | Remarquable | Médiocre    |
| Patrouilleur        | Excellente  | Remarquable | Supérieure  |
| Destroyer*          | Normale     | Excellente  | Excellente  |
| Vaisseau de guerre* | Normale     | Excellente  | Remarquable |
| Cargo*              | Normale     | Supérieure  | Remarquable |
| Sous-marin*         | Supérieure  | Supérieure  | Remarquable |
| Mini sous-marin     | Excellente  | Excellente  | Supérieure  |

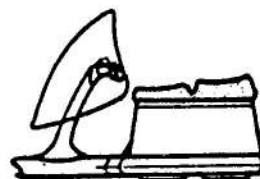
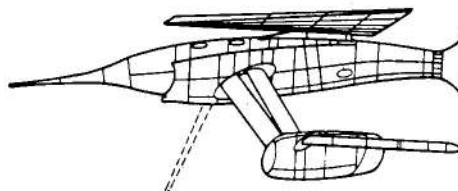
\* Compartimenté pour retarder le moment où le bâtiment sombre.

### Les Voyages sur de longues Distances

Lorsque les héros voyagent sur de grandes distances, utilisez la Table 14 : Voyage, afin de savoir combien de temps ils mettront à arriver à destination. La Table indique la distance que peut parcourir en une heure une personne possédant des pouvoirs spéciaux, ou un véhicule, à différentes vitesses, sur terre, sur mer, ou dans les airs.

**Table 14 : Voyage**

| Vitesse     | Distance sur Terre ou Mer | Distance dans les Airs |
|-------------|---------------------------|------------------------|
| Faible      | 40 km                     | 80 km                  |
| Médiocre    | 80 km                     | 120 km                 |
| Normale     | 120 km                    | 240 km                 |
| Supérieure  | 160 km                    | 320 km                 |
| Excellente  | 200 km                    | 400 km                 |
| Remarquable | 240 km                    | 600 km                 |
| Incroyable  | 280 km                    | 800 km                 |
| Fantastique | 320 km                    | 1 100 km               |
| Monstrueuse | 360 km                    | 1 200 km               |
| Inhumaine   | 400 km                    | 1 600 km               |



## L'ARTILLERIE LOURDE

La Table 4 : Armes, du Livre des Combats décrit les armes vendues habituellement dans le commerce, que ce soit en magasin de sports ou dans une Armurerie. Les armes plus lourdes ne peuvent pas être obtenues avec autant de facilité. Cependant, parfois, un criminel pourra quelquefois mettre la main sur une arme vraiment dangereuse ou inhabituelle.

Ce sont toutes des armes militaires. La seule façon de se les procurer est d'appartenir à l'armée, de les lui voler ou de les acheter à quelqu'un les ayant volées. Le problème lorsque l'on essaye de voler une arme, c'est que bien souvent la personne à qui on essaye de la dérober s'en servira sur le voleur.

Le **fusil mitrailleur** est une grosse arme automatique. Elle peut être utilisée à une main ou à deux mains, être épaulée ou non. Elle tire en rafales, chacune pouvant toucher jusqu'à trois personnes, si elles sont proches les unes des autres, et si l'attaquant réussit un FAIT lui permettant de toucher plusieurs cibles.

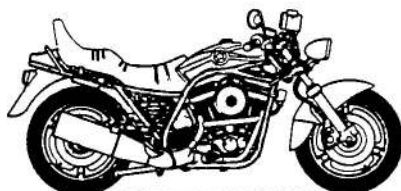
La **Mitrailleuse** est rarement vue entre les mains de monsieur-tout-le-monde. Il faut deux hommes pour l'utiliser, et elle ne tire qu'en rafales. Une rafale de mitrailleuse touche toutes les personnes se trouvant dans la zone visée.

Le **Lance-Flammes** est une arme réellement terrifiante. Tout ce qui se trouve entre le lance-flammes et sa portée limite est touché et s'enflamme, prenant 10 points de dommage par round jusqu'à ce que les flammes soient éteintes.

Une **ALA** est une Artillerie Légère Anti-tank, comprenant le bazooka et les missiles à tête chercheuse ou téléguidés.

Les ALA sont assez petites pour être transportées et utilisées par un ou deux hommes. Leur grande puissance et leur petite taille en font des armes extrêmement puissantes, quasiment impossibles à obtenir.

L'**Artillerie légère** comprend des mortiers, les obusiers, la DCA (Armes Anti-Aériennes) et les armes sans recul. L'**Ar-**



**tillerie lourde** se compose d'armes allant de l'obus autopropulsé au canon de marine 575 mm. Mis à part l'armée et la marine, les seules personnes pouvant posséder de telles armes seraient un savant fou ou un prétendu dictateur.

Mise à part sa capacité à éteindre les incendies, une **lance d'incendie** peut aussi servir à assommer les gens sans les blesser. Une lance d'incendie est généralement utilisée comme une arme à distance, mais on trouvera ses effets dans la colonne « Bagarre » de la Table des résultats. Si elle est utilisée contre une créature de feu, la lance d'incendie provoquera 40 points de dommage lorsqu'elle touchera.

La **Grenade à main** est une arme de lancer d'un type spécial. Lorsqu'une grenade explose, elle affecte toutes les personnes se trouvant dans la zone où elle est tombée. Il existe trois types de grenades : explosives, fumigènes et à gaz.

Lorsqu'une **grenade explosive** éclate, effectuez un FAIT différent pour chaque héros se trouvant dans la zone d'impact. Lisez les effets dans la colonne « Tailler et trancher » de la Table des effets. Un « Touché » provoque 30 points de dommages. Les grenades explosives coûtent chacune 20 points de ressources.

Les **grenades fumigènes** ne causent aucun dégât. Elles émettent un nuage de fumée colorée bloquant la vision de toute personne normalement constituée. Quelqu'un se trouvant dans la zone d'effet d'une grenade fumigène se voit pénalisé de deux colonnes sur tous les FAITS qu'il entreprend. Le même malus est applicable pour toute personne tentant de tirer ou de lancer un objet dans une telle zone depuis l'extérieur. Une grenade fumigène coûte 10 points de ressources.

Les **grenades à gaz** sont similaires aux grenades fumigènes, mais dégagent du gaz au lieu de fumée. Le coût ainsi que les effets d'une grenade à gaz varient selon le type de gaz employé. Je vous en dirai plus lorsque je vous parlerai des différents types de gaz.

Un **Missile Téléguidé** est considéré comme un véhicule transportant une bombe, et pouvant exploser seul ou sur impulsion télécommandée. Un missile télécommandé normal a les caractéristiques suivantes :

Résistance : Excellente  
 Maniabilité : Remarquable  
 Vitesse : Excellente  
 Dommages : Incroyables

Ces caractéristiques peuvent varier selon les missiles, mais la charge explosive sera rarement plus faible qu'Excellente ou plus puissante qu'Inhumaine.

Les **Explosifs** sont comme des grenades à fort pouvoir explosif. Leur niveau varie de Supérieur à Classe 1000, et ils utilisent la colonne d'effets « Tailler et Trancher ». Leur prix est habituellement égal à 10 fois leur Niveau.

Peu de **gaz toxiques ou neutralisants** sont connus à ce jour. Cependant, certains sont tout de même assez aisés à se

procurer. Le matériel réellement dangereux est sérieusement gardé. Comme les poisons, les gaz ont un niveau de puissance. Lorsqu'un héros est exposé à l'effet d'un gaz, le Maître de Jeu effectue un FAIT de puissance. Si le jet échoue, le héros n'a pas absorbé suffisamment de gaz pour s'en trouver affecté. Si le jet réussit, le personnage est affecté et doit réussir un FAIT d'Endurance. Si ce jet d'Endurance échoue, le personnage subit pleinement les effets du gaz. Si le jet est réussi, les effets du gaz se trouvent amoindris : les gaz toxiques ne font qu'assommer le héros tant qu'il se trouve dans leur zone d'effet ; les gaz neutralisants ne l'assomment que pendant 1 à 10 rounds.

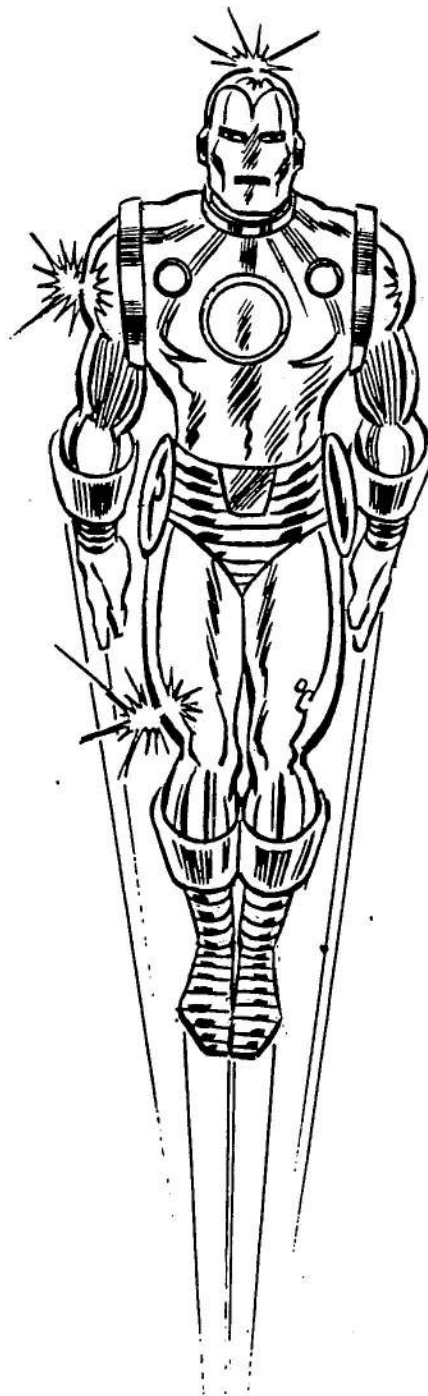
Un gaz toxique coûte 20 fois son niveau de puissance. Un gaz neutralisant coûte 10 fois son niveau de puissance.

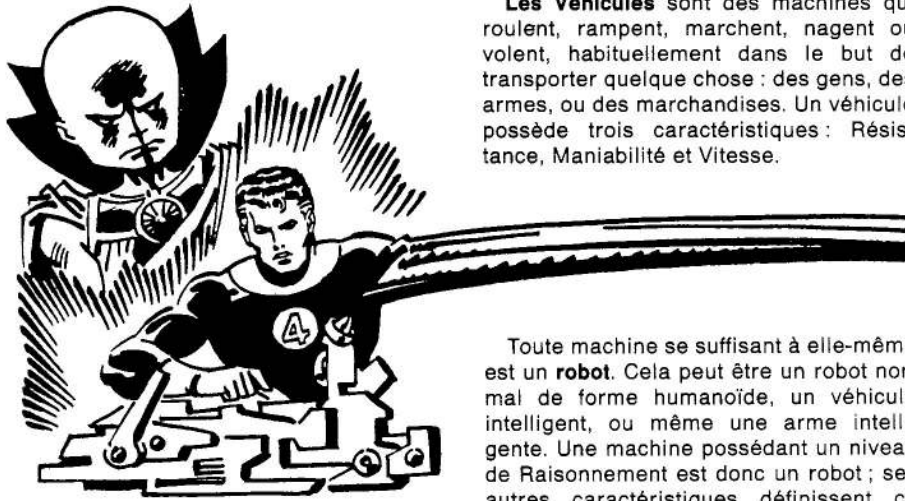
Une dernière précision : les forces de l'ordre ont tendance à ne pas apprécier les gens qui se promènent avec un véritable petit arsenal sur eux. Quiconque pris avec une arme et ne possédant pas une raison bien valable d'en posséder sera au minimum conduit au poste de police pour y être interrogé. Les héros très connus et les personnes possédant un permis de port d'arme ont une raison suffisante pour ne pas avoir d'ennuis.

Table 21 : L'Artillerie Lourde

| Arme              | Portée | Dommages | Prix |
|-------------------|--------|----------|------|
| Fusil mitrailleur | 7      | 25       | 100  |
| Mitrailleuse      | 10     | 30       | 250  |
| Lance-Flammes     | 2      | 30       | 500  |
| ALA               | 4      | 40       | 300  |
| Artillerie Légère | 10     | 40       | 300  |
| Artillerie Lourde | 20     | 50       | 400  |
| Grenade à main    | a      | 30       | b    |
| Missile guidé     | c      | d        | 700  |
| Explosifs         | 0      | b        | b    |
| Gaz               | b      | b        | b    |
| Lance d'Incendie  | 3      | 6        | -    |

- a Les grenades sont des armes lancées  
 b Les caractéristiques des grenades à gaz ou explosives varient : consultez les descriptions individuelles pour avoir des détails  
 c La portée d'un missile guidé varie de quelques zones à plusieurs milliers de kilomètres  
 d Un missile guidé normal inflige 40 points de dommages.





## LA CONSTRUCTION

Les humains, ainsi que les autres races intelligentes, repoussent habituellement les frontières de l'inconnu par de nouvelles découvertes et inventions. Pour vous expliquer ce point réellement délicat, j'ai invité le Professeur Reed Richards de la société « Les Quatre Fantastiques Inc. ».

Merci Uatu. Le processus de l'invention, en termes de jeu, n'est en fait qu'un algorithme assez simple : une fonction regroupant des facteurs matériels comme les ressources financières et l'application de compétences de raisonnement inductif et déductives, via une méthode scientifique, pour un problème regroupant...



Qu'est-ce que vous diriez si on laissait ces deux-là discuter, et si on voyait ensemble plus simplement de quoi il en retourne ?

Richards m'a dit un jour qu'il existe cinq types majeurs d'inventions : les véhicules, les robots, les armes, les armures, et les objets spéciaux. Ces diverses catégories peuvent être combinées pour créer quasiment n'importe quoi. Un char d'assaut, par exemple, est tout simplement une arme montée sur un véhicule. Tout peut être ramené à ces cinq types d'inventions.

Avant qu'un joueur n'invente quelque chose, l'inventeur doit définir l'objet en sachant ce qu'il peut construire, et comment il va s'y prendre. Les véhicules, les robots, les armes et les armures possédant des caractéristiques définies par des niveaux. Les objets spéciaux sont traités différemment, mais nous en reparlerons un peu plus tard.

**Les Véhicules** sont des machines qui roulent, rampent, marchent, nagent ou volent, habituellement dans le but de transporter quelque chose : des gens, des armes, ou des marchandises. Un véhicule possède trois caractéristiques : Résistance, Maniabilité et Vitesse.

Toute machine se suffisant à elle-même est un robot. Cela peut être un robot normal de forme humanoïde, un véhicule intelligent, ou même une arme intelligente. Une machine possédant un niveau de Raisonnement est donc un robot ; ses autres caractéristiques définissent ce qu'il peut faire.

**Les Armes** sont créés pour endommager, détruire ou blesser personnes ou machines. Une arme doit être définie par des niveaux pour sa Portée et pour les Dommages qu'elle peut infliger. La Portée ne correspond pas exactement à un niveau précis. Il vous faudra donc consulter la Table 15 : Niveaux de Portée, lorsque vous assignerez une Portée à une arme.

Table 15 : Niveaux de Portée

| Portée en zones | Niveau      |
|-----------------|-------------|
| 0               | Faible      |
| 1               | Médiocre    |
| 2               | Normale     |
| 3               | Supérieure  |
| 5               | Excellente  |
| 7               | Remarquable |
| 10              | Incroyable  |
| 25              | Fantastique |
| 50              | Monstrueuse |
| 100             | Inhumaine   |

**Les Armures** : ce terme regroupe des équipements allant du gilet pare-balles à l'armure de combat, comme celle que porte Iron Man, Scorpion ou Porc-Epic, en passant par la tenue de protection anti-radiations. Elle a obligatoirement un certain Niveau de Résistance. Elle peut aussi avoir un Niveau de Corps à Corps, d'Agilité, de Force, d'Endurance, de Raisonnement, d'Intuition ou de Psyché si nécessaire. Si l'armure possède une ou plusieurs de ces caractéristiques, le héros qui la porte utilise les caractéristiques de l'armure au lieu des siennes. C'est pour cela que les armures sont très populaires, car elles permettent au premier venu de se balader avec une caractéristique de Corps à Corps Incroyable et une Force Monstrueuse.

Les **Objets Spéciaux** ne rentrent dans aucune des catégories précédentes, parce qu'ils n'ont pas de caractéristiques définies par des niveaux. Les caméras cosmiques, les navigateurs pour zone négative ainsi que les détecteurs de mutants en sont trois bons exemples. Je vous reparlerai de ces objets spéciaux

une fois que nous aurons pleinement vu les bases.

## Le processus d'invention

La première étape avant de créer quoi que ce soit est de se faire une idée précise de ce à quoi cela doit servir. Une fois que cette question a trouvé une réponse, le reste est très simple.

Tout d'abord, il faut voir dans quel domaine entre l'invention. Est-ce un véhicule, une arme ou une armure ? Aura-t-elle besoin d'un cerveau robot ?

Faites ensuite la liste des caractéristiques de l'invention et assignez leur un niveau. Faites bien attention à ces niveaux, en gardant à l'esprit tout ce que cette machine pourra faire. Si c'est un véhicule, il a besoin d'une Résistance, d'une Vitesse et d'une Maniabilité. Si ce véhicule possède des bras lui permettant de ramasser des objets, il aura aussi besoin d'un niveau de Force.

N'allez pas trop loin, en donnant des niveaux trop élevés aux diverses caractéristiques. Il faudra en effet les payer. N'importe qui peut imaginer le meilleur générateur de champ de Force ayant jamais existé, mais il coûterait extrêmement cher à réaliser. Le prix d'un objet, en points de ressources, est la somme de tous ses niveaux de caractéristiques multipliés par 10, auquel on ajoutera tous les modificateurs éventuels dus à sa taille. Pour cela, consultez la Table 16 : Modificateurs dus à la taille.

Table 16 : Modificateurs dus à la taille

| Taille                    | Prix Additionnel (en points de Ressources) |
|---------------------------|--|
| Microscopique             | 100  |
| Tenant dans la poche      | 50   |
| Aisément transportable    | 00   |
| Taille humaine            | 0  |
| Tenant dans une pièce     | 100  |
| Aussi grand qu'une maison | 300  |

On voit aisément que des inventions possédant des tas de caractéristiques, ou quelques caractéristiques vraiment bonnes, sont bien plus chères que des objets plus petits et moins complexes. Inventer et construire un objet prend un nombre d'heures égal à son coût en points de ressources : un revolver coûtant 200 points de ressource sera fabriqué en 200 heures. Si plusieurs personnes travaillent à sa construction, divisez le nombre d'heures par le nombre de participants, pour trouver le temps de construction final. Un revolver qui me prendrait 200 heures à construire ne prendrait que 50 heures de travail si trois personnes m'aidaient.

Si l'une des caractéristiques de l'invention est supérieure au Raisonnement de l'inventeur, le Maître de Jeu effectuera un FAIT de raisonnement pour le Héros, en décalant le résultat d'une colonne vers la gauche pour chaque colonne de différence entre le niveau de Raisonnement du héros et le niveau de la caractéristique la

plus élevée de l'invention. Le Maître de Jeu n'informerait pas le joueur du résultat de ce jet. Si le FAIT est réussi, l'invention a été montée correctement et marche à merveille. Si le jet est manqué, quelque chose ne fonctionne pas dans l'objet, mais l'erreur n'apparaîtra pas avant sa première utilisation (lorsque l'objet sera utilisé « pour de vrai », comme dans un combat).

Un inventeur n'étant pas sûr de sa création pourra vérifier son travail. La vérification prend un nombre d'heures égal au niveau de la caractéristique la plus élevée de l'objet (40 heures de Raisonnement pour le héros. Si le FAIT réussit, le héros arrive à déterminer ce qui ne fonctionne pas correctement. Si tout allait bien, il en a maintenant la certitude. Si le FAIT échoue, il est sûr que tout va bien, même si quelque chose ne fonctionne pas.

Si l'objet s'avère très défectueux lors de la vérification, la réparation ne durera que la moitié du temps de construction, et ne coûtera que la moitié du prix global de l'objet.

**Prototypes :** Si l'inventeur n'a pas le temps ou les moyens de construire son invention, il peut construire un prototype de l'invention, à partir de diverses pièces détachées, rapidement et à moindre coût. Ces inventions vite faites ne peuvent servir qu'une seule fois, pendant un combat, ou un voyage rapide. Elles sont ensuite irrémédiablement détruites.

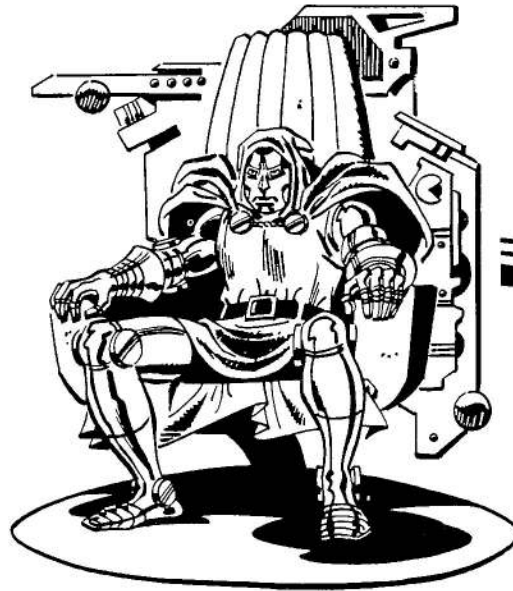
Si le prototype coûte plus cher que la somme dont dispose l'inventeur, il peut « payer » la différence avec des points de Karma, sur la base de un point pour un point.

Un prototype peut être créé en nombre de rounds égal à son prix. Une vérification demande quatre rounds supplémentaires. Lorsqu'il est créé, le Maître de Jeu effectue secrètement un FAIT de Raisonnement pour le héros, décalant si besoin le résultat d'une colonne vers la gauche pour chaque niveau de différence entre la caractéristique la plus forte de l'objet et le Raisonnement du héros, si cette première est supérieure à cette dernière.

Avant de voir quelques exemples, notez une chose extrêmement importante : un héros ne peut pas dépenser de points de Karma pour s'assurer que le FAIT de Raisonnement réussira ! La seule façon d'être sûr du résultat est de vérifier, contre-vérifier et vérifier encore. Cela prend du temps, mais si votre vie tient au bon fonctionnement d'une machine, cela en vaut la peine !

Nous voilà arrivés aux exemples, c'est la partie la plus amusante !

Tout d'abord, construisons un véhicule. Les véhicules ne sont pas ma tasse de thé, mais certaines personnes ne pourraient vivre sans eux. Bien, que diriez-vous d'un gros machin en forme d'araignée, avec un dôme où s'installerait le conducteur et quatre pattes pour avancer ? Ça a l'air chouette hein ? Et bien voilà la façon dont nous devrions nous y prendre :



Ce machin a besoin d'être assez costaud, mais je veux du verre pour le cockpit pour voir ce qui se passe. Je vais lui donner une Résistance Excellente, comme pour un camion.

Elle n'a pas besoin d'être très rapide. Je lui donnerai donc une Vitesse Médiocre, ça me permettra de faire la course avec les tanks.

Comme cette machine n'est pas très rapide, elle n'a pas besoin d'être très maniable. Je pense qu'une Maniabilité Normale sera suffisante.

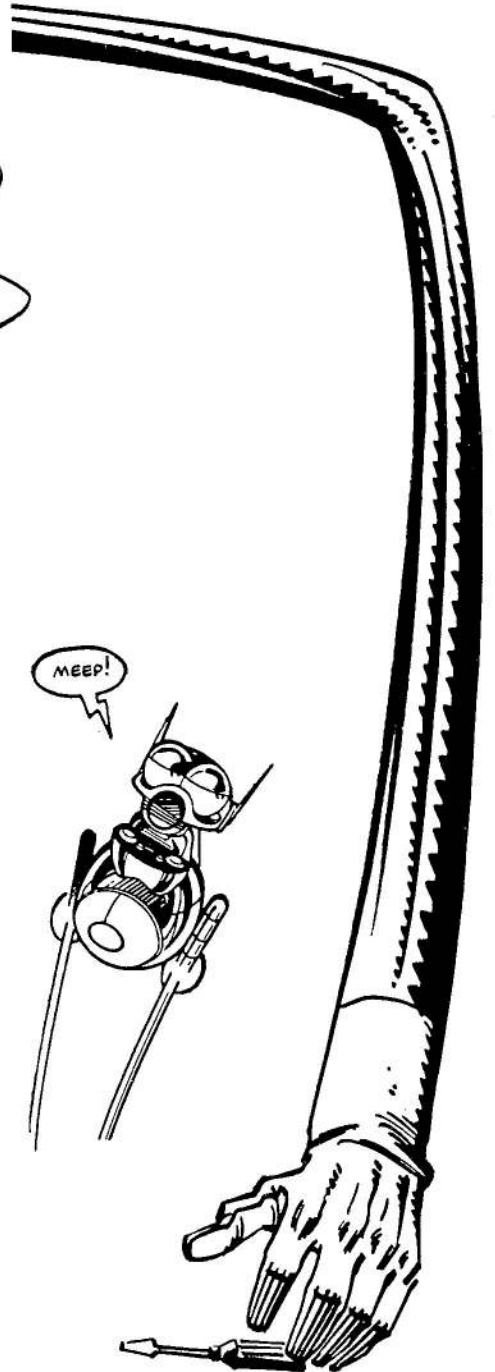
Et voilà ce que ça nous donne :

#### Machine Araignée

| Composants               | Prix       |
|--------------------------|------------|
| Résistance : Excellente  | 200        |
| Vitesse : Médiocre       | 40         |
| Maniabilité : Normale    | 60         |
| Taille : Comme une pièce | 100        |
| <b>Total</b>             | <b>400</b> |

Le nombre indiqué dans la colonne « Prix » est égal aux niveaux des caractéristiques multipliés par 10. Le modificateur de taille est ajouté à la fin. Pour la construire, il faudrait 400 points de Ressources et 40 heures de travail. Bien plus que je ne pourrais me permettre. Je pourrais la construire sans avoir à effectuer de FAIT de Raisonnement, puisque qu'aucune des caractéristiques du véhicule n'excède mon Raisonnement Excellent.

Les armes sont encore plus simples ; en effet, elles ne possèdent que deux caractéristiques : Portée et Dommages. Les Blasters sont assez courants dans le monde de Marvel, construisons-en un. Je vais lui donner une Portée Excellente (5 zones), ainsi que des Dommages Remarquables (30 points).



#### Blaster

| Composants                    | Prix       |
|-------------------------------|------------|
| Portée : Excellente (5 zones) | 200        |
| Dommages : Remarquables       | 300        |
| Tient dans la poche :         | 50         |
| <b>Total</b>                  | <b>550</b> |

Ce Blaster est plus cher et prend plus de temps à construire que le véhicule. De plus, il me faut me soucier de ce FAIT de Raisonnement secret, car les Dommages Remarquables de ce Blaster surpassent mon Raisonnement Excellent. Je crois que je vais en rester à mes bon vieux lance-toile.

Si j'avais voulu monter ce blaster sur ma Machine Araignée, le tout aurait coûté 950 points de Ressources, aurait été construit en 950 heures de travail, et j'aurais du faire ce satané jet de Raisonnement secret pour le blaster.

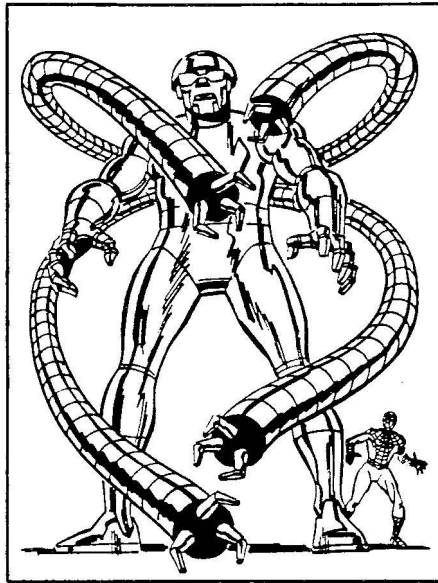
Maintenant, construisons un robot. C'est super marrant les robots, mais ça coûte souvent très cher. Ce p'tit gars sera une sentinelle, assemblé comme un être humain, avec des bras, des jambes, un corps et une tête. Je veux qu'il puisse tout faire comme une personne normale, mais il n'a vraiment pas besoin d'Intuition ni de Psyché. Il a besoin de Raisonnement. Car c'est ce qui fait de lui un robot. Il a aussi besoin de Corps à Corps, d'Agilité, de Force et d'Endurance car il se déplacera et pourra se battre comme une personne.

### Robot Sentinelle

| Composants                 | Prix       |
|----------------------------|------------|
| Corps à Corps : Incroyable | 400        |
| Agilité : Supérieure       | 100        |
| Force : Excellente         | 200        |
| Endurance : Normale        | 60         |
| Raisonnement : Médiocre    | 40         |
| Taille humaine             | 0          |
| <b>Total</b>               | <b>800</b> |

Ce gars est vraiment un excellent combattant, mais il n'est pas très malin. Un robot a besoin de Raisonnement mais pas forcément de beaucoup de Raisonnement. Le problème avec un robot stupide, c'est qu'il est aisément déroutable. S'il arrive quelque chose pour laquelle le robot n'est pas programmé, il doit effectuer un FAIT de Raisonnement. S'il est réussi, le robot arrive à appréhender le problème et continue normalement son travail. Si c'est un échec, il n'y comprend plus rien : il pourra ignorer la situation, s'arrêter de fonctionner, ou même devenir fou et attaquer tout ce qui bouge. Le Maître de Jeu décidera de ce qui se passe exactement.

Les robots peuvent posséder une Intuition et une Psyché. La Vision, après tout, est un robot ; un androïde très exactement mais cela ne fait pas grande différence. Un robot possédant de l'Intuition pourra être un « chien de garde » fort utile. Un robot possédant de la Psyché possède une volonté propre, et son créateur risque d'avoir des difficultés à le contrôler.



Et si on faisait une autre sorte de robot ? Rappelez-vous, la seule obligation à respecter pour un robot est qu'il possède un niveau de Raisonnement. Alors, un véhicule peut être un robot ? Et bien OUI, bien sûr ! Regardez :

Admettons que je veuille que ma Machine-Araignée soit un robot qui empile les voitures chez un casseur. Il va me falloir faire deux changements dans ma construction de base : ajouter des bras pour qu'il puisse soulever les voitures et un cerveau robot (un niveau de Raisonnement) pour qu'il fonctionne sans conducteur.

Une voiture peut peser quelques tonnes, les bras ont donc besoin d'une Force Incroyable. Empiler des voitures ne nécessite pas une grande intelligence, je lui donnerai donc un Raisonnement Faible. La fiche de ma nouvelle Machine-Araignée-Empileuse de voitures donne donc ceci :

### Machine-Araignée-Empileuse de voitures

| Composants               | Prix       |
|--------------------------|------------|
| Résistance : Excellente  | 200        |
| Vitesse : Médiocre       | 40         |
| Maniabilité : Normale    | 60         |
| Force : Incroyable       | 400        |
| Raisonnement : Faible    | 20         |
| Taillé : comme une pièce | 100        |
| <b>Total</b>             | <b>820</b> |

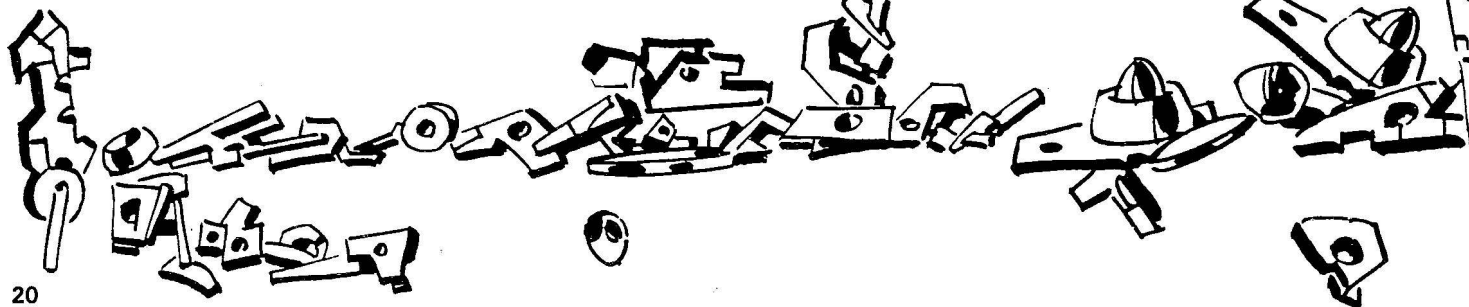
C'est un changement important du modèle de base. Il est important de noter que, comme cette machine possède de la Force, elle peut soulever des choses, et même attraper des héros. Avec son Raisonnement Faible, elle ne pensera certainement pas à attaquer qui que ce soit, mais d'un autre côté, si elle se met en tête que les héros sont des voitures qu'il faut empiler, elle n'est pas assez intelligente pour se rendre compte de son erreur !

Personne n'a encore parlé de super-pouvoirs, mais effectivement on peut incorporer des super-pouvoirs dans une invention. De nombreux super-pouvoirs sont décrits dans « L'origine des super-héros » le dernier chapitre de ce livre. Les pouvoirs comme le vol, le gigantisme, le contrôle de l'électricité, en fait tous les super-pouvoirs, peuvent être inclus dans une invention en leur assignant un rang, si le Maître de Jeu le permet. Certains de ces pouvoirs peuvent être terrifiants s'ils sont confiés à une machine, ce qui nous amène à parler des...

**Objets spéciaux !** Les objets spéciaux sont des objets qui n'ont pas de caractéristiques, ou dont le coût et la complexité ne peuvent être correctement définis par une caractéristique. Par exemple, un champ générateur d'Invisibilité tenant dans la boucle de ceinture d'un héros ne peut en aucun cas être bon marché ou facile à construire. Quelqu'un créant un tel générateur d'Invisibilité pourrait le rendre peu coûteux en ne lui donnant qu'un niveau Faible, mais cela serait absurde car il faudrait une somme de connaissances scientifiques colossale pour rendre quoi que ce soit invisible.

L'inventeur doit définir clairement ce que l'objet spécial est sensé faire. Le joueur assigne alors un niveau à toute caractéristique que pourrait posséder l'objet. (Rappelez-vous qu'il faudra payer pour ces caractéristiques, comme pour toute invention).

C'est alors au tour de Maître du Jeu. Il regarde ce que l'invention peut faire, et la liste des caractéristiques de la page 6. Il choisit le niveau de Raisonnement qui lui semble le plus adapté pour créer une telle invention. Si l'objet est une adaptation ou une nouvelle application d'une technologie connue actuellement, la complexité pourra être Remarquable ou Incroyable. S'il dépasse le niveau de la technologie



actuelle, développer une nouvelle technologie ou une technologie extra-terrestre sera d'une complexité Fantastique, Monstrueuse voire même Inhumaine. Si elle arrive à Classe 1 000, désolé mais l'objet sera impossible à réaliser. Le héros devra payer le prix nécessaire, exactement comme si c'était une caractéristique de l'objet. (Et ça coûte 10 fois le niveau, vous vous souvenez ?).

Puis lancez deux dés, additionnez leur résultat et multipliez cette somme par 10. Cela vous donne le facteur moyen prix/temps que nécessite le travail sur ce nouveau type d'objet. (Vous avez deviné ! Il doit aussi payer ça !) Finalement, additionnez le coût des caractéristiques de l'objet (les niveaux des caractéristiques multipliés par 10), le coût de la complexité (niveau de complexité multiplié par 10), et enfin le facteur aléatoire temps/prix. Le héros devra payer cette somme pour parvenir à construire l'objet désiré.

Un autre de mes gentils petits exemples va vous aider à voir la situation avec plus de clarté. Tout le monde veut un téléporteur ; dans « Les Origines des Super-héros », pour le super-pouvoir Téléportation, il est indiqué que le niveau du pouvoir est égal au nombre de zones à laquelle l'objet peut être téléporté. Si mon téléporteur peut m'envoyer à 30 zones de distance, il a besoin d'un niveau Incroyable en Téléportation.

En regardant dans la liste des caractéristiques, je vois que quelqu'un possédant un Raisonnement d'un niveau Fantastique peut développer des « idées au-delà des

espérances de la science actuelle ». Ça m'a tout l'air d'être ce dont j'ai besoin comme niveau d'intelligence pour créer un téléporteur. Je lance deux dés pour avoir mon facteur aléatoire et j'obtiens un 4 et un 8.

Et voilà ce que ça nous donne :

| Téléporteur                           |            |
|---------------------------------------|------------|
| Composants                            | Prix       |
| Distance de téléportation :           |            |
| Remarquable                           | 300        |
| Complexité : Fantastique              | 500        |
| Facteur aléatoire : 4 + 8 = 12 (x 10) | 120        |
| Taille : Humaine                      | 0          |
| <b>Total</b>                          | <b>920</b> |

Et voilà ! Il ne me resterait plus qu'à effectuer un FAIT de Raisonnement, décalé de trois colonnes vers la gauche (la colonne Médiocre). Ce n'est pas facile, mais c'est réalisable.

### LES TECHNOLOGIES EXTRA-TERRESTRES

L'homme de la rue vit dans son petit monde tranquille et ne croit pas aux OVNI, aux extra-terrestres ni aux technologies hyper-avancées. Je déteste briser ce genre d'illusions, mais la terre se trouve à un carrefour intergalactique, et nombre de races extra-terrestres ont visité cette boule de glaise que nous appelons « maison » : les Skrulls, les Krees, les Spectres Noirs et les Shi'ars.

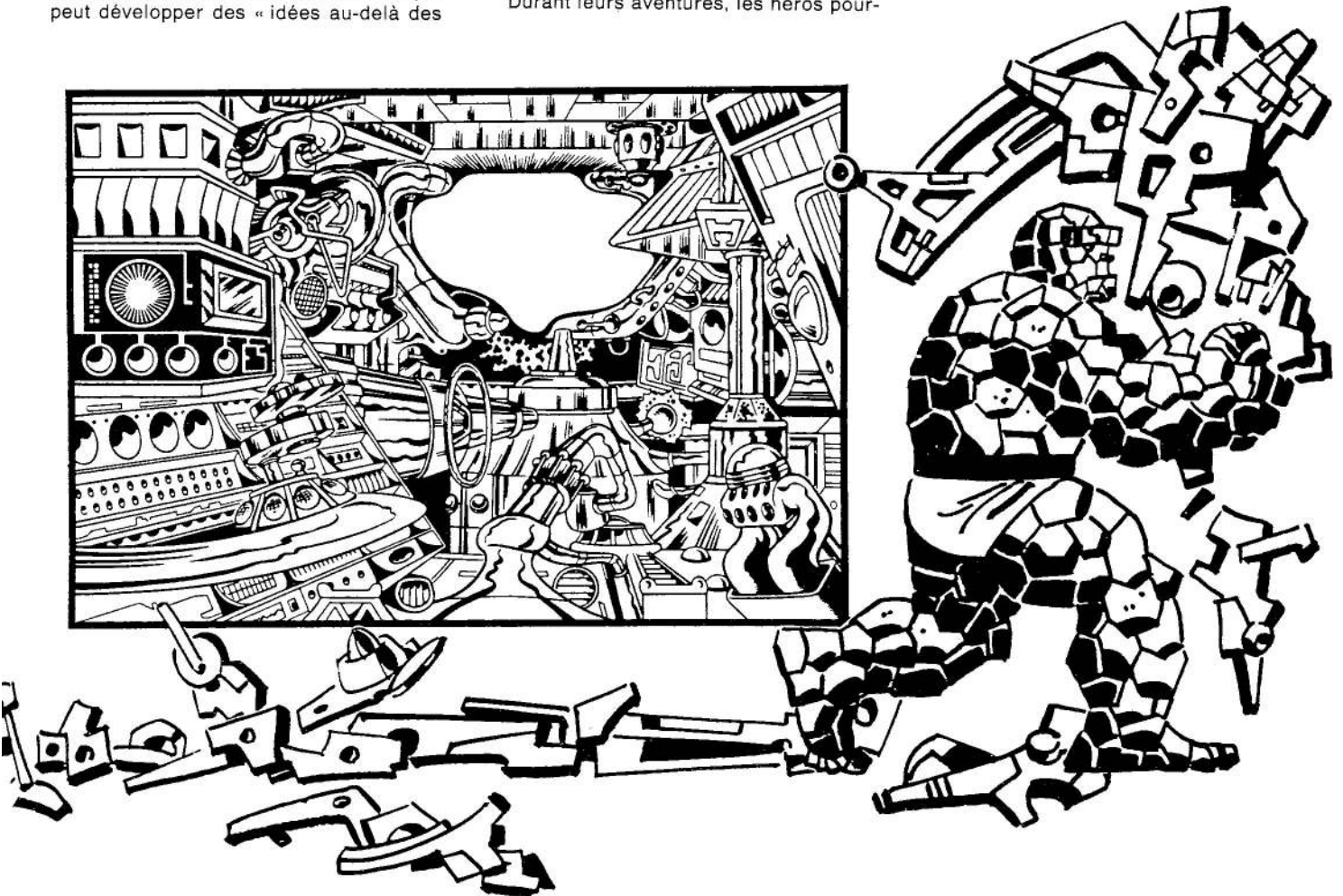
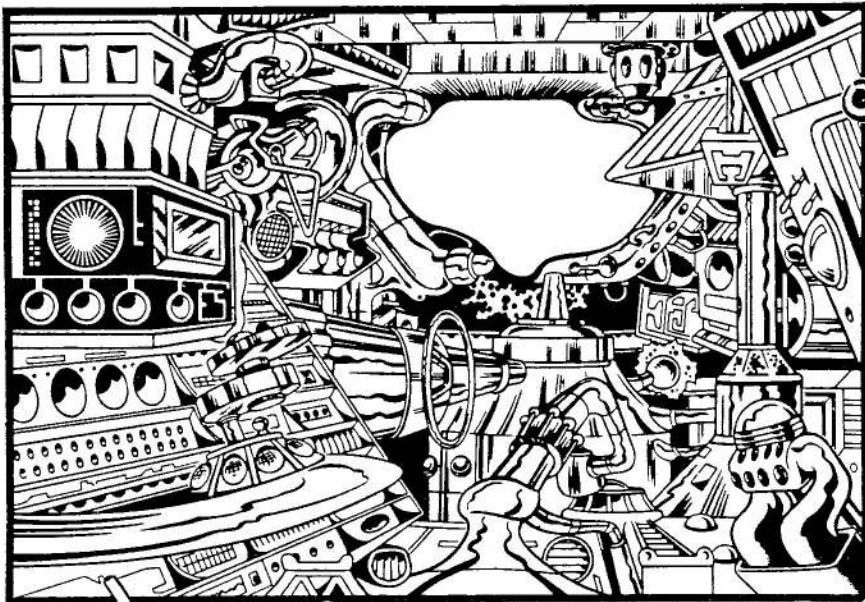
Durant leurs aventures, les héros pour-

ront être confrontés à des technologies humaines très avancées et même à des technologies extra-terrestres. Si le destin du monde est en jeu, quelqu'un essaiera d'utiliser une machine qui dépasse sa compréhension.

Pour comprendre une machine de technologie extra-terrestre, il faut effectuer un FAIT de Raisonnement. Si le résultat est vert, le héros comprend assez bien le fonctionnement de la machine pour parvenir à s'en servir, mais il ne peut la réparer ou la recharger. A chaque fois qu'il doit effectuer un FAIT dont dépend le fonctionnement de la machine, il devra décaler son résultat d'une colonne vers la gauche, sur la Table Universelle.

Si le résultat est jaune, ou rouge, le héros comprend le fonctionnement de la machine assez bien pour l'utiliser sans pénalité. Si le résultat est blanc, le héros n'a aucune idée du fonctionnement de la machine. Il peut s'amuser à pousser des boutons en priant pour que le tout n'explose pas.

Un FAIT de raisonnement n'est pas nécessaire pour comprendre des machines extra-terrestres simples. Les machines extra-terrestres les plus complexes peuvent être comprises avec du temps et grâce à un bon laboratoire. Le FAIT de Raisonnement n'est nécessaire que lorsque le temps est compté et que la machine est compliquée.



# CHAPITRE 3 :



L'univers de Marvel® est étrange et diversifié. Il s'étend du Microvers à la galaxie Kree, de Manhattan à la face cachée de la lune, d'Asgard l'éternelle aux confins de la sombre dimension de Dormammu. Ce décor fantastique est celui des SUPER HÉROS MARVEL™.

Une campagne est bien plus qu'une suite de combats. Au cours d'une campagne, les héros devront pleinement incarner leurs personnages, aussi bien sous leur identité secrète qu'en tant que super-héros. Une campagne laisse les joueurs prendre pleinement part à l'action en recherchant des indices entre les combats, en réparant des équipements endommagés, en inventant de nouvelles machines, en soignant leurs blessures et en prenant soin de leur vie privée.

Le scénario « Le Jour d'Octopus » ainsi que les autres aventures pour les SUPER HÉROS MARVEL™ édité par Schmidt France sont conçus pour être intégrés à votre campagne. Les aventures sont divisées en chapitres.

Les chapitres d'un scénario (ou aventure) sont comme les chapitres d'un livre. Les événements décrits dans un chapitre conduisent à ceux du chapitre suivant. Des indices trouvés dans un chapitre de l'aventure amènent les héros à rencontrer les super-vilains. S'il n'y a pas d'indices, ou que les héros ne les trouvent pas, ils devront attendre que les super-vilains contre-attaquent.

Chaque chapitre est divisé en trois sections : Combat, Aventure, et Dénouement. La section du Combat décrit l'événement principal du chapitre, les sections Aventure et Dénouement fournissent au Maître de Jeu toutes les informations qui lui sont nécessaires pour inclure la section Combat dans sa campagne. Les indices et les

réaction des PNJ face aux actions des héros sont décrits dans les chapitres Aventure et Dénouement.

Les héros peuvent former des groupes, comme les Vengeurs ou les Défenseurs ; ils peuvent devenir connus et populaires ou bien être poursuivis comme des criminels ; ils pourront aussi visiter d'autres dimensions et faire la connaissance de races d'extra-terrestres.

J'ai demandé à certains héros parmi les plus célèbres de vous parler de sujets dans leurs cordes. Mais trêve de bavardages, commençons.



## LE KARMA

Dans une campagne, un héros doit gagner du Karma, et s'il le dépense plus vite qu'il ne le gagne, il va au-devant de gros problèmes.

Au début d'une campagne, les points de Karma d'un héros sont égaux à la somme de son Raisonement, de son intuition et de sa Psyché (en niveaux). Une fois la campagne commencée, les points de Karma du héros augmentent lorsqu'il en gagne, et diminuent lorsqu'il en dépense. Les points de Karma ne peuvent en aucun cas descendre en dessous de 0.

Les héros sont récompensés en points de Karma à la fin de chaque chapitre. Nous gagnons du Karma lorsque nous accomplissons des actes héroïques, comme sauver des innocents, et arrêter des criminels (c'est-à-dire lorsque nous

faisons notre boulot). Laisser filer un criminel ou rester de marbre alors que quelqu'un est en train de commettre un délit, se traduit immédiatement par une perte de points de Karma. Mises à part ces actions héroïques, nous gagnons aussi du Karma pour nos actes quotidiens, comme passer un bon moment avec des amis, être à l'heure au travail, et garder notre vie privée en ordre. Une personne qui sabote sa vie privée, manque un rendez-vous, ou laisse tomber ses amis, perd des points de Karma.



La Table 17 : Karma, donne la liste des actions qui permettent à un héros de gagner ou de perdre des points de Karma. Certains délits de la liste donnent deux chiffres différents, séparés par une barre. Le premier chiffre est le nombre de points accordé pour avoir empêché le crime d'être commis ; le second est attribué si les criminels sont arrêtés ou remis aux mains des autorités locales. Si un héros empêche un crime et arrête les criminels, il recevra les points de Karma pour les deux actions, c'est-à-dire la somme des deux chiffres.



# LES CAMPAGNES

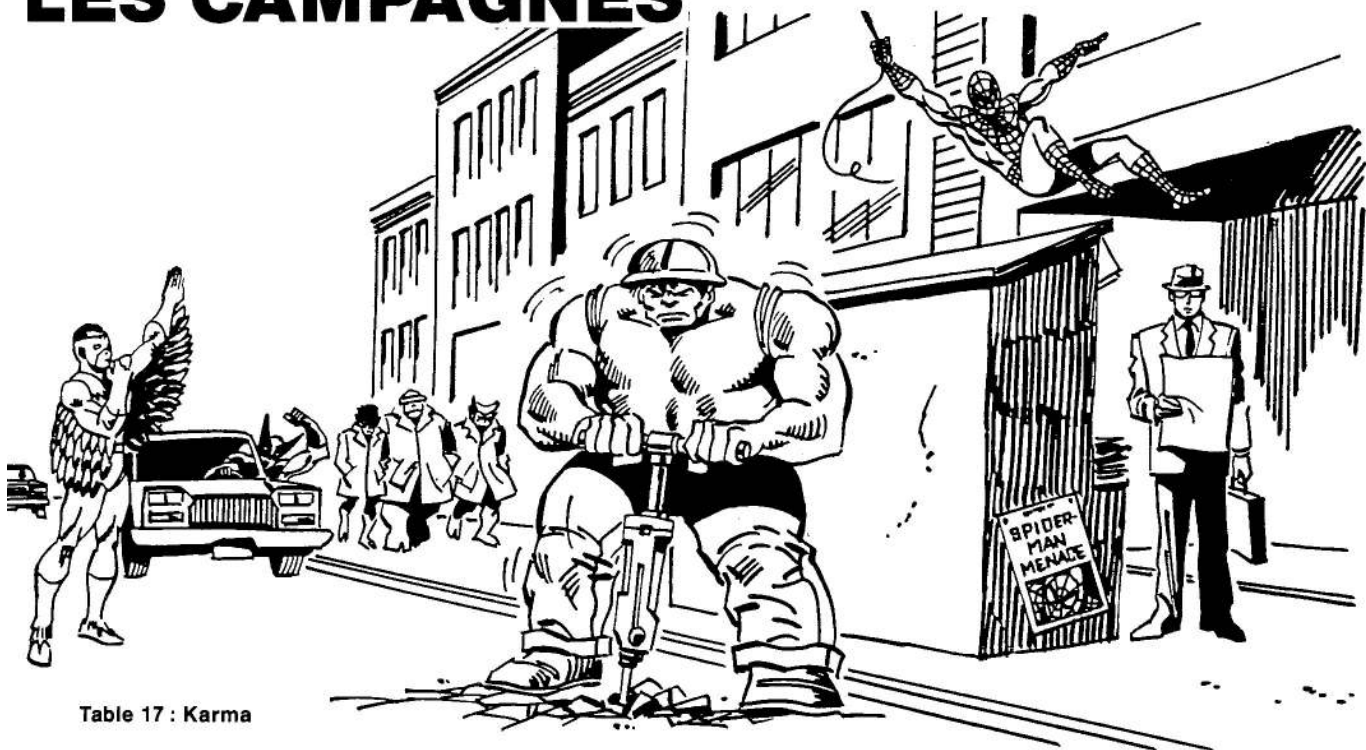


Table 17 : Karma

| Action   | Karma       |
|--|-------------|
| Empêcher un crime violent                              | 30/15       |
| Empêcher un crime provoquant des destructions          | 20/10       |
| Empêcher un vol  | 10/5        |
| Empêcher un cambriolage                                | 25/10       |
| Empêcher un délit mineur                               | 5/5         |
| Empêcher une conspiration locale                       | 30/15       |
| Empêcher une conspiration nationale                    | 40/20       |
| Empêcher une conspiration globale                      | 40/25       |
| Empêcher tout autre sorte de crime                     | 15/5        |
| Sauvetage  | 30          |
| Aller voir des amis                                    | 5           |
| Faire la fête avec des amis                            | 10          |
| Aider un ami dans le besoin                            | 5 à 20      |
| Aller à un rendez-vous                                 | 2 à 20      |
| Passer une semaine en famille                          | 15 à 25     |
| Assurer ses responsabilités pendant une semaine        | 10          |
| Aller à une fête de charité                            | 30          |
| Faire une apparition publique (show, émission TV...)   | 5           |
| Signer des autographes                                 | 1           |
| Verser de l'argent à des œuvres charitables            | 1/100 pr    |
| Bonne interprétation du personnage                     | 1 à 10      |
| Mauvaise interprétation du personnage                  | - 1 à - 20  |
| Meurtre  | - tous      |
| Commettre un crime                                     | - 10 à - 40 |
| Permettre qu'un crime soit commis                      | - 10 à - 40 |
| Défaite en public                                      | - 30        |
| Défaite sans témoin                                    | - 20        |
| Destruction de biens                                   | - 5 à - 25  |
| Ne pas aller à un rendez-vous                          | - 10 à - 20 |
| Arriver en retard à un rendez-vous                     | - 5         |
| Partir avant la fin d'un rendez-vous                   | - 5         |
| Ne pas assurer ses responsabilités pendant une semaine | - 10        |
| Ne pas s'entraîner                                     | - 10        |

**Les crimes violents** comprennent le meurtre, les attaques à main armée, le kidnapping, ainsi que leur préméditation. Les attaques contre les héros ne sont pas valables ; je me transforme en cible pour les criminels de tout poil lorsque j'endors mon costume, mais ça fait partie des risques du métier, et il faut les accepter.

**Les crimes provoquant des destructions** sont dirigés contre des biens et non contre des personnes. Incendies volontaires, attentats à la bombe, monstres destructeurs, et même le vandalisme tombent dans cette catégorie.

**Le vol** ne menace pas l'intégrité physique de la victime ; le vol à la tire et le pickpocket sont de simples vols.

**Le cambriolage** est un vol avec violence, attaque à main armée, agression, hold-up, attaques de banque ou de fourgons blindés.

**Un délit mineur** peut être un jeu d'argent interdit, le port illégal d'arme...

**Une conspiration** est un projet visant à commettre un crime. Il existe trois sortes de conspirations. Une conspiration locale vise une ville ou une corporation. Une conspiration nationale s'oppose à un pays entier ou à un gouvernement. Une conspiration globale cherche à prendre le pouvoir à l'échelle du globe, ou vise la destruction de la terre.

**Les autres crimes** sont ceux qui ne rentrent pas dans les catégories citées plus haut : fraude, racket, escroquerie ou autres.

Sauver une personne d'un incendie, rattraper quelqu'un tombant d'un pont, ou le protéger d'un monstre destructeur sont des **Sauvetages**. Les héros peuvent sauver d'autres héros ou même des bandits. Les héros gagnent des points de Karma

pour toute personne sauvée, mais ils ne peuvent regagner des points de Karma en sauvant à nouveau la même personne durant le même chapitre.

A part remettre les bandits dans le droit chemin et protéger la liberté, les héros gagnent aussi des points de Karma en étant simplement des citoyens responsables. Sous bien des points de vue, faire face à ses responsabilités quotidiennes, passer du temps avec ses amis et sa famille, et être un bon citoyen sont des actes tout aussi importants que tout ce que nous pouvons faire lorsque nous sommes costumés.

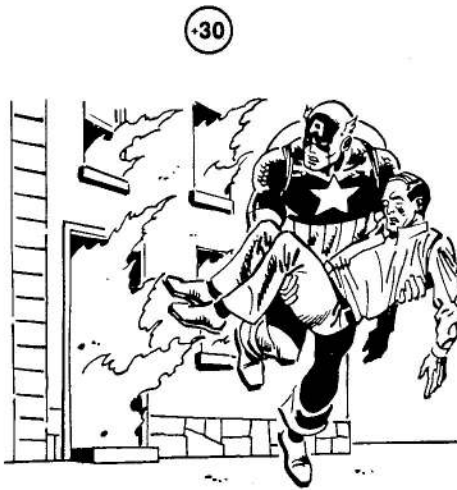
**Aller voir des amis** pour faire la fête, une partie de cartes, passer un week-end à la campagne, ou toute autre forme de détente, est un repos important dont tout le monde a besoin. Si la fête est donnée à l'occasion d'une naissance, d'un mariage ou d'un anniversaire, elle rapporte encore plus de Karma.

Parfois un ami ou un parent a besoin d'aide, lorsqu'il se trouve à l'hôpital, qu'il a des problèmes ou le moral à zéro ; et nous leur faisons énormément plaisir en venant juste passer un petit moment avec eux...

Ceux d'entre nous qui sont célibataires apprécient d'aller dîner, de danser ou de voir un film avec un petit ou une petite ami(e).

**Les héros mariés** gagnent des points de Karma s'ils passent une semaine avec leur conjoint, avec un petit bonus si les enfants sont là eux aussi.

La plupart des héros ont un **travail** : salarié, dans un bureau, travailleur indépendant, ou même un emploi régulier comme super-héros. Un héros gagnera des points de Karma en assurant jour après jour ses obligations professionnelles.



Les hôpitaux, les écoles, et les œuvres de charité demandent parfois à des super-héros de faire une **apparition publique** dans une réunion visant à récolter des fonds ou des bonnes volontés. Ces apparitions pour des œuvres de charité rapportent plus de Karma que les apparitions rétribuées. Un héros doit être invité à l'avance pour recevoir des points de Karma. Il n'est pas poli d'aller se montrer à toutes sortes de réunions et d'y prendre la parole sans y avoir été invité.

Les héros possédant des ressources dont ils ne savent que faire peuvent faire un don à des œuvres de charité. Il faut cependant que ce soit une association réelle et existante ; les dons à d'autres héros, à des parents ou à des amis ne comptent pas.

**SUPER HÉROS MARVEL™** est un jeu de rôles. Il ne se résume pas à attraper des bandits et à répandre la justice. Les héros costumés font leur travail avec un certain

style, et le jeu est bien plus amusant si les joueurs imitent le comportement des héros qu'ils incarnent. Par exemple, j'essaie toujours de protéger la vie et la propriété d'autrui autant que je le peux. Certaines personnes disent aussi que j'ai tendance à jouer les prêcheurs et les redresseurs de tort quand je parle de l'Amérique et du patriotisme. Tout joueur désirant incarner Captain America devra essayer de copier mes attitudes et mon style. Un joueur qui réagit comme le ferait le héros qu'il incarne se verra récompensé d'un bonus de 1 à 10 points de Karma. D'un autre côté, un joueur incarnant Captain America qui se saisit d'un revolver et abat quelqu'un, même s'il était mauvais ou dangereux, n'agit pas comme je le ferais. Il devra donc être pénalisé en perdant de 1 à 20 points de Karma. Ces récompenses ou pénalités sont attribuées à part, à la discrétion de Maître du Jeu.

Si les héros gagnent des points de

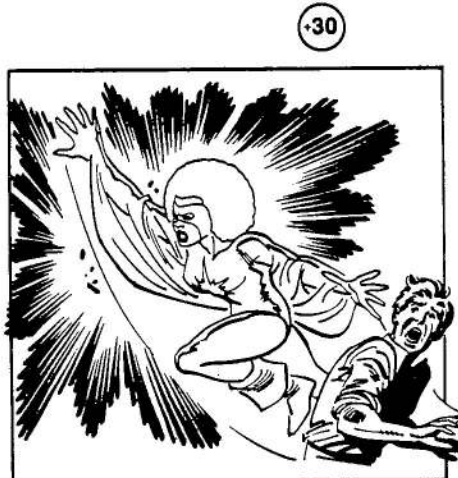
Karma en accomplissant des actes héroïques ou en menant une vie privée correcte, ils en perdent lorsqu'ils font preuve de couardise ou laissent leurs vies privées de côté.

**Si un héros tue quelqu'un**, ou ne fait rien pour empêcher un innocent de mourir alors qu'il aurait pu le sauver, il perd immédiatement tous les points de Karma qu'il possède.

**Si un héros commet délibérément un crime**, il perd un nombre de points de Karma équivalent au nombre de points de Karma qu'il aurait gagné s'il l'avait empêché. (Sauf pour l'arrestation du criminel.)

**Si un héros permet délibérément qu'un crime soit commis**, il perd un nombre de points de Karma équivalent à ce qu'il aurait gagné s'il avait arrêté le coupable (mais pas pour empêcher le crime).

**Si un héros subit une défaite en public face à un super-vilain**, il perd 30 points de Karma. Une défaite est considérée



-40



-10



-20



comme publique si des passants regardent, ou si les medias ébruient la défaite. Un héros battu sans témoin ne perdra que 20 points de Karma. Il faut pour cela que personne n'ait observé la défaite. Un héros n'a pas besoin d'être mis KO pour être battu ; la fuite est aussi une défaite.

Parfois, les héros doivent **détruire** un peu pour sauver beaucoup. Arracher le bitume ou un bâtiment pour arrêter une menace vaut mieux de que laisser un monstre ou un super-vilain détruire une ville entière. Mais cela coûte tout de même des points de Karma. Si les dégâts sont mineurs, comme une voiture écrasée ou un réverbère tordu, le héros perdra 5 points de Karma. Si les dégâts sont importants, mais réduits à une zone sur le plan, le héros perdra 15 points de Karma. Si les dégâts s'étendent sur plusieurs zones, ou si des édifices entiers ont été entièrement dévastés, le héros perdra 25 points de Karma. Le héros perdra des

points de Karma même s'il n'a pas lui-même commis les dégâts. Cependant, il ne perdra des points de Karma que pour les dégâts commis à partir du moment où il a commencé le combat.

**Manquer un rendez-vous**, une réunion d'affaire ou ne pas se montrer à une fête organisée par des amis coûte des points de Karma, 20 points pour être précis. La perte ne sera que de 10 points si le héros a de bonnes raisons de ne pas être venu. S'il arrive en retard, il ne perdra que 5 points de Karma.

Par contre, si un héros doit partir au cours d'une réunion, d'un rendez-vous, ou d'une fête, il perdra 5 points de Karma. Le Maître de Jeu pourra rendre ces points si personne ne s'aperçoit que le personnage est parti, s'il part également sans compromettre les plans de ses amis.

Si un héros **ne remplit pas ses obligations professionnelles ou néglige ses études**, il perd aussi des points de Karma,

même si l'absence est due au fait que le héros soigne ses blessures, ou soit parti combattre les Skrull sur Alpha du Centaure. La perte est de 10 points de Karma par semaine, à moins que le héros n'ait passé des accords préalables avec son employeur ou la direction de son école. Dans ce cas, il n'y a pas de perte de Karma.

**Vaincre un super-vilain extrêmement puissant** rapporte des points de Karma. Lorsqu'un héros ou un groupe de héros battent un super-vilain dont la plus haute caractéristique est supérieure ou égale à « Remarquable », ils gagnent un bonus de points de Karma égal au niveau de la caractéristique la plus forte de ce vilain. Si un groupe de héros a travaillé ensemble pour battre ce super-vilain, chacun d'entre eux reçoit le bonus dans son entier.

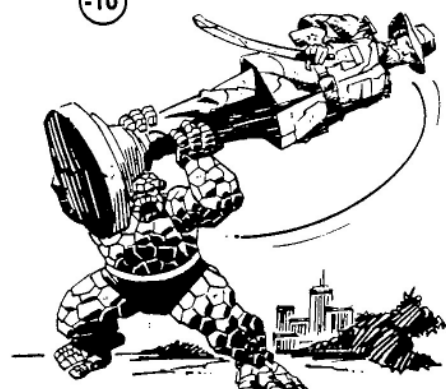
-30

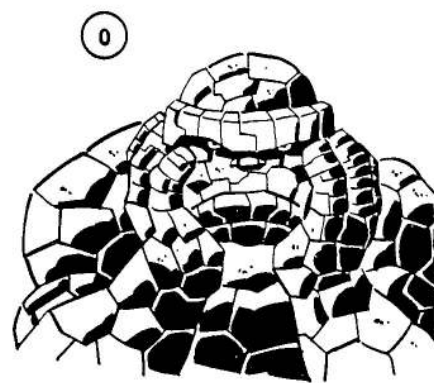
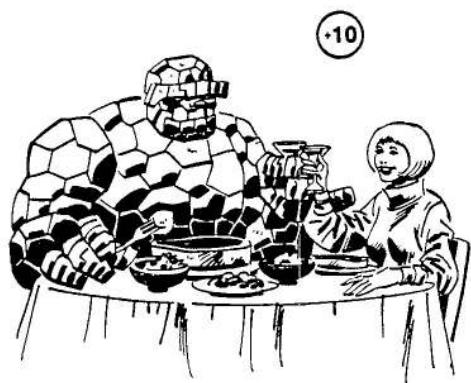


0



-10





Si un héros a besoin **d'appeler de l'aide**, ou que le Maître de Jeu est obligé de « faire intervenir la cavalerie » pour le sauver, il ne gagnera que la moitié des points de Karma normaux. Cependant, un héros ne devrait pas hésiter à demander de l'aide lorsque c'est nécessaire. Il vaut mieux perdre quelques points de Karma, même si cela fait mal au cœur, plutôt que d'être battu ou capturé.

#### Cagnotte de Karma

Pour gagner du temps au cours des aventures, le Maître de Jeu peut additionner tous les points de Karma des super-vilains et constituer un « cagnotte ». Lors-

qu'un vilain aura besoin de points de Karma, il piochera dans cette réserve.

Les héros appartenant à un groupe peuvent établir un arrangement similaire. Chaque membre du groupe donne une partie de ses points de Karma au groupe, et pourra piocher dans cette cagnotte durant un combat. Si l'un des héros quitte le groupe, les points de Karma qu'il avait donné à l'origine seront retirés de la cagnotte et lui seront rendus. Si le groupe se sépare, les points de Karma excédentaires seront répartis équitablement entre les différents membres de l'ex-groupe. L'avantage majeur de cette cagnotte est que chaque membre dispose d'un nombre de points de Karma bien supérieur sur

lequel compter en cas de problème. De plus, quelqu'un ayant tendance à tuer, comme Serval, sera mieux protégé des pertes de Karma. En effet, les pertes affectent uniquement les points de Karma personnels.

Un héros ne peut cependant pas éviter les pertes de Karma en investissant immédiatement tous les points gagnés dans la cagnotte. A la fin d'un chapitre, le Maître de Jeu fera la différence entre les points de Karma gagnés et perdus avant que le héros ne puisse les investir dans la cagnotte de Karma.





## L'ENTRAÎNEMENT

Je suis le professeur Xavier, fondateur des X-Men. Ce que vous a dit Captain America tout à l'heure sur l'entraînement est très important. L'entraînement est une chose essentielle. N'importe qui peut enfiler un costume et mettre hors d'état de nuire quelques voyous, mais pour bien faire son métier, le héros doit être au meilleur de sa forme physique et intellectuelle. Seul un entraînement régulier permet de la maintenir.

Un héros ayant accès à la salle des dangers des X-Men ou au gymnase des Vengeurs, peut y travailler, pour se maintenir en forme. La seule autre alternative est de patrouiller dans les rues, réglant des délits mineurs.

Un héros qui ne s'entraîne pas au moins une fois par semaine perd 10 points de Karma, comme nous l'a déjà signalé Captain America. Tous ses jets de FAIT seront décalés d'une colonne vers la gauche pour toute la semaine suivant celle passée sans entraînement. Je le répète donc, l'entraînement est essentiel.



## LES RENCONTRES ALÉATOIRES

Une bonne façon de retenir l'attention des joueurs et de faciliter le travail du Maître de Jeu est d'utiliser une table de rencontres aléatoires. Une rencontre aléatoire est un petit événement pouvant ennuyer, retarder, embrouiller, mettre en danger un héros, ou bien même lui causer quelque tracasserie dans sa vie privée.

Les rencontres aléatoires sont décrites dans une table, comportant une série de résultats de dés. Tous les jours (temps fictif de jeu), le Maître de Jeu lance les dés et consulte sa table d'événements aléatoires. Si aucune rencontre ne correspond au résultat des dés, le héros ne fera pas de rencontre aléatoire ce jour-là. Si

une rencontre est indiquée, le Maître de Jeu choisira le moment où elle se produira, et l'introduira dans l'aventure.

Cet exemple de Table Aléatoire a été conçu pour moi :

Table 18 : Rencontres Aléatoires

| Résultat | Rencontre  |
|----------|--|
| 1-4      | Pas de rencontre.  |
| 5        | Témoin d'un délit mineur.  |
| 6        | Des fans enthousiastes me découvrent et me demandent des autographes.  |
| 7        | Je repère un super-vilain se préparant à commettre un crime, qui n'a aucun rapport avec l'aventure en cours.   |
| 8        | Tant May tombe gravement malade.   |
| 9        | Je manque de munitions pour mes lance-toile à un moment critique.  |
| 10       | Peter Parker est invité à une soirée organisée par des amis, juste au moment où J. J. Jameson veut qu'il aille prendre des photos à une soirée de bienfaisance organisée par les Vengeurs. |

Créez une Table de Rencontres Aléatoires similaire pour chaque héros, et modifiez-la chaque semaine. Si une rencontre est obtenue deux fois, ignorez le second jet et considérez qu'il n'y a pas de rencontre. Bien des choses arrivent le lundi...

Ne laissez pas les rencontres aléatoires envahir le jeu. Utilisez-les pour pimenter les aventures, mais si une rencontre aléatoire s'avère inappropriée ou inutile, n'hésitez pas à l'éliminer pour la journée concernée.



## LES PERSONNAGES NON-JOUEURS

Permettez-moi de me présenter : Edwin Jarvis, le majordome des Vengeurs. On m'a demandé de vous parler des personnages non-joueurs, ou PNJ.

Un personnage contrôlé par le Maître de Jeu, et non par un joueur, est un per-

sonnage non-joueur. Les PNJ sont des gens aussi divers que les super-vilains, les policiers, et la plupart des gens ordinaires vivant dans les villes. Ces PNJ interviennent dans le jeu selon le déroulement de l'aventure.

Les PNJ ont des caractéristiques variant de Faibles à Excellentes. Pour créer rapidement un PNJ, lancez les deux dés, en additionnant leur résultat. Consultez alors la Table 19 : PNJ Aléatoires.

Table 19 : PNJ Aléatoires

| Résultat | Niveau et score d'une Caractéristique |    |
|----------|---------------------------------------|----|
| 2-3      | Faible                                | 2  |
| 4-5      | Médiocre                              | 4  |
| 6-9      | Normale                               | 6  |
| 10-19    | Supérieure                            | 10 |
| 20       | Excellente                            | 20 |

Si un grand nombre de PNJ similaires sont nécessaires, par exemple 10 agents de l'HYDRE, utilisez les PNJ standards des tables suivantes :

Table 20 : PNJ standards

| Caractéristique | Malfaiteur | Policier            |
|-----------------|------------|---------------------|
| Corps à corps   | Supérieur  | Supérieur           |
| Agilité         | Normale    | Supérieure          |
| Force           | Normale    | Normale             |
| Endurance       | Normale    | Supérieure          |
| Raisonnement    | Médiocre   | Normal              |
| Intuition       | Médiocre   | Normale             |
| Psyché          | Médiocre   | Normale             |
| Vitalité        | 28         | 36                  |
| Talent          |            | Maintien de l'ordre |

| Caractéristique | Mercenaire     | Pompier    |
|-----------------|----------------|------------|
| Corps à corps   | Excellent      | Normal     |
| Agilité         | Supérieure     | Normale    |
| Force           | Supérieure     | Supérieure |
| Endurance       | Supérieure     | Excellente |
| Raisonnement    | Normal         | Normal     |
| Intuition       | Normale        | Supérieure |
| Psyché          | Médiocre       | Normale    |
| Vitalité        | 50             | 42         |
| Talent          | Tireur d'Elite |            |

| Caractéristique | Journaliste | Etudiant   |
|-----------------|-------------|------------|
| Corps à corps   | Médiocre    | Médiocre   |
| Agilité         | Normale     | Supérieure |
| Force           | Normale     | Normale    |
| Endurance       | Normale     | Supérieure |
| Raisonnement    | Supérieur   | Supérieur  |
| Intuition       | Excellente  | Supérieure |
| Psyché          | Supérieure  | Supérieure |
| Vitalité        | 22          | 30         |
| Talent          |             | Etudiant   |

| Caractéristique | Médecin    | Scientifique |
|-----------------|------------|--------------|
| Corps à corps   | Médiocre   | Médiocre     |
| Agilité         | Supérieure | Normale      |
| Force           | Normale    | Normale      |
| Endurance       | Supérieure | Normale      |
| Raisonnement    | Supérieur  | Excellent    |
| Intuition       | Supérieure | Supérieure   |
| Vitalité        | 30         | 22           |
| Talent          | Médecine   | Science      |

| Caractéristique Soldat |            | Membre d'un commando |
|------------------------|------------|----------------------|
| Corps à corps          | Excellent  | Excellent            |
| Agilité                | Normale    | Supérieure           |
| Force                  | Normale    | Supérieure           |
| Endurance              | Supérieure | Normale              |
| Raisonnement           | Normal     | Normal               |
| Intuition              | Normale    | Supérieure           |
| Psyché                 | Médiocre   | Normale              |
| Vitalité               | 42         | 46                   |
| Talent                 | Militaire  | Maintien de l'ordre  |

| Caractéristique Avocat |            | Politicien |
|------------------------|------------|------------|
| Corps à corps          | Médiocre   | Médiocre   |
| Agilité                | Normale    | Normale    |
| Force                  | Normale    | Normale    |
| Endurance              | Normale    | Médiocre   |
| Raisonnement           | Supérieur  | Normal     |
| Intuition              | Normale    | Normale    |
| Psyché                 | Supérieure | Normale    |
| Vitalité               | 22         | 20         |
| Talent                 | Droit      |            |



## LES REACTIONS

*On m'a demandé de vous parler des réactions de la foule. Je crois que je suis assez qualifié pour ça, étant donné que la foule reste rarement sans réaction quand elle me voit. Alors écoutez bien, parce que j'ai pas l'habitude de répéter deux fois la même chose.*

Lorsqu'un héros se montre en public ou parle à des inconnus, le Maître de Jeu doit contrôler la réaction de la foule. Le héros effectue alors un FAIT de Popularité, et peut utiliser son Karma pour modifier le résultat.

Si le résultat est vert, jaune ou rouge, la foule apprécie le héros. Les gens l'écouteront, l'applaudiront, et le porteront peut-être même en triomphe. Meilleur sera le jet, plus les gens l'aimeront. Si le résultat est blanc, la foule ne l'apprécie pas et ignorera ses conseils, s'enfuira, ou le prendra même pour une menace ou un maniaque.

Si le héros discute avec une seule personne, les résultats sont sensiblement les mêmes, mais le Maître de Jeu pourra y ajouter des détails. Par exemple, un héros obtenant un résultat vert arrivera à obtenir des informations, ou sera dirigé vers une personne plus apte à l'aider. Un résultat jaune pourra signifier que la personne désire fournir de l'aide de façon simple, par exemple en appelant une ambulance ou en surveillant une porte. Le héros devra obtenir un résultat rouge pour persuader quelqu'un de risquer ses biens ou sa vie.

Le Maître de Jeu devra juger la situation, prendre en compte l'attitude des PNJs lorsqu'il jouera leurs réactions. Une foule ne refusera pas de quitter un immeuble en flammes simplement parce que le jet de dés a été mauvais, elle qu'elle n'aime pas le héros qui l'a prévenue du sinistre. Par contre, J. J. Jameson n'aidera en aucun cas l'Araignée à moins de pouvoir y retirer quelque chose de fort intéressant.

Les criminels réagissent de façon différente à celle des gens de la rue. En marge de la loi, les types des bas-fonds n'aiment pas se frotter aux super-héros. Pour obtenir une réaction favorable d'un criminel, un héros devra obtenir un résultat blanc sur son FAIT de Popularité. Eh oui ! moins la popularité du héros sera élevée, plus il sera apprécié par les criminels. Un voyou ne donnera que des informations à un héros, jamais plus. Les héros ne peuvent pas dépenser de points de Karma pour diminuer le résultat des dés pour impressionner les voyous.

(Remarquez, moi je trouve que la meilleure façon d'obtenir des informations d'une petite frappe, c'est de les lui faire cracher. Une fois que tu lui est bien rentré dans le lard, le gars te sortira tout ce qu'il sait, surtout s'il lui reste moins de 10 points de Vitalité et qu'il a une jolie griffe d'Adamantium sous les narines.)

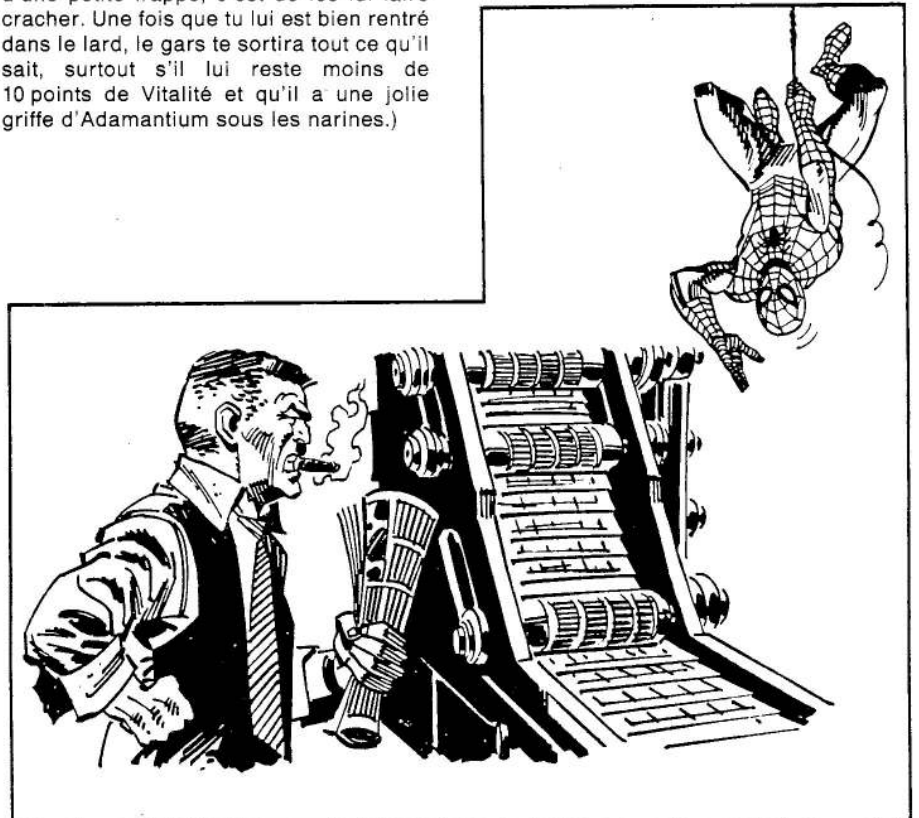
**Option réaction :** Les expériences préalables d'un PNJ avec un héros peuvent influencer ses réactions s'il a déjà eu des contacts avec le héros ; le résultat du jet de Popularité sera modifié comme suit :

|                                     |                     |
|-------------------------------------|---------------------|
| Si le PNJ...<br>est un ami du héros | 2 colonnes à droite |
| connait personnellement le héros    | 1 colonne à droite  |
| doit une faveur au héros            | 1 colonne à droite  |
| n'aime pas le héros                 | 1 colonne à gauche  |
| déteste le héros                    | 1 colonne à gauche  |

## Edition Spéciale !

La presse, la radio, la télévision, adorent les reportages sur les héros et les vilains costumés se bagarrant en public. Lorsqu'un héros accomplit une action d'éclat, comme sauver le monde ou capturer des voleurs de banque, les médias relateront certainement les faits. Le héros effectue alors un FAIT de Popularité. Si le résultat est vert, jaune ou rouge, l'histoire se sait et le héros est présenté à son avantage.

Si le résultat est blanc, l'histoire est passée inaperçue, ou présente le héros sous un jour défavorable. Décalez le résultat de trois colonnes vers la gauche, si l'histoire paraît dans « Le Clairon », car son Rédacteur en chef J. Jonah Jameson n'est pas vraiment un fan de héros aux super-pouvoirs. Une dernière précision. Il est impossible d'utiliser le Karma pour ces jets de FAITS.





## LES GOUVERNEMENTS ET LES LOIS

*Mon nom est Henri Peter Gyrich. Comme agent de liaison spécial entre le Conseil National de Sécurité et les Vengeurs, j'ai eu plus que mon compte de problèmes entre les héros et la loi.*

Comme tout citoyen normal, les héros doivent respecter les lois et suivre toutes les procédures légales. Cependant, les héros ont tout de même une bonne marge d'action sous le système légal Américain. Les autorités comprennent qu'un défenseur de la loi soit quelquefois obligé de rayer de la carte le centre de Manhattan pour sauver New-York. Mais d'autres choses sont, par contre, totalement illégales, et ne peuvent être tolérées sous aucune circonstance. Le gouvernement surveille particulièrement les actions suivantes :

**Commettre un délit :** les soi-disant héros qui attaquent une banque, volent une voiture, tuent, ou mettent en danger la vie de personnes innocentes, ne sont pas meilleurs que les bandits qu'ils pourchassent. Quiconque enfreint la loi dans le but de mieux la préserver à intérêt à avoir une sacrée bonne raison pour le faire.

**Dissimuler une information ou une pièce à conviction :** Toute arme ou pièce d'équipement ayant servi à commettre un crime est une pièce à conviction qui doit être remise aux autorités. Un héros qui garde un tel objet dissimule une preuve. Il perdra donc des points de Karma en conséquence. Les autorités ne seront pas aussi mécontentes si on leur ramène un objet détruit ou endommagé, même si cela réduit les chances de condamner le criminel.

**Outrepasser ses droits :** A moins qu'il ne soit au service de l'état ou assermenté comme marshal fédéral par le gouvernement, un héros est l'égal de n'importe quel citoyen. Il peut provoquer l'arrestation d'un citoyen et livrer aux autorités un criminel. Il ne peut jouer au juge et au

juré, en punissant le criminel sur le fait. Un héros qui se prend pour un juge se prépare de gros ennuis avec la loi.

Chaque niveau du gouvernement (ville, état, nation) possède sa propre juridiction et ses organismes de maintien de la loi.

La police locale exerce sa juridiction sur une ville, une municipalité, ou un comté. Elle enquête sur les crimes normaux, comme les cambrioleurs, les meurtres ou les attaques à main armée.

Les Sections d'Assaut Spéciales sont des branches de la police locale. Elle sont entraînées à des actions de commandos, et sont le plus souvent utilisées dans des affaires de prises d'otages, de terrorisme, ou quand des super-vilains montrent le bout de leur nez.

La police d'Etat étend sa juridiction sur un Etat entier, mais laisse souvent les problèmes locaux à la police locale. Les départements de police de différents Etats coopèrent souvent pour arrêter les criminels qui sévissent dans plusieurs Etats.

Plusieurs agences fédérales existent pour protéger la sécurité des Etats-Unis. Le FBI s'occupe des menaces intérieures, la CIA des menaces extérieures, et la NSA est une agence de renseignements opérant à la fois dans et hors des frontières du pays.

Le projet Wideawake\* est une opération secrète et illégale menée par le gouvernement, dont le but est de recenser et de canaliser le nombre toujours croissant de mutants et d'autres créatures dotées de super-pouvoirs dans les Etats-Unis, mais aussi dans le reste du monde. Le Wideawake est responsable de la création des Sentinelles, robots chasseurs de mutants.

\* Terme intraduisible, qui regroupe les idées « Wide » (large, ample) « idea » idée, et « awake » éveil (NDT).

## Le Système Législatif Américain

Voici la procédure normale appliquée à un criminel :

1. Le suspect est amené au poste de police, ou au Quartier Général de l'une des agences citées ci-dessous, pour y être interrogé. La police doit relâcher le suspect dans les 24 heures, mais les agences fédérales peuvent retenir le suspect plus longtemps si la sécurité de l'Etat est en jeu.
2. Le suspect est accusé d'un crime précis, arrêté et emprisonné par la police locale. Les criminels dotés de super-pouvoirs doivent être désarmés et leurs super-pouvoirs neutralisés d'une façon ou d'une autre afin qu'ils ne puissent pas s'évader.
3. Le suspect est conduit devant un juge. La date du procès et le montant de la caution sont alors fixés. La caution peut aller jusqu'à 10 fois le nombre de points de Karma alloués pour l'arrestation et la neutralisation du criminel (en points de ressources). Si le délit est particulièrement grave, la libération sous caution peut être annulée. Si le suspect paye sa caution, il est libéré de prison. Le montant de la caution lui est rendu lorsqu'il se présente au procès.
4. Le procès a lieu. Les détails sont décrits ci-dessous.
5. S'il est jugé coupable, le suspect est condamné à une peine de prison. La sentence habituelle est de 1 à 2 fois le gain total de Karma, pour avoir empêché le délit et arrêté le criminel (en années). Si le crime a été particulièrement violent ou sadique, la sentence pourra aller jusqu'à 10 fois le gain de Karma. Dans certains cas spéciaux, la sentence pourra être l'exil sur la planète natale de l'extra-terrestre, ou la perte des super-pouvoirs (lorsque c'est possible). De toute façon, c'est au Maître de Jeu de choisir la sentence.

6. Un criminel condamné à une peine de prison pourra être grâcié après avoir purgé un douzième de son temps (un mois par année de condamnation). Pour être grâcié, le criminel doit réussir un FAIT de Popularité, pour lequel il ne peut dépenser de points de Karma.

### Procès

Lorsqu'un vilain, ou un héros se retrouve dans le box des accusés, suivez ces étapes pour déterminer le verdict :

- Déterminez le niveau de Popularité du suspect.
- Décalez les colonnes comme suit :
  - + 1 si le suspect possède le talent « Droit » et se défend lui-même
  - + 1 si le suspect possède un alibi solide
  - + 1 par 200 points de Ressources dépensés pour la défense du suspect
  - + 1 + 2 ou + 3 selon le nombre de témoins à décharge
  - 1 - 2 ou - 3 selon le nombre de témoins à charge
  - 4 si le suspect est un mutant reconnu
- Effectuez un FAIT de Popularité pour le suspect. Aucun point de Karma ne peut être dépensé pour ce jet. Si le résultat est vert, jaune ou rouge, le suspect est acquitté. Si le résultat est blanc, le suspect est condamné.

Bien sûr, on admet que le suspect a droit à un jugement équitable. Les criminels pourront tenter d'influencer le jury, de falsifier les pièces à conviction, soit pour libérer un de leurs amis, ou pour s'assurer qu'un héros sera bien condamné. Ce genre d'actions seront déterminées et réglées par le Maître de Jeu.



## LES ANIMAUX

*Au cas où vous ne me connaîtriez pas déjà, je suis Hank McCoy : biochimiste, X-Man, Défenseur. Certains m'appellent Le Fauve. Je ne sais pas pourquoi ils m'ont demandé de vous parler des animaux, ils auraient mieux fait de demander à Serval, à Feline ou à Harfang ? Non ! Ils demandent à Hank McCoy de parler des animaux juste parce que quelqu'un a trouvé que ce serait original.*

*Bon allez, ça va ! On va en parler.*

Il existe peu d'animaux dangereux en ville, mais de temps à autre quelqu'un est attaqué par un chien de garde, ou par un animal dressé à tuer. Les animaux possèdent les mêmes caractéristiques que les personnes (comme moi !). Leur Raisonnement, Intuition et Psyché sont automatiquement Faibles. Leurs quatre autres caractéristiques changent selon l'espèce. Quelques exemples parmi les plus courants sont donnés dans la Table 22 : Animaux.

Table 22 : Animaux

| Caractéristique | Chevaux     | Requins     |
|-----------------|-------------|-------------|
| Corps à Corps   | Médiocre    | Supérieur   |
| Agilité         | Supérieure  | Supérieure  |
| Force           | Remarquable | Remarquable |
| Endurance       | Excellente  | Incroyable  |
| Vitalité        | 64          | 90          |
| Spécial :       |             | Dents       |

| Caractéristique | Alligators  | Aigles     |
|-----------------|-------------|------------|
| Corps à corps   | Supérieur   | Normal     |
| Agilité         | Médiocre    | Supérieure |
| Force           | Remarquable | Normale    |
| Endurance       | Excellente  | Excellente |
| Vitalité        | 64          | 42         |
| Spécial :       | Crocs       | Serres     |

| Caractéristique | Chat       |
|-----------------|------------|
| Corps à Corps   | Faible     |
| Agilité         | Excellente |
| Force           | Faible     |
| Endurance       | Excellente |
| Vitalité        | 44         |
| Spécial :       | Griffes    |

| Caractéristique | Insectes   | Chiens de garde |
|-----------------|------------|-----------------|
| Corps à Corps   | Excellent  | Supérieur       |
| Agilité         | Faible     | Normale         |
| Force           | Faible     | Normale         |
| Endurance       | Excellente | Supérieure      |
| Vitalité        | 44         | 32              |
| Spécial :       | Essaim     | Crocs           |

| Caractéristique | Lions      | Ours        |
|-----------------|------------|-------------|
| Corps à Corps   | Supérieur  | Supérieur   |
| Agilité         | Normale    | Normale     |
| Force           | Supérieure | Remarquable |
| Endurance       | Excellente | Remarquable |
| Vitalité        | 46         | 76          |
| Spécial :       | Griffes    | Griffes     |

Certains animaux, comme les deux décrits ci-dessous, sont spéciaux : ils ont des caractéristiques mentales qui feraient mourir de honte certains héros.

| Caractéristique | Zabu (Tigre)                |             |
|-----------------|-----------------------------|-------------|
|                 | Aile Rouge à dents (Faucon) | de sabre    |
| Corps à Corps   | Supérieur                   | Remarquable |
| Agilité         | Excellente                  | Supérieure  |
| Force           | Médiocre                    | Excellente  |
| Endurance       | Remarquable                 | Remarquable |
| Raisonnement    | Faible                      | Médiocre    |
| Intuition       | Remarquable                 | Remarquable |
| Psyché          | Excellente                  | Excellente  |
| Vitalité        | 64                          | 90          |
| Spécial :       | Serres                      | Griffes     |



Les animaux disposant de dents, de crocs ou de griffes, infligent des dommages comme si leur Force était supérieure d'un niveau. Un lion, par exemple, infligerait 10 points de dommages s'il ne possédait pas de griffes ; elle devient Excellente, ce qui lui permet d'infliger 20 points de dommages.

Les insectes attaquent en essaim, et non pas comme des bestioles individuelles. Si les insectes arrivent à se glisser sous l'armure de quelqu'un, on ignorera cette protection. Les insectes sont plus une gêne qu'une menace. Ils gagnent toujours l'initiative. Un héros attaqué par des insectes doit réussir un FAIT d'Endurance. S'il échoue, il passe le round entier à se frotter et se gratter. Lorsqu'un essaim d'insectes est réduit à zéro point de Vitalité, il se disperse.

(Non, je n'arrive pas à me gratter derrière l'oreille avec mon pied ! Ce n'est pas drôle !)

Certains animaux sont venimeux ; comme certains araignées, des lézards et tout particulièrement les serpents. Un poison animal possède un niveau de puissance. Lorsqu'un héros est empoisonné, le Maître de Jeu effectue un jet de FAIT pour le poison, en utilisant son niveau de puissance.

Si le FAIT réussit et que l'Endurance du héros est supérieure ou égale à la puissance du poison, le personnage sombre dans l'inconscience pendant 1 à 10 rounds (lancez un dé).





Si le FAIT réussit et que l'Endurance du héros est inférieure à la puissance du poison, le personnage perd tous ses points de Vitalité et s'éteint lentement, perdant un niveau d'Endurance par round jusqu'à ce que quelqu'un lui administre les premiers soins. Dans les deux cas (en admettant qu'il survive), le héros perd temporairement deux niveaux dans toutes ses caractéristiques pour les prochaines 24 heures.



## LES ENVIRONNEMENTS SPÉCIAUX

*La plupart des héros vivent et travaillent dans de grandes villes. D'autres voyagent à travers l'espace, traversent les cieux, nagent au fond des mers, ou habitent d'étranges dimensions ou des plans de réalité parallèles. Celui qui prépare un tel voyage devrait en connaître un peu plus sur sa destination avant de s'y risquer.*

### Le Monde Sous-Marin

Les humains ne peuvent survivre sous la mer sans une réserve d'air, une adaptation ou une mutation spéciale. Quelques exemples :

Les bouteilles de plongée contiennent assez d'air pour qu'un homme puisse respirer sous l'eau pendant deux heures.

Une personne dans un sous-marin peut rester immergée un temps quasi infini.

Il y a de cela quelques années, j'ai découvert un produit chimique permettant de respirer sous l'eau.

De plus, un personnage peut retenir sa respiration pendant trois rounds s'il ne possède de moyen pour respirer normalement. A partir du quatrième round et tous les rounds suivants, il doit réussir un FAIT d'Endurance. Un échec signifie qu'il se noie. A moins qu'il ne puisse respirer une bouffée d'air dans le round qui suit, le héros sombrera dans l'inconscience, et perdra un niveau d'Endurance par round jusqu'à ce qu'il meure ou soit secouru.

Les créatures terrestres peuvent se mouvoir dans l'eau à la moitié de leur vitesse de déplacement normale, qu'elles marchent là où elles ont pied ou qu'elles nagent. Les héros natifs des fonds océaniques s'y déplacent à vitesse normale.

Les compétences de combat se trouvent elles aussi affectées par le milieu sous-marin. En plus des ajustements normaux, lorsque les belligérants se trouvent sous l'eau, décalez toutes les attaques d'une colonne vers la gauche. Les armes de jet ne sont efficaces que dans la zone où elles sont employées. Le feu, les explosifs classiques ainsi que les armes à feu ne fonctionnent pas sous l'eau.

L'une des races sous-marines de la terre, les Atlantes, vit dans les profondeurs de l'Atlantique Nord. Le Prince Namor gouverne l'empire sous-marin Atlante, mais nombre de tribus barbares habitent près de ses frontières. La plus importante de ces tribus est dirigée par Attuma.

Un Atlante moyen possède les caractéristiques suivantes :

|    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|
| C  | A  | F  | E  | R  | I  | P  |
| Sp | No | Rm | Rm | No | No | No |

Lorsque les Atlantes quittent la mer, ils doivent utiliser des appareils respiratoires spéciaux pour ne pas étouffer. Le Prince Namor est un hybride Humain/Atlante, ce qui lui permet de survivre plusieurs jours à l'air libre.

### L'Espace

Les voyages spatiaux posent des problèmes similaires aux voyages sous l'eau : il n'y a pas d'oxygène permettant aux humains de respirer. Une personne exposée au vide de l'espace doit réussir un FAIT d'Endurance à la fin de chaque round pour rester consciente. Un héros avec une Endurance Inhumaine est immunisé aux effets du vide spatial ; s'il possède une Endurance Monstrueuse, il peut résister au vide pendant cinq rounds avant d'effectuer un jet d'Endurance.



Lorsque c'est possible, les humains utilisent des vaisseaux spatiaux pour travailler ou combattre dans l'espace. Ces vaisseaux vont des navettes spatiales aux vaisseaux intersidéraux utilisant l'hyperespace. Tous les vaisseaux spatiaux possèdent une vitesse Monstrueuse. La plupart sont compartimentés de façon à ce que de petites fissures ne permettent pas à l'air contenu dans l'ensemble du navire de s'échapper. Les combats entre engins spatiaux se déroulent comme des combats habituels entre véhicules.

La gravité devient un facteur important dans les combats individuels dans l'espace. Si le combat a lieu sur un navire possédant une gravité artificielle, il se déroule normalement. S'il n'y a pas de gravité, décalez la portée des armes à distance d'une colonne vers la droite sur la Table Universelle, et testez une éventuelle projection pour tout coup réussi lors d'une Bagarre.

De toutes les races habitant les mondes de la Voie Lactée et les galaxies voisines, les trois peuples suivants sont très importants pour la terre, puisqu'ils interviennent dans les affaires humaines.

Les Kree à la peau bleue, les Skrull métamorphes, et les Shi'ar à l'apparence d'oiseau. Chacune de ces races s'est constitué un vaste empire. Un spécimen typique est décrit ci-après :

|         |    |    |    |    |    |    |    |
|---------|----|----|----|----|----|----|----|
|         | C  | A  | F  | E  | R  | I  | P  |
| Kree    | Sp | No | Ex | Ex | Sp | Sp | No |
| Skrull* | Sp | No | No | No | Sp | No | No |
| Shi'ar  | Sp | Sp | Sp | Ex | Ex | Sp | Sp |

\* Les Skrull possèdent une aptitude naturelle à se métamorphoser. Ils peuvent changer de forme et d'apparence, et même grandir jusqu'à une fois et demie leur taille normale.

### Les Autres Dimensions

En plus des planètes extra-terrestres, de nombreuses autres dimensions sont accessibles aux héros. La plupart ne sont pas hostiles aux êtres humains, mais il existe quelques exceptions. Les plus importantes de ces dimensions sont la Zone Négative, Asgard (et les royaumes similaires), et les dimensions mystiques.



Les dimensions mystiques comprennent la Sombre Dimension de Dormammu ainsi que la Dimension des Rêves dirigée par Cauchemar. Habituellement, ces dimensions ne peuvent être atteintes que par l'utilisation de sortilèges.

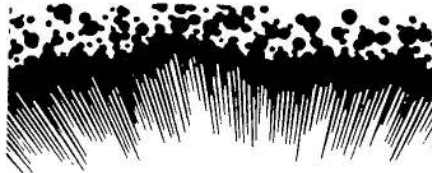
La Dimension Astrale est similaire aux dimensions mystiques, mais de nombreux autres plans s'y ajoutent, y compris le nôtre. La forme astrale est souvent nécessaire pour franchir les frontières dimensionnelles. Comme les dimensions mystiques, les dimensions astrales sont souvent atteintes grâce à des sortilèges ou des pouvoirs psioniques, et même dans ces conditions, seule l'âme du voyageur compose sa forme astrale. Lorsqu'il est sous forme astrale, le voyageur est immunisé aux attaques normales et demeure invisible, à moins qu'il ne le souhaite pas. Les voyageurs de l'Astral ne sont pas invisibles entre eux, pas plus qu'ils ne sont immunisés aux attaques de leurs adversaires sous forme Astrale.

Lorsqu'un héros est sous forme Astrale, sa Vitalité est égale à son niveau de Psyché. Elle revient à la normale lorsque son âme regagne sa forme corporelle. Tous les dommages psychiques endurés sous forme astrale sont automatiquement guéris lorsque l'entité spirituelle retourne

à sa forme corporelle. Lorsque le voyageur astral réintègre son enveloppe charnelle, il doit réussir un FAIT de Psyché pour résister au choc du retour. S'il échoue, le héros perd un nombre de points de Vitalité égal à son niveau de Psyché.

Pendant que l'entité spirituelle est sous forme Astrale, l'enveloppe charnelle se trouve dans un état proche du coma. Si le corps subit des dommages alors que l'âme est en voyage Astral, il les gardera même lorsqu'ils seront réunifiés. Si la forme matérielle se trouve détruite ou possédée, l'âme sera piégée sous forme astrale, jusqu'à ce qu'elle trouve une nouvelle enveloppe charnelle. Si la nouvelle enveloppe charnelle possède déjà un esprit, le voyageur astral ne pourra pas y pénétrer sans l'aide d'un sortilège ou d'un objet magique.

La zone Négative est un mini-univers que j'ai découvert il y a plusieurs années. On peut y accéder par une porte trans-dimensionnelle se trouvant dans le Baxter Building. La Zone Négative est composée d'anti-matière ; aussi tout objet allant de l'une de ces dimensions à l'autre sans passer par la porte trans-dimensionnelle explosera, détruisant une bonne partie de la Zone Négative et de la Terre. Même des créatures négatives de cette dimension, comme les super-vilains Blaastar, Annihilus et Stygyro, doivent passer par ce portail.



Asgard et les lieux similaires sont habités par de puissantes créatures qui furent autrefois adorées comme des dieux sur Terre. Ces lieux sont Asgard (dieux Nordiques), l'Olympe (dieux Grecs), Héliopolis (dieux Égyptiens), de même que le Hadès et les Enfers (domaines de Pluton et de Méphisto). Ces dimensions ressemblent quelque peu à la Terre, même si leurs habitants sont souvent intolérants, voire hostiles aux humains. Les humains ne parviennent habituellement à ces dimensions que de par la volonté de leur souverain. Lorsqu'un humain désire atteindre l'une de ces dimensions par ses propres moyens, il doit habituellement avoir

recours à la magie ou à une machine trans-dimensionnelle.

Chacun de ces lieux est un univers ou un monde à part, avec ses propres races. À cause de leurs antécédents avec les humains, les Asgardiens et les Olympiens interfèrent souvent dans les affaires humaines, que ce soit pour parvenir à quelque mystérieuse victoire, pour le sport ou le plaisir, ou même plus simplement pour le bien de l'Humanité.

Voici les caractéristiques des Olympiens et des Asgardiens :

|            |    |    |    |    |    |    |    |
|------------|----|----|----|----|----|----|----|
| Asgardiens | Ex | Sp | Rm | Rm | Sp | Sp | Rm |
| Olympiens  | Sp | Ex | Rm | Fa | No | No | Rm |

Gardez cependant toujours à l'esprit que ce sont les caractéristiques des citoyens moyens. Leurs héros et les dirigeants sont bien plus puissants.

## LES AUTRES RACES HUMAINES

En plus des extra-terrestres et des créatures venues d'autres dimensions, il existe d'autres races humaines, rejetons de l'humanité qui ont évolué suivant des chemins différents, dans un calme relatif. Certaines se sont avérées pacifiques, d'autres plus agressives ; d'autres ne se sont pas encore fait connaître.

Les Éternels sont le produit des expérimentations génétiques menées par les Célestes. Ils sont immortels, et capables de manier les énergies cosmiques sous différentes formes.

Les Déviants sont aussi le produit d'expériences menées par les Célestes. Les Déviants ont muté de génération en génération. Ils sont de nature mauvaise et peu patiente, et ne cherchent qu'à mettre les autres branches de l'humanité en esclavage.

Les Inhumains sont le fruit d'expériences Kree. En tant que race, les Inhumains mutent plus rapidement que les humains, mais selon des schémas moins excentriques que les Déviants. Les Inhumains se sont installés et vivent sur la Lune.

Les Mutants ne forment pas une véritable race, mais ne sont pas réellement humains. Ils sont enfantés par des humains normaux dont les structures génétiques ont été modifiées par l'accroissement des radiations à l'ère atomique. Les Mutants sont la seule autre branche de l'humanité qui soit réellement bien connue, mais aussi crainte par les humains normaux. Même les héroïques X-men sont souvent désapprouvés et critiqués.

## COMMENT JOUER AVEC DES FIGURINES

Les figurines peuvent être directement utilisées sur le plan. Il est cependant plus amusant de les utiliser sans plan. Prenez des bâtiments de décor de trains électriques, d'échelle HO. Ces bâtiments de carton représenteront agréablement les habitations des villes natales de vos héros. Au

lieu de dessiner des lignes délimitant les zones dans les rues, mesurez la distance avec une règle ; une zone équivaut à 10 cm sur la table de jeu. Un héros se déplaçant de trois zones sur le plan se déplacera de  $(3 \times 10 =)$  30 cm sur la table.

sont des chefs puissants qui jouiront bientôt du fruit de leur labeur.

**Les Voleurs** méritent à peine d'être mentionnés. Leur but est simplement d'acquérir autant d'argent que possible, par tous les moyens dont ils disposent, et

revenu hebdomadaire de chacun de ces gangs est de 10 fois le nombre de ses membres (ce nombre change donc à mesure que le gang fait de nouvelles recrues ou voit certains de ses membres arrêtés).

Souvent les gangs opérant sur le territoire des Etats-Unis doivent passer des accords avec la *Maggia*. Ce gang de Classe 1000 s'est taillé la part du lion dans les revenus provenant d'actions illégales sur le territoire Américain. Tout gang possédant un revenu hebdomadaire supérieur ou égal à 500 points de Ressources attirera inévitablement l'attention de la *Maggia*. Celle-ci demande habituellement que tout revenu dépassant les 500 points de Ressources lui soit versé dans son intégralité, ou alors prend le contrôle de l'organisation. Dans ce cas le chef du gang est éliminé ou devient un nouvel employé de la *Maggia*, manipulé comme l'un de ses innombrables pions.

La différence la plus flagrante entre un héros et un vilain est très certainement la façon dont il gagne et dépense ses points de Karma. La soif de puissance et de richesse du vilain se traduit dans ses gains de Karma, en récompense de ses actes mauvais.

Un vilain gagne autant de points de Karma en commettant personnellement un crime, qu'un héros en gagnerait à l'empêcher. Si le crime est commis par les hommes de main du vilain, la récompense en Karma est égale à celle donnée pour l'arrestation du criminel, mais elle est obligatoirement versée dans la cagnotte accessible au vilain et à ses sbires. Si tous les acolytes du vilain sont emprisonnés ou éliminés, le vilain récupère la totalité des points de Karma se trouvant dans la cagnotte.

En vainquant un héros ou le plaçant dans un piège mortel, le super vilain victorieux gagne un nombre de points de Karma égal au niveau de la plus forte caractéristique ou pouvoir de son adversaire. Si le héros est à la fois vaincu et tombé dans un piège mortel, le Karma est accordé pour chacune de ces victoires. Un piège mortel est une machine artificielle ou mécanique mettant en danger la vie de la victime. Le Karma est gagné en réussissant à faire tomber le héros dans le piège, et non pas obligatoirement en obtenant sa mort. De fait, si le héros est vaincu, emprisonné dans un piège mortel puis relâché, le vilain s'est montré supérieur à celui-ci et se voit donc attribuer un bonus supplémentaire de 20 points de Karma.

Bien que les héros soient souvent des obstacles sur le chemin de la réussite, ils représentent aussi cette petite portion de l'humanité qui comprend et sait apprécier les accomplissements des génies de mon genre. Il est très agréable d'expliquer les moindres rouages de mon plan à une personne possédant un esprit capable de comprendre mes explications, même si cette personne s'avère être un rude adversaire.

Expliquer le but ultime d'un plan ou

## UN MOT DES SUPER VILAINS

*Rassurez-vous, Mesdames et Messieurs ! Vous en avez assez d'entendre des fadaises du genre le héros fait ceci et le héros fait cela, et les héros sont forts et ils gagnent du Karma et les autres sont des ploucs... ?*

*Moi, Arcade je vous propose autre chose, le Mal ! La Corruption ! Tout est là, noir sur blanc, à vous couper le souffle ! Asseyez-vo...*



*Assez de stupidités, imbécile ! Ce chapitre est mien, et le Maître de Latvéria ne tolérera aucune interférence... Prêtez-moi toute votre attention, cher lecteur, car je suis sur le point d'éclairer votre misérable esprit.*



Pour commencer, voyons ce qui différencie les vilains de ce que l'on appelle les héros.

Physiquement, il n'y a que peu de différences : nous avons tous des pouvoirs et des caractéristiques formidables. Ce sont les buts du super-vilain qui le différencie de ses indignes semblables. Ainsi, les héros veulent être aimés ; je préfère être craint. Les héros veulent s'intégrer au monde ; je veux le dominer. Les héros font des compromis ; je ne vois pas l'utilité de pareille faiblesse.

Le mot « vilain » en fait est injuste. Si l'humanité pouvait nous comprendre, nous, les criminels, elle se rendrait rapidement compte que nous ne représentons un danger que pour les fous qui nous opposent une quelconque résistance. Malheureusement, il existe des gens dans notre communauté qui méritent ce nom, étendent leur ombre néfaste sur nous. Afin de voir cela plus en détail, résumons la situation. Les « vilains » peuvent être classés selon leurs buts :

**Les Conquêteurs** désirent diriger la Terre, ou une partie de celle-ci. La plupart sont de simples fous égocentriques, assoiffés de pouvoir. Leurs plans enfantins, leurs armées indisciplinées et leurs armes absurdes en font des ennemis faciles à battre. D'autres, comme moi-même,

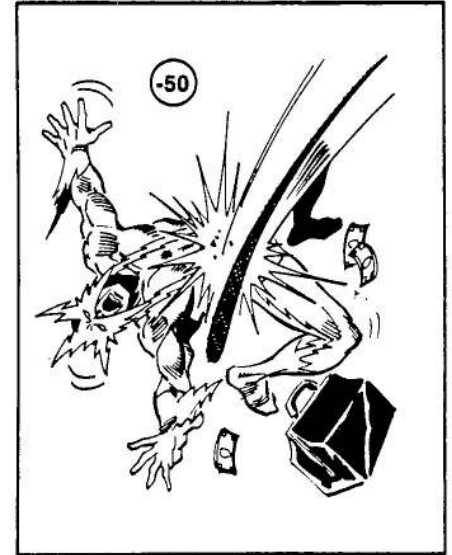
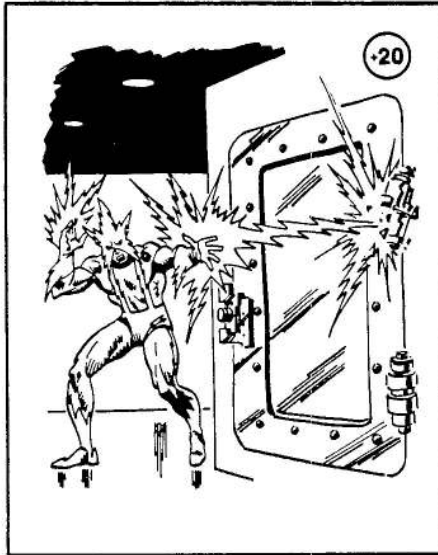
de ne le partager avec personne. La plupart opèrent de façon indépendante. D'autres louent leurs services en opérant de façon sporadique avec leurs semblables. Leurs plans dépassent habituellement leurs pouvoirs et leur capacité intellectuelle.

**Les Planificateurs** sont des araignées au centre de leur « toile », leur réseau criminel. Ils ne commettent aucun délit eux-mêmes, mais mettent au point des projets exécutés par leurs hommes de main. Un planificateur peut avoir n'importe quel but ; c'est sa structure qui l'identifie.

**Les Maniaques** sont les criminels les plus dangereux, mais c'est souvent leur folie qui les fait échouer. Pour un maniaque, le crime n'est qu'un moyen pour atteindre un but malsain. La plupart des maniaques aiment faire le Mal et détruire.

Tous les vilains n'entrent pas obligatoirement dans ces catégories. Certains maniaques se prennent pour des conquérants, et les voleurs pensent souvent qu'ils sont de grands planificateurs. Gardez toujours en tête que les vilains ont des buts et des méthodes souvent très complexes.

Nombre de vilains s'entourent d'une organisation criminelle pour étendre leurs pouvoirs et se protéger. Ces gangs amassent des ressources pour leurs chefs. Le



d'une machine à un héros rapporte 20 points de Karma. Bien sûr, seul un fou ferait une chose pareille si le héros n'était pas neutralisé et dans l'incapacité totale d'intervenir.

La récompense en Karma est doublée si le crime est effectué avec un certain style. Un cambriolage rapporte 25 points de Karma, mais n'importe qui peut cambrioler. Aller voler le bouclier de Captain America dans le QG des Vengeurs est une opération bien plus périlleuse, valant 50 points de Karma pour le valeureux aventurier qui s'y risquerait.

Les vilains qui ont une famille gagnent des points de Karma pour le temps qu'ils consacrent à leur vie privée, à leur travail, ou aux œuvres de charité.

Du fait de la structure de la plupart des organisations criminelles, un vilain gagne un point de Karma par semaine et par personne travaillant à son service, jusqu'à un maximum de 20 points par semaine.

Les criminels perdent des points de Karma s'ils sont vaincus. S'il est battu par un groupe de héros, ou par quelqu'un possédant au moins une caractéristique supérieure à sa plus forte caractéristique, le vilain perdra 50 points de Karma. Si aucune des caractéristiques du héros n'excède la plus forte caractéristique du vilain, la perte sera de 100 points de Karma.

Un vilain commettant un meurtre perd 30 points de Karma. Le meurtre, même s'il s'avère parfois nécessaire, n'en reste pas moins un acte barbare. L'élimination des traîtres, des indicateurs, des serveurs incapables, des collaborateurs peu fiables reste cependant sans conséquences, du moins en ce qui concerne le Karma.

Les vilains laissant de côté leur vie privée perdent deux fois plus de Karma qu'un héros dans les mêmes circonstances.

Un vilain amené devant un tribunal perd un nombre de points de Karma équivalent à ce qu'il a gagné en commettant le crime, (ou aurait gagné s'il avait réussi).

S'il est jugé coupable, le vilain ne gagnera pas de Karma pendant le temps

qu'il demeurera en prison, et perdra 10 points de Karma par mois.

Un héros devenant un criminel, ou un super-vilain se tournant vers l'héroïsme perd la moitié de son total de points de Karma, et n'a plus accès aux précédentes cagnottes de Karma.

Les vilains ont de sévères restrictions lorsqu'ils utilisent leur Karma : ils ne peuvent dépenser plus de 20 points à la fois pour modifier un jet de dés. Il existe cependant trois grandes exceptions à cette règle :

1. Ils peuvent dépenser 40 points de Karma pour se défendre (uniquement dans le but de réduire les dommages provoqués par l'attaque d'un adversaire).
2. Un criminel peut dépenser tout son stock de points de Karma pour échapper à ses ennemis.
3. Si le Maître de Jeu pense que cela est nécessaire, un vilain pourra aussi dépenser l'intégralité de ses points de Karma, pour parvenir à l'accomplissement de ses desseins.

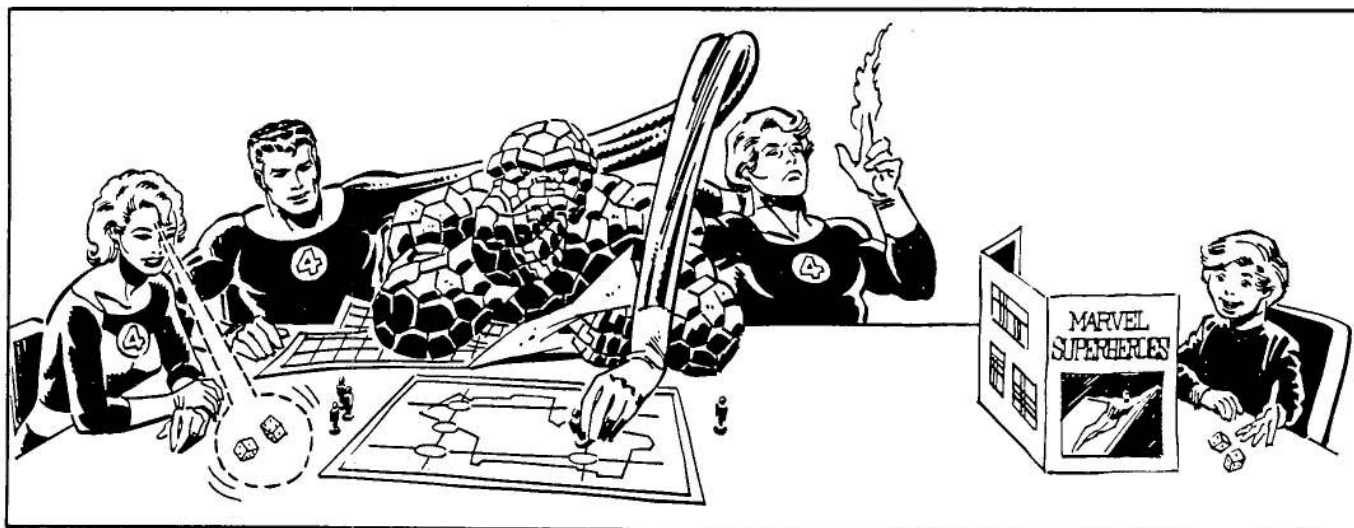
Les Ressources ne constituent pas un problème pour la plupart des vilains. Tous ceux possédant un travail régulier gagnent leur vie de la même façon que leurs associés innocents ou leurs collègues. Les limites habituelles des niveaux de Ressources s'appliquent dans ces cas-là. Ceux d'entre nous ayant de plus grandes ambitions pensent que c'est un jeu d'enfant d'arriver à mettre sur pied une organisation ou un pays prospère.

D'autres préfèrent gagner leur vie d'une manière plus vulgaire et traditionnelle, en volant. Un vilain ne possédant pas de revenus fixes doit voler toutes les Ressources dont il a besoin, et n'a donc pas de maximum de Ressources fixé. Les Ressources acquises par le vol sont décrites dans la Table 23 : Le Salaire du Pêché.

Table 23 : Le Salaire du Pêché

| Cible              | Butin (en Points de Ressource)             |
|--------------------|--|
| Banque             | 1 000                                      |
| Transport de fonds | 400  |
| Magasin            | 100 à 1 000                                |
| Un individu        | Gains hebdomadaires de la personne         |
| Appartement        | 2x les gains hebdomadaires du propriétaire |





## LE MAÎTRE DE JEU ET L'ARBITRAGE

Ecoutez-moi bien, nobles humains. J'ai décidé de prendre sur moi l'explication du rôle le plus important dans une partie de jeu de rôle, celui du Maître de Jeu. Veuillez prêter une oreille attentive à ce que je vais vous révéler ; de la compréhension de mon message dépend l'équilibre et le plaisir d'une partie de SUPER HEROS MARVEL™.

C'est vous, Maître de Jeu, le joueur le plus important d'une campagne. Vous devez connaître les règles, régler les différends, créer de nouvelles aventures, incarner les vilains et les personnages-non-joueurs, et vous assurer que tout le monde s'amuse.

**Vous devez être un conteur.** Intéressez vos joueurs. Les gens jouent pour s'amuser, et donc votre premier rôle et le plus important est de s'assurer que tout le monde s'amuse.

Vous pouvez rendre le jeu plus intéressant grâce à quelques petits trucs.

Tout d'abord, adaptez le jeu aux goûts de vos joueurs. Certaines personnes aiment incarner des personnages aux pouvoirs quasi-divins, comme le Surneur d'Argent, combattant de fantastiques adversaires tel Méphisto. D'autres préfèrent les héros et les vilains moins puissants, comme l'Araignée et le Docteur Octopus. Certains joueurs prennent le jeu au sérieux, alors que d'autres aiment bien de petites incursions dans le délire. Sachez deviner ce qui conviendra le mieux à vos joueurs, et préparez votre aventure en conséquence.

Deuxièmement, rappelez-vous que le jeu des SUPER HEROS MARVEL™ est un jeu de rôle. Bien qu'il soit amusant de le jouer comme un simple jeu de combats de super-héros, le véritable plaisir est de se mettre totalement dans la peau de son personnage, en essayant d'agir et de parler comme il le ferait.

C'est exactement la même chose pour les personnages-non-joueurs. Vos joueurs et vous-même éprouverez bien plus de plaisir si vous traitez vos super-vilains et PNJ comme des personnes réelles, en leur insufflant une personnalité propre. Arriver à déjouer les plans puis à vaincre le Dr Fatalis est bien plus agréable que de détruire une série de caractéristiques. Lorsque vos joueurs rencontreront Fatalis, parlez comme lui, pensez comme lui. Avec un peu de pratique, se mettre dans la peau du personnage deviendra de plus en plus facile, et vous vous rendrez vite compte que c'est bien plus amusant qu'un jeu de plateau.

Troisièmement, utilisez toutes vos ressources. Motivez vos joueurs en étant imaginatif. Un criminel intelligent ne se battra pas en combat singulier avec un héros plus puissant que lui. Il sait qu'il sera battu. Un criminel un peu malin fuit devant un ennemi trop puissant, ne revenant que si la situation tourne à son avantage.

Les bureaux, les entrepôts, et même les rues des grandes villes sont encombrés d'objets qui peuvent être utilisés comme armes. Si le criminel se trouve dans l'obligation de fuir, ces objets pourront être jetés dans les pieds du héros pour le retarder. Les criminels cachent des armes secrètes dans leurs quartiers généraux, et construisent toujours des issues de secours en cas d'urgence. Ne laissez pas votre façon de jouer devenir prévisible, sinon vos joueurs se laisseront.

**Le Maître de Jeu doit être précis.** Vous n'avez pas besoin de connaître toutes les règles par cœur, mais il vous faut savoir comment se déroule un combat, comment retrouver une règle rapidement quand cela s'avère nécessaire au cours de la partie. En tant que Maître de Jeu il vous faudra aussi comptabiliser les pertes et dépenses de points de Vitalité et de Karma des vilains. Les joueurs sont censés tenir à jour la fiche de leur héros ; à vous de faire de même pour les vilains.

Une fois la partie commencée, vous devenez les yeux et les oreilles des héros. Les joueurs ne peuvent connaître que ce que vous leur dites. Vous devez vous assurer que les joueurs ont bien toutes les informations nécessaires en main pour appréhender correctement la situation.

Si l'aventure commence dans un parc, décrivez-le à vos joueurs. Il pourra être ouvert et dégagé, ou bien couvert de grands arbres. Des enfants en train de jouer à chat perché, un marchand de glaces, des couples allongés sur l'herbe, tout cela fait partie de ce que l'on peut voir habituellement dans un parc, mais avant que vous ne le disiez à vos joueurs, ils ne sauront pas que ces gens se trouvent autour d'eux. Il n'est pas juste de pénaliser les joueurs si le Maître de jeu ne leur a pas dit tout ce qu'ils devaient savoir.



*Rappelez-vous, ne vous laissez pas buffler par vos joueurs... Pardon ! Bluffer ! Tout le monde peut se tromper, non ?*



Avant de faire jouer un scénario comme « Le Jour d'Octopus », lisez l'aventure avec attention. Familiarisez-vous avec les vilains qui y sont décrits, ainsi qu'avec le cours des événements pour ne pas faire d'erreurs durant la partie. Les joueurs seront frustrés si vous devez interrompre le jeu pour corriger une erreur. Présentez aux joueurs les informations dans l'ordre du livret, vous commettrez moins d'erreurs et n'oublierez pas de détails importants.

**Le Maître de Jeu doit rester neutre.** Vous contrôlez les actions des vilains, mais vous ne devez pas les favoriser. Votre rôle n'est pas de tuer les héros, mais de présenter des obstacles à vos joueurs pour qu'ils les surmontent. Ceux-ci doivent accepter les risques, et pourront parfois même être battus. Vous devez équilibrer le danger avec des chances raisonnables de victoire.

Vous avez toute latitude pour modifier les jets de dés en cours d'une partie. Utilisez votre bon sens avant de décider si un FAIT est nécessaire ou non. Les actions simples réussissent automatiquement. Les jets de FAIT sont importants lorsque les héros accomplissent des actions difficiles ou sont en danger.

Certains FAITS sont impossibles. Lorsqu'un héros essaye de faire quelque chose que le Maître de Jeu juge impossible, il devra simplement lui annoncer que le FAIT ne peut être tenté. Seul le Maître de Jeu peut déclarer qu'un FAIT est possible ou non, et sa décision est finale.

Le Maître de Jeu devra aussi décider ce qui arrive à un héros ayant manqué son jet de FAIT. L'Araignée tombe-t-il de 20 étages s'il ne parvient pas à lancer sa toile correctement? Captain America sera-t-il transformé en hamburger s'il ne parvient pas à retenir une presse à imprimer sur le point de s'écrouler? Manquer un FAIT est périlleux, voire même désastreux, mais ne doit en aucun cas être fatal.

A moins que le héros ne soit assommé, mort ou immobilisé d'une façon quelconque, il peut tenter une nouvelle fois le même FAIT au round suivant (ou la pro-

chaine fois qu'une chance se présente). Si l'Araignée ne parvient pas à accrocher sa toile, il pourra se raccrocher à une antenne le round suivant, ou freiner sa chute avec sa toile. Si le second FAIT est un échec, il sera trop près du sol lors de sa troisième tentative pour se raccrocher à quoi que ce soit, mais il pourra essayer d'atterrir sur quelque chose pouvant amortir sa chute.

Vous êtes libre d'utiliser les FAITS comme bon vous semble. Si un FAIT est très difficile, mais pas impossible, dites au joueur qu'il doit obtenir un résultat jaune ou rouge pour réussir. Si le FAIT est quasiment, mais pas encore tout à fait, impossible, seul un résultat rouge indiquera la réussite. La Table Universelle est flexible; utilisez-la pour rendre vos parties encore plus intéressantes.

Bien qu'il soit préférable que vous soyez familiarisé avec l'univers des SUPER HEROS MARVEL™, vous n'êtes pas obligé d'être un expert. Parfois un joueur en saura plus que vous sur un héros. Ecoutez les renseignements que pourront vous fournir les joueurs, mais c'est vous qui arbitrez le jeu, et vous devrez ensuite prendre la décision finale.

Aucun des héros de Marvel n'est invincible, et parfois ils subissent des échecs. Si les joueurs réfutent une de vos décisions, expliquez-vous. Ne revenez pas sur une décision sans une bonne raison. Ne changez jamais une décision pour la seule raison que les joueurs la contestent. Les joueurs se plaindront toujours de décisions défavorisant leur héros. Essayez de rester le plus juste possible avec les deux camps, héros et vilains.

Ne vous disputez pas durant la partie. Si un problème se pose, prenez une décision. Terminez votre partie, puis discutez-en ensuite. Même une mauvaise décision permettant de continuer la partie est préférable à un arrêt de jeu où l'on discute un point de règle.

Ne vous énervez pas après les joueurs. Rappelez-vous que ce n'est qu'un jeu. Un super-vilain peut en vouloir à un héros et un héros en vouloir à un vilain, mais il ne faut en aucun cas que joueurs et Maître de Jeu se disputent. Si les joueurs sont mécontents, vous feriez peut-être mieux d'ajourner la partie, et la reprendre une autre fois lorsque les esprits se seront calmés.

**Préparez votre aventure à l'avance.** C'est bien plus facile qu'il n'y paraît. Vous pouvez acheter des aventures prêtes à jouer, et vous disposez de centaines de revues de super-héros dont vous pouvez vous inspirer.

Une aventure est construite comme une bande dessinée. Elle commence par une courte introduction qui fait entrevoir aux héros ce qui va se passer, puis se construit autour de plusieurs combats ou découvertes jusqu'au final. Elle se termine par un grand combat où le vilain ou le héros est vaincu. Si le vilain gagne, une toute nouvelle aventure commence car les héros vont très certainement se reprendre et courir après leur ennemi.

Une aventure doit être équilibrée. Choisissez des vilains qui soient assez forts pour donner du fil à retordre aux héros, mais pas trop, pour que ceux-ci aient une chance de gagner.

Après avoir étudié l'aventure et mis les héros sur la piste des vilains, ne soyez pas trop surpris si vos joueurs partent dans des directions inattendues, ou ont des réactions imprévisibles. Si les joueurs manquent un indice, ils pourront penser que la base secrète des super-vilains se trouve à Tolède au lieu de New York. Ce n'est pas une raison pour paniquer; vous devez apprendre à réagir aux situations engendrées par les réactions des joueurs.

Si vos joueurs ont une réaction inattendue, modifiez légèrement le cours de l'aventure. Si les héros vont à Tolède, quelque chose doit se produire là-bas. Ce qui se passe peut n'avoir aucun rapport avec l'aventure principale se déroulant à New York. Pendant ce temps, les vilains continueront tranquillement leurs petites affaires à New York, sans être dérangés par les héros partis à l'autre bout du monde. Les héros se rendront peut-être alors compte de leur erreur et retourneront sur la bonne voie.



# CHAPITRE 4 : LES ORIGINES DES SUPER-HEROS

Comme vous n'en doutez certainement plus maintenant, des forces dépassant la compréhension humaine régissent l'univers de Marvel : rien ne reste fixe, aucun fait n'est jamais établi, et le principe même de la pensée peut changer au gré des vents cosmiques. Il en est de cet univers comme de ses habitants ; les forces qui régissent l'univers sont aussi à l'œuvre dans l'humanité, altérant et amplifiant les caractéristiques d'hommes et de femmes normaux. Regardons quelles sont ces forces.

Il existe trois sortes de héros : les héros Marvel, les héros originaux, et les héros aléatoires. Les héros Marvel sont tout droit sortis des bandes dessinées de Marvel. Leurs caractéristiques et leurs pouvoirs sont basés sur ce que le Maître de Jeu et les joueurs savent de ces héros.

Les héros originaux sont décrits oralement ou par écrit par les joueurs. Le Maître de Jeu leur assigne alors leurs caractéristiques et leurs pouvoirs en accord avec la description du joueur.

Finalement, les joueurs ou le Maître de Jeu peuvent créer des héros de façon aléatoire, en leur assignant des caractéristiques et des pouvoirs d'après les jets de dés. Cette méthode sera expliquée plus tard dans ce chapitre.

Pour créer n'importe lequel de ces types de héros, il faut tout d'abord répondre aux questions suivantes :

## La création de Personnage

1. Quelle est la nature du héros, et comment a-t-il acquis ses pouvoirs ?
2. Quels sont les niveaux des caractéristiques du héros ?
3. Quels sont les scores initiaux de Vitalité, de Karma, de Ressources et de Popularité du héros ?
4. Quels pouvoirs possède le héros ?
5. Quels sont les Talents que possède le héros ?
6. Quel est le nom du héros ? Quel âge a-t-il ? Possède-t-il une identité secrète ? Comment agit-il ? Que fait-il pour vivre ? Qui sont sa famille et ses amis ?

Chacune de ces étapes est décrite ci-dessous. Les Tables de génération aléatoire sont utilisées pour la génération aléatoire des personnages. Lorsque vous créez un héros Marvel ou un héros original, ne lancez pas les dés pour utiliser ces tables. Consultez-les simplement et décidez quels sont les niveaux qui s'appliquent le mieux au héros.

## LES ETAPES DE CREATION D'UN PERSONNAGE

### ETAPE 1 : Déterminez la nature du héros et la façon dont il a acquis ses pouvoirs.

Pour commencer, lancez les dés de pour-



centage et consultez la Table 24 : Origine générale. Cette origine reste vraiment très générale ; le joueur et le Maître de Jeu devront utiliser leur imagination pour avoir tous les détails nécessaires.

Table 24 : Origine générale

| Résultat | Origine                 |
|----------|-------------------------|
| 01-30    | Mutant                  |
| 31-60    | Humain altéré           |
| 61-90    | Merveille Technologique |
| 91-95    | Robot                   |
| 96-00    | Extra-Terrestre         |

**Les Mutants** ont gagné leurs pouvoirs grâce à des altérations de leur structure génétique. Ces changements sont apparus durant leur adolescence.

**Les Humains Altérés** ont été pendant un temps tout à fait normaux. L'exposition à de puissants produits chimiques, radioactifs, magiques, cosmiques ou à une quelconque force inconnue les a altérés et leur a donné leurs pouvoirs.

**Les Merveilles Technologiques** sont des humains normaux dont les pouvoirs proviennent de technologies avancées. Ces pouvoirs sont inclus dans leur costume et dans des équipements divers. Ces héros peuvent donc être très faibles sans leur équipement.

**Les Robots** sont des machines, des

ordinateurs, des cyborgs ou des androïdes. Tous les robots doivent être créés par quelqu'un ou quelque chose, que ce soit intentionnellement ou par accident.

**Les Extra-Terrestres** sont des créatures venant d'autres planètes ou d'autres âges, voire même des parties isolées de notre planète. Cette catégorie comprend des Inhumains, les Eternels, les Asgardiens, les Atlantes et les natifs de la galaxie Kree.

### ETAPE 2 : Assignez des niveaux aux caractéristiques du héros.

Commencez par faire une photocopie de la feuille vierge de personnage se trouvant à la fin du livret.

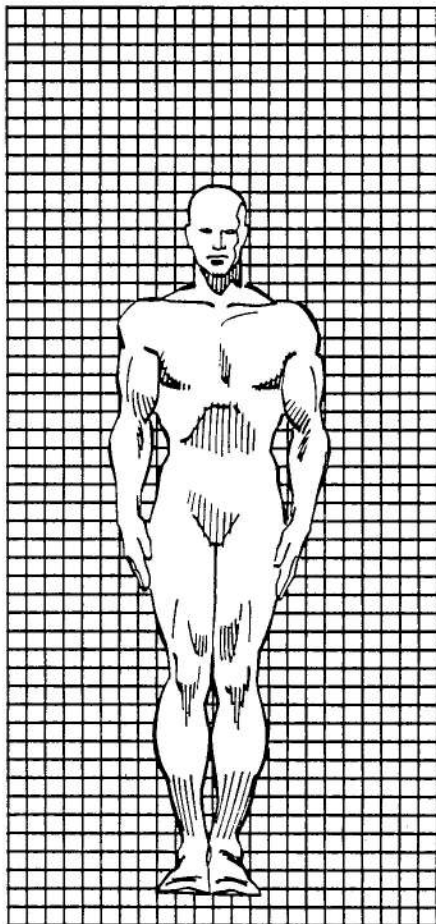
Pour chacune des sept caractéristiques, lancez les dés, et consultez la Table 25 : Niveaux aléatoires, pour connaître le niveau d'une caractéristique.

Table 25 : Niveaux aléatoires

| Résultat | Niveau      | Score |
|----------|-------------|-------|
| 01-05    | Faible      | 2     |
| 06-10    | Médiocre    | 4     |
| 11-20    | Normal      | 6     |
| 21-40    | Supérieur   | 10    |
| 41-60    | Excellent   | 20    |
| 61-80    | Remarquable | 30    |
| 81-96    | Incroyable  | 40    |
| 97-00    | Fantastique | 50    |

Modifiez ces niveaux de caractéristiques comme suit :

- Si le héros est une merveille technologique, augmentez son Raisonnement d'un niveau.
- Si le héros est un mutant, augmentez son Endurance d'un niveau.



- Si le héros est un robot et que son Raisonnement est Faible, Médiocre, ou Normal, augmentez-le pour qu'il soit Supérieur.

### ETAPE 3 : Déterminez les caractéristiques variables du héros.

Additionnez les scores de Corps à Corps, d'Agilité, de Force et d'Endurance du héros. Leur somme donne la Vitalité initiale du héros.

Additionnez les scores de Raisonnement, d'Intuition et de Psyché du héros. Leur somme donne son score initial de Karma.

Lancez les dés de pourcentage et consultez la Table 25 : Niveaux Aléatoires. Le résultat donne le niveau de Ressources initial du héros. Le héros commence le jeu avec une semaine de revenus en poche. S'il est une Merveille Technologique, et que son niveau de Ressources est inférieur ou égal à Excellent, le héros débute avec 210 points de Ressources en liquide.

Le héros commence avec une Popularité de 50. Appliquez ensuite les modificateurs suivants :

### Table 26 : Modificateur de Popularité

|  |     |
|--|-----|
| Origine connue du public               | -20 |
| Identité connue du public              | -20 |
| Le héros est déjà célèbre              | -20 |
| Le héros a une apparence humaine       | +10 |
| Origine connue par quelques personnes  | 0   |
| Identité connue par quelques personnes | 0   |
| Origine secrète                        | -20 |
| Identité secrète                       | -20 |
| Le héros est nouveau dans la région    | -20 |
| Le héros est un robot                  | -20 |
| Le héros est un mutant                 | -40 |

Au joueur de décider si l'origine et l'identité de son personnage sont secrètes ou non. Le Maître de Jeu vérifiera si une identité secrète est compatible ou non avec l'origine du héros.

### ETAPE 4 : Déterminez les pouvoirs du héros.

Lancez les dés de pourcentage et consultez la Table 27 : Pouvoirs Disponibles, pour déterminer le nombre de pouvoirs du héros. Si le héros est un humain altéré, il bénéficie d'un pouvoir supplémentaire.

### Table 27 : Pouvoirs Disponibles

| Résultat | Nombre de Pouvoirs |
|----------|--------------------|
| 01-20    | 2                  |
| 21-60    | 3                  |
| 61-90    | 4                  |
| 91-00    | 5                  |

Lancez les dés de pourcentage pour chaque pouvoir, et consultez la Table 20 : Catégories de Pouvoirs. Vous obtiendrez ainsi le type général de pouvoir. Déterminez d'abord toutes les catégories de pouvoir avant de passer à l'étape suivante, consistant à choisir un pouvoir scientifique.

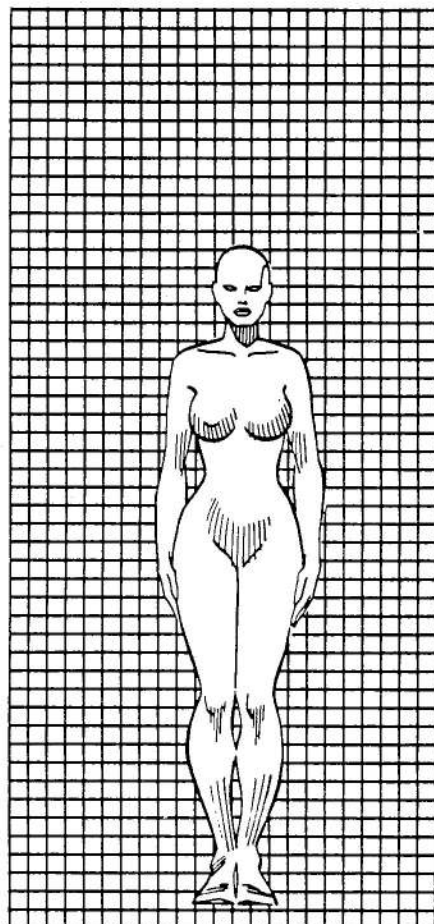
### Table 28 : Catégorie de Pouvoir

| Résultat | Origine                                     |
|----------|---|
| 01-05    | Résistance et Sens                          |
| 06-10    | Mouvement                                   |
| 11-20    | Contrôle de la Nature                       |
| 21-35    | Contrôle Energétique                        |
| 36-45    | Contrôle du Corps                           |
| 46-60    | Attaque à Distance                          |
| 61-65    | Pouvoirs Mentaux                            |
| 66-80    | Transformations du Corps, offensives        |
| 81-95    | Transformations du Corps, défensives        |
| 96-00    | Armes, Véhicules, Compagnons, et Alter Ego* |

\* Si le héros est une Merveille Technologique, il possède automatiquement un Alter Ego.

Lorsque toutes les catégories de pouvoirs ont été déterminées, regardez les pouvoirs proposés dans chacune d'entre elles et choisissez les pouvoirs particuliers du

héros. Ceux marqués d'un astérisque sont des pouvoirs spéciaux. Un héros ne peut choisir un pouvoir spécial s'il a tiré deux fois la catégorie où se trouve le pouvoir convoité. Il lui faudra utiliser deux points de pouvoir pour acquérir ce pouvoir spécial.



Une fois tous les pouvoirs choisis, assignez-leur un niveau en lançant les dés de pourcentage et en consultant la Table 25 : Niveau Aléatoires.

Lorsque toutes les caractéristiques et tous les pouvoirs du héros ont été déterminés et qu'un niveau leur a été assigné, choisissez une caractéristique ou un pouvoir et augmentez-le d'un niveau. Si le héros est un extra-terrestre, vous avez droit à une augmentation de deux niveaux.

### Résistance et Sens

Résistance au Feu  
 Résistance au Froid  
 Résistance à l'Electricité  
 Résistance aux Radiations  
 Résistance au Poison  
 Résistance aux Corrosifs  
 Sens Protégés  
 Sens Extraordinaires  
 Infravision



## Mouvement

Vol  
Planer  
Saut  
Grimper aux murs  
Vitesse de l'Eclair  
Téléportation\*



## Contrôle de la nature

Contrôle de la Terre  
Contrôle de l'Air  
Contrôle du Feu  
Contrôle de l'Eau  
Contrôle du Temps

## Contrôle Energétique

Contrôle du Magnétisme  
Contrôle de l'Electricité  
Contrôle de la Lumière  
Contrôle du Son  
Contrôle/Génération de la Force des Ténèbres  
Contrôle de la Gravité

## Contrôle du Corps

Gigantisme  
Rétrécissement  
Contrôle de la Densité  
Déphasage  
Invisibilité  
Plasticité  
Métamorphose\*  
Transformation du corps

## Attaque à Distance

Arme de Haute Technologie  
Arme Paralysante  
Attaque Mentale  
Rayon Réfrigérant  
Rayon d'Energie  
Jet de Flamme  
Rayon Sonique  
Rayon de Force des Ténèbres

## Pouvoirs Mentaux

Télépathie  
Génération d'Images\*  
Télékinésie  
Contrôle Mental\*  
Champ de Force  
Communication/Contrôle des Animaux

## Transformation du Corps, offensive

Membres Supplémentaires  
Attaques Supplémentaires  
Toucher Energétique  
Toucher Paralysant/Empoisonné  
Griffes

## Transformation du Corps, défensive

Armure  
Régénération

## Armes, Véhicules, Compagnons et Alter Ego

Arme Unique  
Arme Intelligente  
Véhicule Unique  
Compagnon  
Alter Ego

## ETAPE 5 : Déterminez les Talents du Héros.

Lancez les dés de pourcentage et consultez la Table 29 : Talents Disponibles, pour déterminer le nombre de talents que possède le héros.

Table 29 : Talents Disponibles

| Résultat | Nombre de Talents |
|----------|-------------------|
| 01-20    | 1                 |
| 21-60    | 2                 |
| 61-90    | 3                 |
| 91-00    | 4                 |

Pour déterminer chaque talent, lancez les dés de pourcentage et consultez la Table 30 : Talents. Les talents marqués d'un astérisque sont spéciaux. Comme pour les pouvoirs spéciaux, un talent spécial équivaut à deux talents normaux. Lorsqu'un talent spécial est obtenu, le héros l'obtient et perd l'un des autres Talents non encore déterminés. S'il ne lui reste plus de talents à attribuer, il obtient tout de même le Talent spécial.

Table 30 : Talents

| Résultat | Talent                            |
|----------|-----------------------------------|
| 01-04    | Armes à feu                       |
| 05-08    | Armes de Jet                      |
| 09-12    | Arc                               |
| 13-16    | Armes Tranchantes et Contondantes |
| 17-20    | Tireur d'Elite*                   |
| 21-24    | Maître d'Arme*                    |
| 25-28    | Arts Martiaux                     |
| 29-32    | Lutte                             |
| 33-36    | Premiers Soins                    |
| 37-40    | Médecine*                         |
| 41-44    | Droit                             |
| 45-48    | Maintien de l'Ordre*              |
| 49-52    | Aéronautique (Pilote)             |
| 53-56    | Militaire                         |
| 57-60    | Affaires/Finances                 |
| 61-64    | Erudit                            |
| 65-68    | Journalisme                       |
| 69-72    | Ingénieur                         |
| 73-76    | Chimie                            |
| 77-80    | Biologie                          |
| 81-84    | Géologie                          |
| 85-88    | Génétique                         |
| 89-92    | Histoire                          |
| 93-96    | Archéologie                       |
| 97-00    | Physique                          |

## ETAPE 6 : Déterminez les détails concernant la vie privée du héros.

Pour compléter ces détails, répondez aux questions suivantes :

1. Quel est le nom du héros ?
2. Quel âge a-t-il ?
3. Si le héros a une identité secrète, quelle est-elle, et comment la garde-t-il secrète ?  
Quelqu'un connaît-il ce secret ?
4. Quelle est la personnalité du héros ?
5. Où habite-t-il ?
6. Comment le héros gagne-t-il sa vie ?
7. Le héros possède-t-il des hobbies, ou un passe-temps favori ?
8. A quoi ressemble le costume du héros ?

Le héros a autant d'amis et de parents (au sens large) au début du jeu, que de pouvoirs. La plupart des héros ont bien plus d'amis que cela, mais ces quelques personnes sont celles qui comptent vraiment. Répondez aux questions suivantes pour les amis et les parents du héros :

1. Qui sont les amis et les parents du héros ? Quels sont leurs noms ?
2. Depuis combien de temps connaissent-ils le héros ?
3. Comment gagnent-ils leur vie ?
4. Où habitent-ils ?

## DESCRIPTION DES POUVOIRS

Tous les pouvoirs sont décrits dans les pages suivantes. L'explication ne fournit qu'une trame permettant de l'utiliser ; le Maître de Jeu devra fixer ultérieurement les limites de ces pouvoirs afin qu'ils correspondent à sa campagne. Ils n'ont pas besoin, dans un premier temps, de description détaillée. Les héros ne découvrent l'étendue de leurs pouvoirs qu'à la longue, en les utilisant.

## Résistances et Sens

La Résistance est la capacité à endurer une attaque, à subir moins de dommages que l'attaque n'en inflige habituellement. Chaque Résistance n'est efficace que contre une seule sorte d'attaque. Les héros peuvent, si le Maître de Jeu le permet, créer leur propre résistance plutôt que de choisir l'une de celles déjà décrites.

**Résistance au Poison.** Si le niveau de ce pouvoir est supérieur au niveau d'Endurance du héros, comparez la puissance du poison au pouvoir de Résistance au lieu de l'Endurance du héros. Si le niveau d'Endurance du héros est plus élevé que le niveau de Résistance, le héros pourra ajouter un niveau à son Endurance lorsqu'il sera empoisonné.

**Sens Protégés.** Les cinq sens du héros (vue, ouïe, odorat, goût et toucher) sont protégés des dommages occasionnés par des suragressions sensorielles (comme les bruits assourdissants, les lumières aveuglantes, ou les odeurs donnant la nausée). Si le héros doit effectuer un FAIT pour résister à ce type d'attaque, utilisez



le niveau de ce pouvoir s'il est plus élevé que le niveau de la caractéristique concernée. Si le niveau de la caractéristique est plus élevé, décalez le résultat d'une colonne vers la droite pour le FAIT de Résistance. Si l'attaque réussit automatiquement, le niveau du pouvoir agit comme une armure qui protège les sens (cf : « Ça va chauffer », pour l'explication de l'armure corporelle).

**Sens Extraordinaire.** Un ou plusieurs sens du héros sont développés au-delà de la norme humaine habituelle. Si le niveau de ce pouvoir est plus élevé que le niveau d'Intuition du héros, utilisez le pouvoir au lieu de l'intuition lors de FAIT d'Intuition. Si le niveau du pouvoir est moins élevé que le niveau d'Intuition du héros, décalez le résultat d'une colonne vers la droite pour les FAIT d'Intuition du héros. Les joueurs pourront créer un sens entièrement nouveau, comme celui de Daredevil, avec l'accord du Maître de Jeu.

**Infravision.** L'Infravision est la capacité de voir dans le noir le plus total. Un héros possédant ce pouvoir ajoutera un bonus de + 1 sur son dé d'initiative lorsqu'il se trouve dans le noir, et peut y évoluer sans aucun handicap.

### Mouvement

**Vol.** Le héros peut voler, grâce à un pouvoir naturel, à un engin technologique ou à un pouvoir magique. Le niveau de ce pouvoir détermine la vitesse à laquelle le héros peut voler. Consultez la Table 10 : Vitesse, dans le paragraphe Véhicules. Le héros doit réussir un FAIT de Vol pour réussir des manœuvres difficiles ou combattre au-dessus du sol.

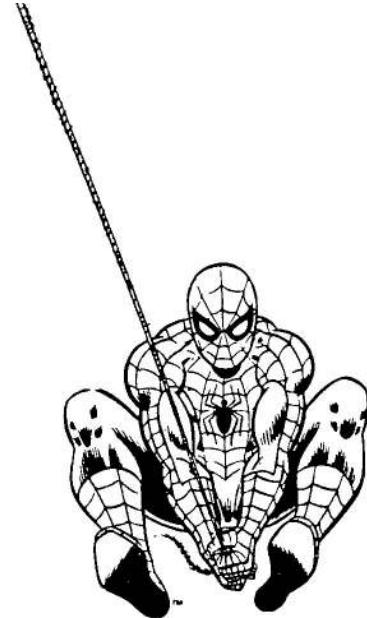
**Planer.** Le héros peut planer en utilisant les vents ascendants ou en se lançant d'une certaine hauteur. Il ne s'agit pas d'un vol autonome. Le héros peut parcourir jusqu'à quatre zones par round, mais il doit se poser à la fin du round ; il ne peut rester en vol. Comme pour le Vol, un jet de FAIT est nécessaire pour des manœuvres rapides ou délicates.

**Saut.** Le héros peut sauter sur de grandes distances, verticalement ou horizontalement. Le niveau détermine la distance :

|                          |         |
|--------------------------|---------|
| Faible à normal          | 2 zones |
| Supérieur à Incroyable   | 3 zones |
| Fantastique à Monstrueux | 4 zones |
| Inhumain                 | 5 zones |

Après son premier saut, le héros peut en tenter un second dans le même round. Cette fois, il peut aller jusqu'à deux fois la distance parcourue lors du premier saut. Il doit simplement réussir un FAIT d'Endurance.

**Grimper aux murs.** Le héros peut utiliser des ventouses, le magnétisme, une adhérence ou tout autre moyen pour grimper et se déplacer sur des surfaces où les gens normaux tomberaient. Un FAIT n'est nécessaire que si le héros se trouve sur une surface particulièrement lisse ou glissante, ou bien s'il accomplit des acrobaties.



**Vitesse de l'Éclair.** Ce pouvoir permet de courir plus vite qu'un humain normal. Le niveau du pouvoir détermine la vitesse à laquelle court le héros. Consultez la Table 10 : Vitesse, dans le chapitre consacré aux véhicules. Les manœuvres complexes exigent un FAIT d'Agilité, mais les actions basées sur la vitesse pure, comme courir sur l'eau, demandent un FAIT de pouvoir.

**Téléportation\*.** La téléportation est un moyen de déplacement spécial qui permet à un héros de se rendre instantanément d'un point à un autre, sans traverser physiquement l'espace se trouvant entre ces deux points. Le héros peut se téléporter sur un nombre de zones égal au score du pouvoir. Le héros doit connaître l'endroit où il se téléporte, ou être en mesure de le voir. Il doit réussir un FAIT de téléportation à chaque fois qu'il se téléporte. Un échec signifie qu'il arrive complètement désorienté. Il sera donc incapable de faire une action quelconque avant la fin du round suivant.



Si le héros se téléporte dans un objet solide (parce qu'il ne soupçonnait pas sa présence), il doit réussir un FAIT d'Endurance. Si le FAIT échoue, il meurt immédiatement. S'il réussit, il se téléporte instinctivement à son point de départ. Il est alors tout de même désorienté pendant 1 à 10 rounds.

### Contrôle de la Nature

Les pouvoirs de contrôle de la Nature permettent au héros de manipuler l'un des quatre éléments (feu, eau, terre, air) ou bien le temps. Dans tous les cas, le niveau du pouvoir agit comme Force. Un héros possédant une Force Incroyable peut soulever 10 tonnes ; un héros possédant un pouvoir de Contrôle de la Terre Incroyable, peut manipuler jusqu'à 10 tonnes de matière minérale.

Si ce pouvoir est utilisé pour porter une attaque, les dommages infligés correspondent au score du pouvoir. Si la matière est utilisée comme bouclier, le niveau de protection (d'armures) est égal au niveau du pouvoir. Les manipulations offensives ou défensives nécessitent un FAIT de pouvoir.

Un héros peut manipuler un élément jusqu'à deux zones de distance, et toujours à vue. Une manipulation à plus de deux zones de distance demande un FAIT jaune ou rouge. Seules des matières non vivantes et inanimées peuvent être contrôlées.

**Contrôle de la Terre.** Ce pouvoir permet au héros de contrôler des minéraux naturels, ou des objets essentiellement composés de minéraux, comme le béton, le bitume, le métal ou le verre. Cela ne comprend pas les objets créés artificiellement, comme les armes ou le plastique.

**Contrôle de l'Air.** Lorsqu'il utilise ce pouvoir, le héros peut créer des vents ou un vide partiel. Utilisés en défense, les boucliers d'air peuvent repousser les armes et les attaques comme si le héros les esquivaient, et peut protéger plusieurs personnes. Les tourbillons peuvent pousser de petits objets, ou, s'ils sont assez puissants, blesser, projeter ou assommer un adversaire.

**Contrôle du Feu.** Le héros possède le pouvoir d'accroître ou de diminuer l'intensité d'un feu existant, ou la température d'un objet, infligeant des dommages pouvant aller jusqu'au score de son pouvoir. Le héros ne peut cependant pas créer des flammes avec son corps.

**Contrôle de l'Eau.** Le héros peut contrôler les mouvements de l'eau, créer une mer agitée, des raz-de-marée, des geysers, ou des tourbillons. Un véhicule marin ayant un niveau de vitesse inférieur au niveau du pouvoir du héros, peut être stoppé.

**Contrôle du Temps.** Ce pouvoir est une combinaison des quatre autres contrôles élémentaires. Il permet à un héros de manipuler le temps local. Les éclairs, la pluie, le vent et la neige peuvent être invoqués. La température peut être accrue ou diminuée, des éclairs appelés des cieux. Tout changement météorologique



demande un FAIT de pouvoir. Il provoque des dommages égaux au niveau du pouvoir s'il est utilisé pour attaquer quelqu'un.

#### Contrôle Energétique

Tous les contrôles énergétiques permettent au héros de manipuler une des formes naturelles d'énergie. Comme pour les contrôles de la Nature, le niveau du pouvoir détermine les dommages infligés par l'attaque énergétique. Un héros peut affecter la zone où il se trouve, ainsi que les zones adjacentes sans aucun problème. Pour une distance supérieure, il faut réussir un FAIT d'Endurance.

**Contrôle du Magnétisme.** Un héros possédant le contrôle du magnétisme peut contrôler un objet contenant de l'acier ou du fer. Le héros peut aussi contrôler le champ magnétique terrestre, et s'en servir sur des objets de fer ou contenant du fer. Il peut aussi créer un champ de force magnétique possédant un niveau de protection (armure) égal au niveau du pouvoir de contrôle du magnétisme.

**Contrôle de l'Electricité.** Ce pouvoir permet d'absorber et de diriger l'énergie électrique. Il ne permet pas de projeter des éclairs électriques. S'il dispose d'une source d'énergie, le héros peut infliger un choc électrique au toucher, provoquant des dommages égaux à son score de pouvoir. Un champ de force électrique n'affectera pas les attaques venues de l'extérieur mais infligera de sérieux dommages à une personne qui le touchera ou le traversera.

**Contrôle de la Lumière.** Un héros possédant ce pouvoir peut diriger, amplifier ou diminuer l'intensité lumineuse dans une zone. Un éclair aveuglant peut infliger des dommages égaux au score du pouvoir, et rendre la victime temporairement aveugle. Une barrière lumineuse ne provoque pas de dommages, mais personne ne peut voir à travers elle.

**Contrôle du Son.** C'est le pouvoir de manipuler, de diriger, d'amplifier ou d'assourdir les ondes sonores, en modifiant



leur tonalité et leur intensité. Un mur sonore agit comme une barrière physique, mais peut être détruit par une attaque d'un niveau supérieur. Si le héros est coupé d'une source sonore, son pouvoir est momentanément inutile.

**Génération/Contrôle de la Force des Ténèbres.** La Force des Ténèbres est une puissance semi-consciente provenant d'une autre dimension. Elle peut servir à ériger un champ de force, ou à obscurcir une zone de telle façon que même l'Infravision ne fonctionne plus. Elle ne peut pas être utilisée comme arme, mais une personne environnée par la Force des Ténèbres perd à chaque round un nombre de points de Vitalité égal au score du pouvoir de son utilisateur.



**Contrôle de la Gravité.** Un héros possédant ce pouvoir peut rendre n'importe quel objet plus lourd, s'il réussit un FAIT de pouvoir. Les créatures vivantes possédant un niveau d'Endurance supérieur ou égal au niveau du pouvoir du héros ne peuvent pas être affectées. Tous les autres êtres vivants peuvent être affectés, et doivent réussir un FAIT d'Endurance pour ne pas être immobilisés par leur pou-

voir. Une arme de corps-à-corps alourdie inflige des dommages plus importants. On décalera donc les dommages de deux niveaux supplémentaires. Un champ de Force gravitique agit comme une armure contre toutes les attaques qui le traversent.

#### Contrôle du Corps

Ce sont des pouvoirs affectant le corps du héros : Gigantisme, Rétrécissement, Métamorphose, Invisibilité. La plupart des changements sont automatiques, les FAITS sont donc superflus. Le Maître de Jeu pourra demander un FAIT dans des cas spéciaux ou d'extrême urgence.

**Gigantisme.** Le héros peut grandir à volonté. Sa limite de taille est donnée par la Table 31 : Changement de Taille, et dépend du niveau du pouvoir. Si le niveau de Force du héros est inférieur à son niveau de pouvoir, le héros utilisera ce dernier comme niveau de Force sous sa forme géante. Si le niveau de pouvoir est inférieur à la Force du héros, la Force de celui-ci sera augmentée d'un niveau sous forme géante. Les adversaires attaquant le héros sous sa taille de géant bénéficient eux aussi de ce décalage de colonne car sa grande taille le rend plus facile à toucher.

**Rétrécissement.** Le héros peut devenir plus petit. La limite de taille est fixée par le niveau du pouvoir, et se trouve dans la Table 31 : Changement de Taille. La Force du héros n'est pas affectée par sa diminution de taille, mais il bénéficie d'un décalage d'une colonne vers la droite lorsqu'il attaque. Ses adversaires ont un malus de deux colonnes vers la gauche lorsqu'ils l'attaquent.

Table 31 : Changement de Taille

| Niveau      | Taille Maxi. | Taille Mini. |
|-------------|--------------|--------------|
| Faible      | 2,5 m        | 1,20 m       |
| Médiocre    | 3 m          | 60 cm        |
| Normal      | 3,5 m        | 30 cm        |
| Supérieur   | 4,5 m        | 15 cm        |
| Excellent   | 5 m          | 10 cm        |
| Remarquable | 5,5 m        | 3 cm         |
| Incroyable  | 6 m          | 1 cm         |
| Fantastique | 6,5 m        | 5 mm         |
| Monstrueux  | 7,5 m        | 2 mm         |
| Inhumain    | 9 m          | 0,02 mm      |

**Contrôle de la Densité.** Un héros pouvant contrôler sa densité peut modifier son poids, changeant ainsi sa résistance aux attaques. Il peut augmenter sa densité jusqu'à son niveau de pouvoir, et la diminuer jusqu'au niveau Faible. Parallèlement à son accroissement de densité, le héros gagne une armure corporelle égale à son niveau de densité actuel.

Il peut aussi infliger des dommages équivalents au score de pouvoir lorsqu'il charge, si sa densité est supérieure à sa Force. Si sa Force est supérieure, il bénéficie d'un décalage d'une colonne vers la droite.

A son niveau de densité actuel, le héros pèse le poids que peut soulever une personne possédant ce niveau de Force. Si la densité du héros dépasse son Endu-

rance, son Corps à Corps et son Agilité se trouvent décalés d'une colonne vers la gauche pour chaque niveau supérieur à son Endurance.

**Déphasage.** Le pouvoir de déphasage permet au héros de rendre son corps moins dense, ce qui lui permet de passer au travers d'objets solides, et de laisser des objets solides le traverser. Le héros bénéficie d'une armure corporelle égale à son niveau de pouvoir lorsqu'il est en déphasage. Mais lorsqu'il porte une attaque alors qu'il est en déphasage, sa victime reçoit elle aussi le bénéfice d'une telle armure. Pour traverser un objet solide, le niveau de pouvoir du héros doit être au moins égal au niveau de matériau de l'objet. Le héros peut affaiblir la densité d'un objet en le touchant, et réussissant un FAIT de pouvoir.

**Invisibilité.** Un héros possédant ce pouvoir peut se rendre invisible à toute personne possédant une vision normale. Pendant qu'il est invisible, il peut toujours être détecté par son dégagement de chaleur, par l'odorat, et demeurera visible dans le brouillard ou la pluie (sa silhouette s'y découpe). Le héros peut demeurer invisible aussi longtemps qu'il le désire. Il peut faire disparaître d'autres personnes ou des objets en les touchant, et en réussissant un FAIT d'Invisibilité. Le héros devra toucher l'objet pour le rendre à nouveau visible.

**Plasticité.** Un héros possédant ce pouvoir peut allonger certaines parties de son corps, comme le fait Mr Fantastic. Ce pouvoir lui permet de frapper ou d'attraper quelqu'un se trouvant dans une autre zone. La limite d'étirement est déterminée par le niveau de pouvoir, comme indiqué dans la Table ci-dessous.



| Niveau de Pouvoir      | Limite  |
|------------------------|---------|
| Faible                 | 1 zone  |
| Médiocre à Excellent   | 2 zones |
| Remarquable ou plus... | 3 zones |

**Métamorphose\*.** Le héros peut prendre la forme d'un animal, d'une plante, ou d'un objet qu'il choisit. Il conserve cependant

sa taille et son poids normaux, à moins qu'il ne possède aussi les pouvoirs de Gigantisme et de Rétrécissement. Les changements dans une forme générique sont automatiques, mais devenir la copie conforme d'un objet particulier demande un FAIT de Métamorphose.



**Transformation.** Le héros peut transformer son corps en une autre substance, tout en gardant son apparence normale. Sous sa forme altérée, il acquiert les propriétés du matériau: l'eau ruisselle, l'énergie voyage à la vitesse de la lumière, le feu enflamme les objets inflammables. Si le matériau est solide, le héros peut se servir de son niveau de matériau en guise d'armure. Une telle armure ne pourra en aucun cas excéder le niveau du pouvoir de transformation du héros. Le héros doit choisir au préalable le type de transformation qu'il pourra effectuer avec ce pouvoir :

*Minéral ou métal :* Sable, Acier, Diamant.

*Glace :* Friable mais inflige des dommages égaux au score du pouvoir à cause du froid.

*Eau :* Le héros peut garder son apparence physique, ou s'écouler dans de petites ouvertures ou fissures. Il gagne une armure corporelle équivalente au niveau du pouvoir, car les armes passent à travers lui.

*Gaz :* Air, fumées toxiques... etc... Armure corporelle égale au niveau du pouvoir.

*Energie :* Electricité, lumière, radiation.

*Force des Ténèbres :* Draine un nombre de points de Vitalité égal au niveau du pouvoir, en touchant ou en enveloppant la victime.

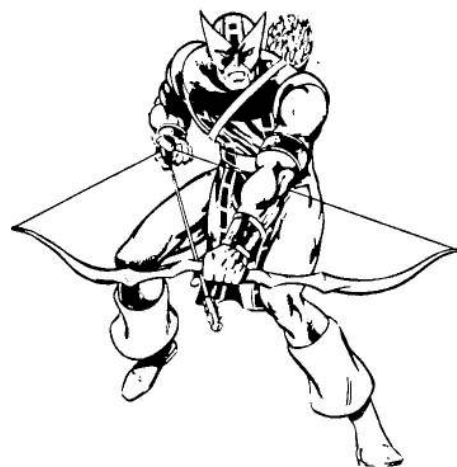
*Feu :* Armure corporelle limitée équivalente au niveau du pouvoir, mais uniquement pour les armes pouvant fondre ou brûler. Inflige des dommages équivalents au score du pouvoir, et peut faire s'enflammer des objets inflammables.

#### Attaques à Distance

Les pouvoirs regroupés dans cette catégorie permettent aux héros d'attaquer à

distance. Ils peuvent faire partie intégrante de la structure physique du héros, ou être une arme séparée. Toute attaque effectuée avec ces pouvoirs nécessite un FAIT d'Agilité, mais les dommages infligés sont égaux au score du pouvoir. Le joueur et le Maître de jeu devront clairement établir le fonctionnement de tels pouvoirs lorsque ceux-ci sont choisis.

**Armes à distance de haute technologie.** Ces armes peuvent être utilisées comme des armes classiques ou bien implantées dans les mains. Les joueurs ainsi que le Maître de Jeu pourront leur donner des effets plus spécifiques, comme les flèches neutralisantes d'Œil-de-Faucon. Un héros nouvellement créé ne devrait pas avoir plus de trois sortes d'objets de haute technologie, et aucun ne devra dépasser le niveau de ce pouvoir.



**Armes Paralysantes.** Elles ne provoquent aucun dommage, mais piègent la victime dans un réseau de fibres dont la Force du matériau est égale au niveau du pouvoir du héros. Un personnage piégé ne peut tenter de se libérer que si sa Force est supérieure ou égale à la Force des fibres.

**Attaque Mentale.** Le héros possède le pouvoir de lancer une attaque psychique directement vers l'esprit de son adversaire. L'attaque inflige des dommages égaux au niveau du pouvoir. Une attaque Mentale demande un FAIT de Psyché et non un FAIT d'Agilité.

**Rayons Réfrigérant, d'Energie, de Flammes, Sonique et de Force des Ténèbres.** Ces énergies peuvent être dirigées vers une cible particulière, infligeant des dommages équivalents au niveau du pouvoir. Si le héros possède aussi le pouvoir de contrôle de cette énergie, il peut le modifier. La Torche, par exemple, génère des anneaux de feu dont il se sert pour capturer ses adversaires.

#### Pouvoirs Mentaux

Les pouvoirs mentaux sont directement liés à la Psyché. Pour un FAIT mental, le joueur pourra utiliser le niveau du pouvoir ou bien son niveau de Psyché, au choix.

**Télépathie.** La Télépathie permet de transmettre des pensées et de lire dans les esprits. Un héros possédant ce pouvoir peut envoyer des pensées à n'importe qui, mais ne pourra lire que les pensées de quelqu'un possédant une Psyché plus faible que la sienne. Une personne possédant des pouvoirs mentaux est immédiatement avertie si quelqu'un sonde son esprit. Elle pourra stopper une telle tentative en réussissant un FAIT de Psyché.



est alors considérée comme emprisonnée dans un matériau d'une Force égale au niveau de Télékinésie, ou au niveau de Psyché de l'attaquant. Le héros peut aussi créer un point Télékinétique qui lance des attaques à distance, en réussissant un FAIT de Psyché pour toucher sa cible. Cette attaque psychique inflige des dommages égaux au niveau du pouvoir de l'attaquant.

**Contrôle Mental.\*** Ce pouvoir permet au héros de contrôler les actes d'une autre personne. La personne visée doit être visible, et la Psyché ou le niveau du pouvoir de l'attaquant être supérieur à la Psyché du défenseur. Un FAIT de pouvoir ou de Psyché doit être réussi pour que le pouvoir fonctionne. La victime demeure sous contrôle jusqu'à ce que l'attaquant la relâche. S'il est ordonné à la victime de faire une chose qu'elle ne ferait pas dans son état normal, comme se blesser, attaquer ses amis ou ses proches, elle a droit à un FAIT de Psyché, pour se libérer de l'emprise mentale.

**Champ de Force.** Un héros possédant ce pouvoir peut créer un champ de Force possédant un niveau d'Armure égal au niveau de Psyché de son créateur, ou à son niveau de pouvoir (le plus élevé des deux). Comme tous les champs de Force, il empêche les attaques de parvenir ou de franchir la zone protégée. Le héros doit se concentrer sur cette barrière pour la maintenir. Si une attaque inflige plus de dommages que le champ ne peut en absorber, celui-ci en absorbera le maximum puis sera détruit. Dans ce cas, le héros doit réussir un FAIT d'Endurance pour ne pas s'évanouir pendant 1 à 10 rounds. Un Champ de Force peut englober une zone entière sans fatiguer son créateur, mais accroître le nombre de zones protégées nécessite un FAIT de Psyché. Le héros pourra augmenter la taille du champ d'une zone sur un résultat vert, de deux zones sur un résultat jaune, et de trois zones sur un résultat rouge.

**Communication/Contrôle des Animaux.** C'est une forme primitive de contrôle mental qui permet au héros de communiquer et de diriger certains animaux. La communication requiert un FAIT de Psyché, le contrôle n'est possible que si le niveau de pouvoir du héros est supérieur au maximum de Vitalité de l'animal. Il nécessite lui aussi un FAIT de Psyché. Le héros doit choisir le type d'animal pour lequel son pouvoir fonctionne : Insectes (et Arachnides), créatures marines, reptiles, oiseaux, mammifères et toute autre famille d'animaux que le Maître de Jeu désire.

#### Transformations du corps, offensives

Ces pouvoirs comprennent les transformations physiques pouvant modifier les combats, soit en offrant des attaques supplémentaires, en permettant un décalage supplémentaire de colonnes, ou bien permettant d'infliger des dommages plus importants.

**Membres Supplémentaires.** Il peut s'agir de la duplication de parties du corps

normales (paire de bras supplémentaire, par exemple), de l'adjonction d'un membre entièrement nouveau (une queue préhensile). Ces membres supplémentaires ne permettent pas au héros d'effectuer une attaque supplémentaire, à moins qu'il ne possède aussi le pouvoir « Attaques Supplémentaires. »

**Attaques Supplémentaires.** Le héros peut attaquer deux fois dans un même round. Les attaques peuvent être portées contre une même personne, ou contre plusieurs adversaires différents. Le héros doit fournir une explication logique à ces attaques supplémentaires : un membre supplémentaire, une vitesse phénoménale ou bien un objet de haute technologie pouvant être utilisé plusieurs fois par round.

**Toucher Energétique.** Le héros peut infliger des dommages équivalents à son niveau de pouvoir, en touchant son adversaire (en combat, un FAIT d'Agilité). Ces dommages ne s'additionnent pas aux dommages habituellement causés. Le héros doit choisir entre son toucher énergétique et les moyens plus classiques d'infliger des dommages. Il est tout de même bon de noter que les armures corporelles sont moins efficaces contre ce type de dommages.

**Toucher Paralysant/Empoisonné.** Le toucher de ce personnage est toxique. Lorsqu'il choisit ce pouvoir, le héros devra décider si le toucher va tuer ou simplement assommer sa victime. Dans les deux cas, la puissance des poisons est égale au niveau du pouvoir. Ces dommages ne s'additionnent pas aux dommages normaux. Le héros devra décider s'il utilise son toucher empoisonné/paralysant ou s'il inflige des dommages normaux lorsqu'il attaque.

**Griffes.** Le héros possède des griffes. Lorsqu'il attaque, il peut utiliser son niveau de Corps à Corps ou de pouvoir, au choix. Les dommages effectués sont égaux au niveau de Force du Héros plus une colonne ; de plus, les résultats des attaques se lisent sur le Tableau : Tailler et Trancher.

#### Altérations du corps, défensives

**Armure Corporelle.** Le héros possède une armure corporelle égale à son niveau de pouvoir. Le joueur doit décider de la façon dont fonctionne cette armure, et comment elle modifie l'apparence du héros. Ce pouvoir réduit l'Agilité du héros d'un niveau.

**Régénération.** Le héros possédant ce pouvoir regagne ses points de Vitalité plus rapidement que la normale. Il guérit comme si son Endurance était égale au niveau de ce pouvoir, ou comme si elle était supérieure d'un niveau. (Choisissez le chiffre le plus élevé.)

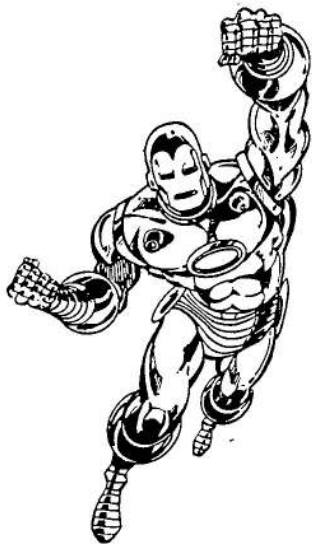
**Génération d'Images\*.** Les héros possédant ce pouvoir peuvent créer des images de toute chose imaginable, en réussissant un FAIT de pouvoir. Ces images semblent, sonnent et sentent « vrai ». Lorsque quelqu'un se trouve confronté pour la première fois à ce type d'illusion, le Maître de Jeu effectuera secrètement un FAIT de Psyché pour lui.

Si le FAIT réussit, le personnage ne peut pas être affecté par l'image, car elle ne possède aucune substance réelle pour lui. Le personnage ne le saura pas avant d'avoir touché ou attaqué ladite image.

Si le FAIT est manqué, le personnage croit que l'image peut le blesser (il considère qu'elle est réelle). Les attaques seront considérées comme si l'image infligeait réellement des dommages, mais elle ne peut tuer personne. Une personne assommée se réveillera avec le même nombre de points de Vitalité qu'elle possédait avant le combat.

Une personne possédant ce pouvoir peut contrôler une seule image à la fois. Il lui faut en outre se concentrer sur cette image pour la maintenir. Une personne ne peut à la fois se défendre et se concentrer sur une image durant le même round. S'il est attaqué, le héros devra réussir un FAIT de Psyché pour maintenir l'illusion.

**Télékinésie.** Un héros disposant de pouvoirs de Télékinésie peut déplacer des objets par la seule force de son esprit. Le niveau de Télékinésie détermine le poids pouvant être soulevé, comme s'il s'agissait d'un niveau de Force. Le héros peut aussi immobiliser quelqu'un. La victime



### Armes, Véhicules, Compagnons, et Alter Ego

**Arme Unique.** Le héros possède une arme unique, similaire au bouclier de Captain America, ou au marteau de Thor. Il bénéficie d'un décalage de deux colonnes vers la droite lorsqu'il utilise cette arme en combat. L'arme possède en outre un super-pouvoir, choisi par le joueur. Son niveau de pouvoir est déterminé de façon aléatoire, mais si le résultat est Supérieur, ou en dessous, remontez-le à excellent.

**Arme Intelligente.** Le héros possède une arme unique, intelligente. Elle peut être une créature vivante, ou une intelligence électronique. Déterminez le Raisonnement de l'arme, son Intuition et sa Psyché de façon aléatoire. Choisissez ensuite son super-pouvoir. Cette arme est un PNJ à part entière, dont la personnalité est déterminée et régie par le Maître de Jeu. Elle suit en outre les mêmes règles qu'un compagnon en ce qui concerne le Karma.

**Véhicule Unique.** Le héros possède un véhicule spécial, aux capacités extraordinaires. Choisissez un véhicule dans la liste des véhicules types. Utilisez ensuite la Table 29 : Talents Disponibles pour connaître le nombre de modifications que le héros pourra apporter. Une modification permet de changer la Résistance, la Vitesse ou la Maniabilité du véhicule. Déterminez le nouveau niveau en consultant la Table 25 : Niveaux Aléatoires, pour chaque modification. La caractéristique doit au moins augmenter d'un niveau, mais un bon jet de dés l'augmentera bien plus. Si le véhicule possède des super-pouvoirs, chacun devra avoir un niveau déterminé de façon aléatoire. Ce véhicule est gratuit au début de la partie, mais le héros devra payer pour les réparations en cours de partie.

**Compagnon.** Un compagnon est un PNJ contrôlé par le Maître de Jeu. Bucky Barnes et Rick Jones, qui travaillèrent tous deux avec Captain America, en sont d'excellents exemples. Un compagnon est créé de la même façon que n'importe quel autre personnage, mais ses caractéristiques ne peuvent pas dépasser celles du

héros avec qui il fait équipe. Si le compagnon possède un pouvoir identique à l'un des pouvoirs du super-héros, son pouvoir devra être au minimum de deux niveaux inférieurs à celui de son partenaire.

Le compagnon ne peut pas gagner de points de Karma. Ses points de Karma initiaux sont additionnés à ceux de son partenaire, mais à partir de ce moment, le héros doit couvrir les besoins de Karma de son compagnon. Si un compagnon meurt, le héros perdra un nombre de points de Karma égal à l'apport initial, plus le total des points de Vitalité du compagnon. Si cela représente plus de points de Karma que le héros n'en possède, gardez-en trace quelque part. Il faudra en effet que le héros paye la totalité de cette dette de Karma avant de pouvoir utiliser à nouveau des points pour lui-même. La prime de Karma est doublée si le héros arrête la personne qui a tué son compagnon.

**Alter Ego.** Un héros possédant un Alter Ego possède en fait deux personnalités. Son identité de super-héros et celle d'un citoyen normal, possédant chacune des caractéristiques physiques distinctes. Ainsi Bruce Banner est l'Alter Ego de HULK ; mais Peter Parker n'est pas l'alter ego de l'Araignée. En effet, son apparence physique ne change pas. Il y a obligatoirement des différences physiques entre le héros et son alter ego. Déterminez aléatoirement les caractéristiques de l'alter ego, comme si celui-ci était un PNJ normal, dépourvu de super-pouvoirs. La seule caractéristique demeurant identique entre le héros et son Alter Ego est le score de Karma. Les merveilles technologiques peuvent aussi partager leur Raisonnement, leur Intuition et leur Psyché avec leur Alter Ego. Un Alter Ego permet à un héros de se promener sans être reconnu.



## TALENTS

À l'inverse des super-pouvoirs, les talents sont accessibles aux gens normaux grâce aux études ou aux aptitudes naturelles : passer au travers d'un rayonnement

cosmique, recevoir un enseignement mystique, ou bien subir une opération complexe n'est pas nécessaire. Les talents sont divisés en trois catégories : entraînement au combat, qui procure des avantages dans une bagarre ; professions, qui donnent une situation financière au personnage et sont la preuve d'un certain niveau d'études dans un domaine particulier. Enfin les sciences, qui permettent de trouver des indices et de mieux comprendre la technologie moderne.

**Les armes à feu, les armes de jet, les arcs, les armes tranchantes et contondantes.** Chacun de ces talents fait bénéficier à l'attaquant d'un décalage d'une colonne vers la droite lorsqu'il utilise le type d'arme indiqué.

**Tireur d'Elite\*.** La personne bénéficiant de ce talent décale son résultat d'une colonne vers la droite lorsqu'elle utilise une arme nécessitant un FAIT d'Agilité.

**Maître d'arme\*.** Le personnage bénéficie d'un décalage d'une colonne vers la droite lorsqu'il tente un FAIT de Corps à Corps.

**Arts Martiaux.** L'utilisateur peut projeter ou assommer n'importe quel adversaire, même si celui-ci a un niveau de Force plus élevé que le sien.

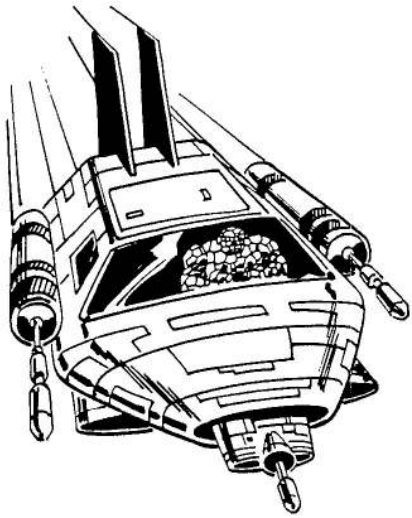
**Lutte.** Le héros bénéficie d'une décalage de deux colonnes vers la droite lorsqu'il lutte avec quelqu'un. Cela n'affecte cependant pas les dommages qu'il inflige.

**Premiers Soins.** Une personne ayant des connaissances de secourisme peut administrer les premiers soins à un héros inconscient qui perd des niveaux d'Endurance. Si les premiers soins sont appliqués dans les 10 rounds suivant la perte de conscience du héros, il ne perd plus de niveaux d'Endurance, et revient à son niveau d'Endurance initial.

**Médecine\*.** Une personne possédant ce talent est un médecin. Ce talent comprend les premiers soins, mais permet une intervention dans une limite de 20 rounds après l'inconscience. Le Raisonnement du héros se trouve décalé d'une colonne vers la droite lorsqu'il est confronté à des problèmes médicaux, de poisons, de chirurgie, ou de médicaments.

**Droit.** Cette personne, du niveau d'un avocat, est familière avec les divers aspects du Droit. Son Raisonnement est décalé d'une colonne vers la droite lorsqu'elle est confrontée à des problèmes mettant en jeu le Droit et les lois.

**Maintien de l'Ordre\*.** Cette personne connaît la loi, possède un permis de port d'arme et peut arrêter quelqu'un, et bénéficie des bonus du talent : armes à feu.



**Aéronautique.** Une personne possédant ce talent a un brevet de pilote, et peut piloter tout véhicule aérien normal. Elle ne connaît rien, par contre, aux vaisseaux spatiaux.



**Militaire.** Le héros est un membre actif ou à la retraite des forces armées. Lorsqu'il discute avec les militaires, il bénéficie d'un décalage d'une colonne vers la droite ainsi que d'un bonus temporaire de 10 points de Popularité.

**Affaires/Finances.** Le héros est familiarisé avec le monde des affaires. Son Raisonement est décalé d'une colonne vers la droite lorsqu'il parle d'affaires ou d'argent. Un héros possédant ce talent peut en outre augmenter ses Ressources en maintenant son niveau de Ressources maximum seulement pendant deux semaines.

**Erudit.** Les érudits bénéficient d'un décalage d'une colonne vers la droite lorsqu'ils parlent de l'un des sujets qu'ils ont étudié. Le Maître de Jeu utilisera sa connaissance du personnage pour savoir s'il a étudié le sujet ou non.

**Journalisme.** Le héros possède des contacts dans un quotidien, une radio ou une chaîne de télévision. Il connaît aussi des hommes politiques, des inspecteurs de police, et quelques gangsters.

**Ingénieur.** Les ingénieurs ont le droit d'effectuer un décalage d'une colonne vers la droite lorsqu'ils inventent ou fabriquent un objet.



**Chimie, Biologie, Géologie, Génétique, Histoire, Archéologie, Physique.** Tous ces talents donnent droit au héros à un décalage d'une colonne vers la droite lorsqu'il utilise son Raisonement pour résoudre des problèmes se trouvant dans leur sphère d'activité, y compris pour les inventions et les constructions.

## QUELQUES CONSEILS SUR LA MAGIE

La magie est très puissante dans l'univers des SUPER HEROS MARVEL™. Les Maîtres Sorciers comme le Dr Strange détiennent d'immenses pouvoirs, et affrontent de terribles créatures surgies d'autres dimensions. C'est pour cette raison que l'entraînement magique n'est pas accessible comme les autres talents.

Les joueurs qui désirent créer des héros entraînés aux arts magiques, devront auparavant recevoir l'accord du Maître de Jeu. Les héros ayant reçu un entraînement de magicien ne devraient avoir accès à aucun autre super-pouvoir, car une telle combinaison s'avérerait quasiment invincible. Pour suivre un entraînement magique, le héros doit posséder un niveau de Psyché Supérieure au minimum. L'un des proches du héros est son professeur et son mentor, lui-même un maître des arts mystiques.

## LES LIMITATIONS

Les joueurs qui ont créé leur propre héros peuvent augmenter une caractéristique ou un pouvoir en le limitant délibérément. La limitation doit être approuvée par le Maître de Jeu et affecter la caractéristique ou le pouvoir augmenté. Elle devra immédiatement causer des problèmes au héros.

Les désavantages d'une limitation doivent équilibrer les avantages obtenus par le niveau gagné. Augmenter une caractéristique de « Supérieure » à « Excellente »

ne donne qu'un faible gain de pouvoir, mais passer de « Fantastique » à « Monstrueuse » est un changement plus radical. Plus les niveaux augmentés sont élevés, plus les limitations devront être sévères.

Les limitations doivent être prises en compte par le Maître de Jeu dans le déroulement de sa campagne. Par exemple, il pourra limiter le nombre d'augmentation d'une même caractéristique, ou le nombre de caractéristiques ou de pouvoirs augmentés.

Voilà quelques exemples de limitations :

L'Agilité du héros peut passer d'Excellente à Remarquable si le héros devient noctambule. La lumière vive du soleil l'aveugle, réduisant son Agilité à Supérieure dans ces conditions ;

Le pouvoir de contrôle des flammes peut passer d'Incroyable à Fantastique si le héros en limite la portée à la zone qu'il occupe ;

Le pouvoir de Télékinésie peut passer de Fantastique à Monstrueux si son usage se trouve limité aux objets que le héros a personnellement touchés.

## L'EXPERIENCE

Les héros créés par les joueurs peuvent augmenter leurs caractéristiques et leurs pouvoirs en dépensant des points de Karma. Tout d'abord, ils doivent créer une Réserve d'Expérience, en dépensant 200 points de Karma. Ces 200 points sont perdus, mais ils permettent au héros d'investir des points de Karma dans la Réserve d'Expérience. C'est un peu comme placer de l'argent sur un compte d'épargne. Une fois les points de Karma placés dans cette réserve, ils peuvent servir à augmenter les caractéristiques et les pouvoirs, et même à acquérir de nouveaux pouvoirs.

Augmenter une caractéristique ou un pouvoir coûte un nombre de points de Karma égal au score de la nouvelle caractéristique x 100. Augmenter l'Endurance d'Excellente à Remarquable coûte par exemple : (30 x 100 =) 3 000 points de Karma. Une caractéristique ou un pouvoir ne peut être augmenté que d'un seul niveau à la fois. Aucune caractéristique ni pouvoir ne peut être amélioré de plus d'un niveau en une année de jeu fictive, ni atteindre le niveau Classe 1000.

Un nouveau pouvoir coûte 3 000 points de Karma, plus son niveau de pouvoir x 100. Le niveau de pouvoir est déterminé de façon aléatoire. Le héros doit avoir une raison de gagner ce nouveau pouvoir. L'exposition aux rayons cosmiques, des produits chimiques étranges, ou tout autre événement déclenchera le traumatisme.

Un nouveau talent coûte 500 points de Karma. Un seul nouveau talent peut être gagné pour chaque année de jeu fictive. Le héros devra passer du temps à étudier ce nouveau talent, soit en suivant des cours, soit en se formant « sur le tas ».

## L'origine de... MACH 1



Maintenant que vous avez lu toutes ces règles, voilà un petit questionnaire pour voir ce dont vous souvenez. Ne vous inquiétez pas, ce n'est pas bien difficile, vous n'avez même pas besoin de crayon. Suivez juste attentivement ce que je vais dire.

Je vais créer un nouveau super-héros, en utilisant les indications se trouvant dans ce chapitre. Je n'ai rien de particulier en tête, aussi vais-je le créer de façon aléatoire.

La première étape est de faire une photocopie de la feuille de personnage se trouvant sur la page d'à côté. Ça y est, j'ai fait la copie, je me suis servi de l'une des photocopies du Clairon, mais une feuille blanche peut aussi bien faire l'affaire. Attention, utilisez toujours un crayon à papier lorsque vous inscrivez des informations sur la feuille de personnage, car les choses peuvent changer au cours de la partie.

Suivons donc les étapes de création d'un personnage, dans l'ordre :

### 1. Déterminez la nature du héros et la façon dont il a acquis ses pouvoirs.

Je lance les dés, le résultat est 48... Je regarde dans le Tableau 24 : Origine Générale... Voilà, c'est un humain altéré... comme moi. Bien, réfléchissons un peu... Mettons que ce gars, je vais l'appeler Danny Paterson, faisait partie d'une expédition scientifique en plein cœur de la jungle amazonienne. Danny fut projeté hors du canoë dans le fleuve Amazone durant un violent orage et fut séparé du reste de la troupe, qui le déclarèrent décédé. Il serait certainement mort en effet si un groupe de mystérieux indigènes ne l'avait trouvé, sans connaissance, au bord du fleuve, et ne l'avaient ramené avec eux pour le soigner à l'aide de puissantes décoctions de plantes médicinales. La potion établit une réaction chimique dans le sang de Danny et lorsqu'il put enfin ressortir de la jungle il était... différent. (Ça devient bien, hein ?)

### 2. Assignez des niveaux aux caractéristiques du héros.

Il suffit de sept jets de dés. Les caractéristiques de Danny, les résultats des dés, les niveaux et les scores sont tous notés ci-dessous :

| Caractéristiques | Résultat | Niveau      | Score |
|------------------|----------|-------------|-------|
| Corps à Corps    | 40       | Supérieur   | 10    |
| Agilité          | 62       | Remarquable | 30    |
| Force            | 91       | Incroyable  | 40    |
| Endurance        | 42       | Excellent   | 20    |
| Raisonnement     | 74       | Remarquable | 30    |
| Intuition        | 68       | Remarquable | 30    |
| Psyché           | 36       | Supérieure  | 10    |

Je note donc tous ces niveaux et ces scores sur ma feuille de personnage.

### 3. Déterminez les caractéristiques variables du héros.

OK ! Voyons voir... Vitalité égale Corps à Corps plus Agilité plus Force plus Endurance... Ça fait  $10 + 30 + 40 + 20 = 100$ . La Vitalité de Danny est de 100. Je note donc « 100 » sur la feuille de personnage. Le Karma maintenant ; c'est le Raisonnement plus l'Intuition plus la Psyché...  $30 + 30 + 10 = 70$ , je note donc 70 points de Karma sur la feuille de personnage.

Enfin, la Popularité. En jetant un œil à la liste des modificateurs de Popularité, je vois que je n'en connais pas assez sur ce héros pour décider quoi que ce soit pour le moment. Je le laisse de côté, j'y reviendrai tout à l'heure.

### 4. Déterminez les pouvoirs du héros.

Voilà le moment vraiment intéressant. Tout d'abord voyons combien de pouvoirs possède Danny. Mon jet de dés est de 72. C'est très bien, il aura donc quatre pouvoirs. De plus, Danny est un humain altéré, il a donc un pouvoir de plus, ce qui nous donne un total de 5.

Maintenant, il me faut voir dans quelles catégories de pouvoirs je vais pouvoir choisir. Cela fait 5 jets de dés. Les résultats en sont :

| Résultat | Catégorie de Pouvoir                |
|----------|-------------------------------------|
| 72       | Transformation (offensive) du Corps |
| 92       | Transformation (défensive) du Corps |
| 27       | Contrôle des Energies               |
| 57       | Attaques à Distance                 |
| 08       | Mouvement                           |

En regardant les pouvoirs proposés dans ces catégories, je commence à me faire une vague idée de ce que je veux faire. J'aimerais un héros contrôlant un certain type d'énergie, voyageant dans les airs. Voilà, j'ai donc choisi les pouvoirs et lancé quelques dés pour leur assigner des niveaux :

| Pouvoir          | Résultat | Niveau      | Score |
|------------------|----------|-------------|-------|
| Griffes          | 40       | Excellent   | 20    |
| Régénération     | 79       | Remarquable | 30    |
| Contrôle Sonique | 91       | Incroyable  | 40    |
| Rayon Sonique    | 64       | Remarquable | 30    |
| Planer           | 21       | Supérieur   | 10    |

Il est maintenant temps de définir clairement ce que Danny sait faire : son larynx altéré peut émettre des rayons soniques ; sa voix module des sons de toute amplitude et sur tous les tons, depuis un rugissement jusqu'à un ronronnement doux, presque inaudible. En contrôlant le son, il peut créer des barrières physiques, des échos, des imitations parfaites de n'importe quel bruit, mais aussi créer des zones où aucun son ne peut pénétrer, et d'où nul son ne peut sortir.

Le pouvoir de planer lui est fourni par son costume, des ailes rétractables dans un petit sac à dos, peuvent s'étendre pour former une aile delta. La mystérieuse potion sud-américaine qui lui a fourni tous ses pouvoirs a aussi transformé ses pieds en de puissantes serres, assez fortes pour percer la brique ou du fer, et qui lui permettent de se percher n'importe où, même sur une surface verticale. Les pouvoirs de régénération proviennent eux aussi de la potion.

Finalement Danny a besoin d'un nouveau nom, que diriez-vous de... « Mach 1 ». J'aime bien, pas vous ?

Revenons à l'étape 3, je pense pouvoir mieux cerner la Popularité de Mach 1 maintenant. Il ne peut vraiment pas garder son identité secrète avec des serres à la place de pieds, mais il a gardé le secret de ses origines pour protéger les indigènes qui lui ont sauvé la vie. Voilà le décompte de sa Popularité :

|                           |      |
|---------------------------|------|
| Popularité de Base        | 50   |
| Identité connue du Public | + 20 |
| Origines secrètes         | - 20 |
| Nouveau dans la région    | - 20 |
| Popularité initiale       | 30   |

### 5. Déterminez les Talents du héros.

Je lance les dés (je fais 23) et je consulte la Table 29 : Talents Disponibles. Je vois que Danny a deux Talents, qui sont :

| Résultat | Talent         |
|----------|----------------|
| 34       | Premiers Soins |
| 82       | Géologie       |

### 6. Déterminez les détails concernant la vie privée du héros.

C'est tout ce qu'il vous reste à faire. C'était sensé être un questionnaire et j'ai fait tout le boulot à votre place. Alors je vous laisse vous débrouiller seul avec cette partie, à vous de figurer les derniers détails... Un dernier mot... Amusez-vous bien !





# INDEX

Les numéros de page en *italique* se réfèrent au Livre des Combats. Les numéros de page en caractères romains se réfèrent au Livre des Règles

## A

|   |                    |
|---|--------------------|
| Accident .....                          | 13, 14             |
| Agilité .....                           | 2, 10              |
| Amélioration des caractéristiques ..... | 45                 |
| Animaux .....                           | 30                 |
| Argent .....                            | 8                  |
| Armes .....                             | 12, 14, 14, 16, 18 |
| Armes automatiques .....                | 16                 |
| Armure corporelle .....                 | 12                 |
| Artillerie lourde .....                 | 16                 |
| Ascenseurs .....                        | 9                  |
| Asgard .....                            | 32                 |
| Atlantes .....                          | 31                 |
| Attraper un objet .....                 | 11, 14             |
| Autres dimensions .....                 | 32                 |

## B

|                 |        |
|-----------------|--------|
| Bagarre .....   | 10     |
| Bâtiments ..... | 9      |
| Blessures ..... | 11, 12 |
| Bombes .....    | 17     |

## C

|  |                |
|--|----------------|
| Cagnotte de Karma .....                | 26             |
| Caractéristique .....                  | 2, 6, 37, 45   |
| Caractéristiques variable .....        | 5, 8, 38       |
| Carte .....                            | 9              |
| Cascade automobile .....               | 13             |
| Ceinturer .....                        | 11, 12, 13, 14 |
| Champs de force .....                  | 12, 43         |
| Charge .....                           | 9, 11          |
| Chutes .....                           | 9              |
| Cibles multiples .....                 | 12             |
| Classe 1000 .....                      | 8              |
| Collision .....                        | 14             |
| Contrôle d'un véhicule .....           | 13, 14         |
| Corps à Corps .....                    | 2, 10          |
| Couler un navire .....                 | 16             |
| Création de nouveaux personnages ..... | 37             |
| Crimes .....                           | 23             |

## D

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| Décalage de colonne .....  | 8          |
| Déplacement .....          | 31         |
| Dés .....                  | 1          |
| Déviants .....             | 32         |
| Dimensions mystiques ..... | 32         |
| Domages .....              | 11, 12, 14 |
| Double vérification .....  | 19         |

## E

|                               |               |
|-------------------------------|---------------|
| Eau .....                     | 31            |
| Emprunter des objets .....    | 8             |
| Endurance .....               | 3, 9, 11, 31  |
| Energie personnelle .....     | 10            |
| Energie universelle .....     | 10            |
| Entraînement .....            | 27            |
| Entraînement magique .....    | 45            |
| Environnements spéciaux ..... | 31            |
| Escalader un bâtiment .....   | 9             |
| Escaliers .....               | 9             |
| Espace .....                  | 31            |
| Esquive .....                 | 11, 12, 13    |
| Eternels .....                | 32            |
| Etourdissement .....          | 9, 12, 13, 14 |
| Explosifs .....               | 17            |
| Explosions .....              | 16            |
| Extra-terrestres .....        | 31            |

## F

|                             |         |
|-----------------------------|---------|
| Facteur 0; Facteur X .....  | 6, 8    |
| FAITS .....                 | 6-8, 36 |
| Fenêtres .....              | 9       |
| Feux de signalisation ..... | 15      |
| Fiche de personnage .....   | 3       |
| Figurines .....             | 32      |
| Force .....                 | 2       |
| Force des matériaux .....   | 8       |
| Force des Ténèbres .....    | 41      |
| Foules .....                | 9, 28   |
| Fusils mitrailleurs .....   | 16      |

## G

|                              |      |
|------------------------------|------|
| Gangs .....                  | 33   |
| Gaz .....                    | 17   |
| Gaz empoisonnés .....        | 17   |
| Gaz étourdissants .....      | 17   |
| Gouvernement .....           | 29   |
| Gravité .....                | 31   |
| Grenades .....               | 17   |
| Groupes de super-héros ..... | 26   |
| Guérison .....               | 5, 8 |

## I

|                              |              |
|------------------------------|--------------|
| Images .....                 | 43           |
| Inconscience .....           | 5, 11, 14, 8 |
| Inhumains .....              | 32           |
| Initiative .....             | 10           |
| Insectes .....               | 30           |
| Intuition .....              | 3, 10        |
| Inventions .....             | 18           |
| Inventions abandonnées ..... | 19           |

## K

|                         |                          |
|-------------------------|--------------------------|
| Karma .....             | 5, 7, 11, 22, 28, 33, 38 |
| Karma des vilains ..... | 34                       |

## L

|                                   |        |
|-----------------------------------|--------|
| Lancer des objets .....           | 10, 12 |
| Limitations .....                 | 45     |
| Listes des caractéristiques ..... | 3-7    |
| Loi .....                         | 29     |
| Lutte .....                       | 11     |

## M

|                               |        |
|-------------------------------|--------|
| Maggia .....                  | 33     |
| Magie .....                   | 10, 32 |
| Maître de Jeu .....           | 16, 35 |
| Maladie .....                 | 8      |
| Manqué .....                  | 13     |
| Médias .....                  | 28     |
| Modificateurs de taille ..... | 18     |
| Mort .....                    | 11, 13 |
| Mouvement .....               | 9, 10  |
| Murs .....                    | 9      |
| Mutants .....                 | 32     |

## N

|                                   |        |
|-----------------------------------|--------|
| Niveau d'armure .....             | 12, 18 |
| Niveau des caractéristiques ..... | 3      |
| Niveaux .....                     | 3      |
| Nouveaux héros .....              | 4      |

## O

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Objets spéciaux ..... | 20 |
| Origines .....        | 37 |

## P

|                                    |        |
|------------------------------------|--------|
| Passagers .....                    | 14     |
| Personnages-non-joueurs .....      | 27     |
| Perte de niveaux d'Endurance ..... | 11, 13 |

|                        |               |
|------------------------|---------------|
| Pièges mortels .....   | 33            |
| Pions .....            | 9             |
| PNJ .....              | 16            |
| Poison .....           | 30            |
| Police .....           | 29            |
| Popularité .....       | 5, 9, 38      |
| Portée .....           | 11            |
| Portes .....           | 9             |
| Premiers soins .....   | 11, 44        |
| Prise .....            | 13            |
| Prix .....             | 8             |
| Procès .....           | 30, 34        |
| Projections .....      | 9, 12, 13, 14 |
| Projet Wideawake ..... | 29            |
| Psyché .....           | 3, 10, 32     |

## R

|                                   |                  |
|-----------------------------------|------------------|
| Races .....                       | 32               |
| Races humaines .....              | 32               |
| Raisonnement .....                | 3                |
| Réactions .....                   | 28               |
| Récupération de la Vitalité ..... | 5, 14, 8         |
| Rencontres aléatoires .....       | 27               |
| Résistance des véhicules .....    | 13, 14           |
| Respiration .....                 | 31               |
| Ressources .....                  | 5, 8, 33, 34, 38 |
| Résultat des Combats .....        | 13               |
| Résultat jaune .....              | 7                |
| Résultat rouge .....              | 7                |
| Résultat vert .....               | 7                |
| Retenir sa respiration .....      | 31               |
| Retenir ses coups .....           | 12               |
| Robots .....                      | 18               |
| Rosser .....                      | 9                |
| Rounds .....                      | 10               |

## S

|                                       |              |
|---------------------------------------|--------------|
| Saut .....                            | 9            |
| Sauver la vie de quelqu'un .....      | 11           |
| Sections spéciales de la police ..... | 29           |
| Super-pouvoirs .....                  | 4, 38, 39-44 |
| Surprise .....                        | 7            |
| Systèmes de sécurité .....            | 14           |

## T

|                                   |            |
|-----------------------------------|------------|
| Table universelle .....           | 6          |
| Tailler & Trancher .....          | 10         |
| Talents .....                     | 4, 39, 44  |
| Technologie extra-terrestre ..... | 21         |
| Tir et lancer .....               | 10         |
| Touché .....                      | 13         |
| Tuer .....                        | 12, 13, 34 |

## V

|  |                 |
|--|-----------------|
| Véhicules .....                        | 13-16, 18       |
| Véhicules aériens .....                | 15              |
| Véhicules en mouvement .....           | 13              |
| Véhicules marins .....                 | 16              |
| Véhicules motorisés .....              | 15              |
| Vilains .....                          | 33              |
| Virages .....                          | 13              |
| Vitalité .....                         | 5, 11-14, 8, 38 |
| Vitesse, véhicule .....                | 13              |
| Voitures .....                         | 15              |
| Vol .....                              | 9               |
| Voyager .....                          | 16              |
| Voyages sur de longues distances ..... | 16              |

## Z

|                     |    |
|---------------------|----|
| Zone négative ..... | 32 |
| Zones .....         | 9  |

Créés par les plus grands auteurs de la Bande Dessinée, les SUPER-HEROS  
revivent chaque mois dans :

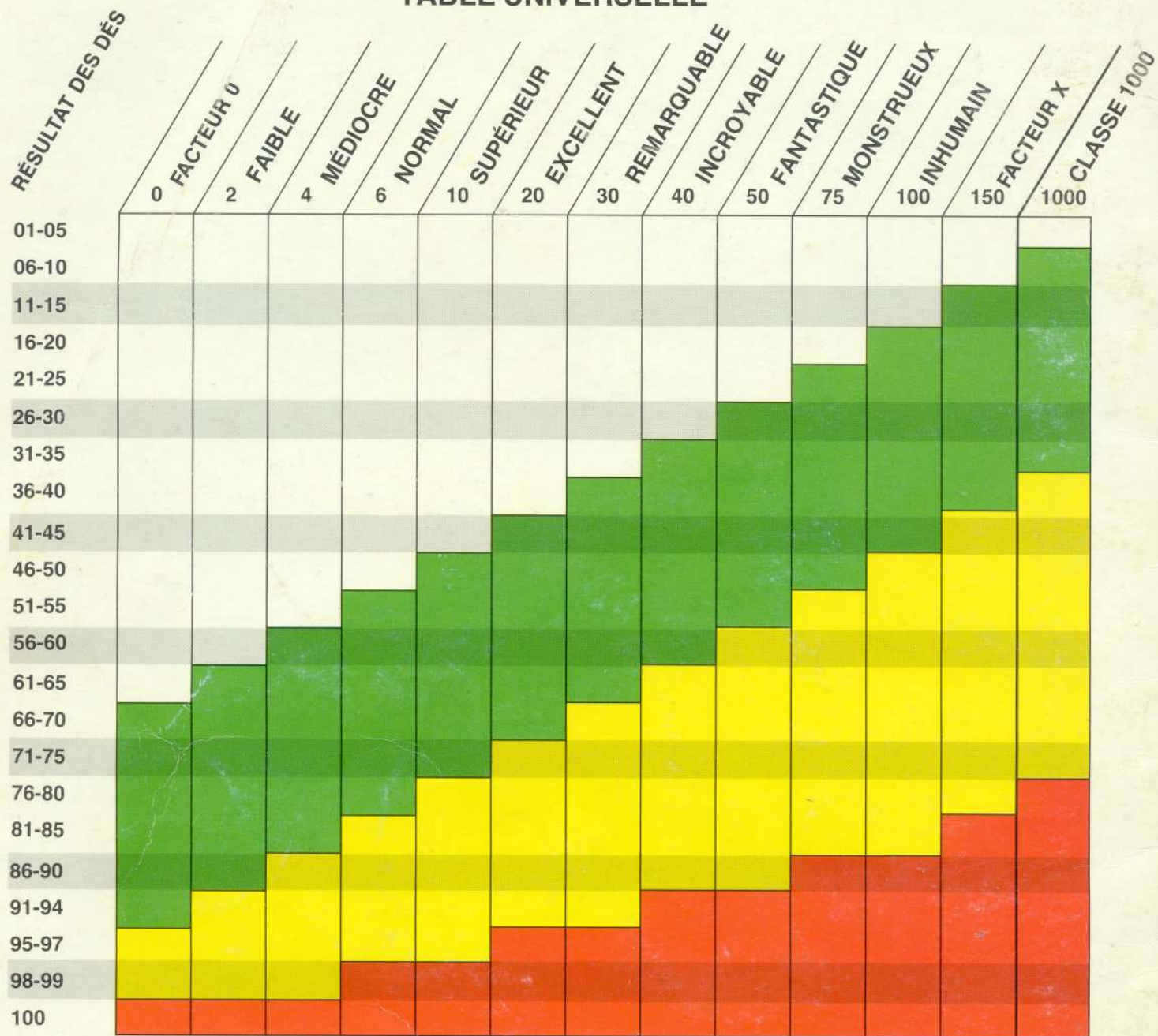
**NOVA - STRANGE - SPIDEY - TITANS**

et dans le bimestriel **SPECIAL STRANGE** où vous retrouverez  
les fabuleux **X - MEN !**

Toutes ces revues sont en vente chez votre marchand de journaux !



## TABLE UNIVERSELLE



## RÉSULTAT DES COMBATS

| Corps à Corps |                     | Agilité         |            | Force     |                 |         | Endurance |             |             |
|---------------|---------------------|-----------------|------------|-----------|-----------------|---------|-----------|-------------|-------------|
| Bagarre       | Tailler et trancher | Tirer et lancer | Esquiver   | Ceinturer | Se libérer      | Saisir  | Charger   | Projeté ?   | Etourdi ?   |
| Manqué        | Manqué              | Manqué          | Manqué     | Manqué    | Manqué          | Manqué  | Manqué    | 1 zone      | 1-10 rounds |
| Touché        | Touché              | Touché          | 2 colonnes | Manqué    | Manqué          | Manqué  | Touché    | Même zone   | Pas étourdi |
| Projeté       | Étourdi             | Dans le mille   | 4 colonnes | Prise     | Libéré          | Attrapé | Projeté   | Pas projeté | Pas étourdi |
| Étourdi       | Tué                 | Tué             | 6 colonnes | Prise     | Prise renversée | Brisé   | Etourdi   | Pas projeté | Pas étourdi |