

Systeme Évolution 2

Crédits

Une création du studio Deadcrows

Auteur

Raphaël Bardas

Illustrations

Matthias Haddad, Goulven Kentel, Samuel Zonato

Mise en page

Mandragorus, d'après la maquette de François Labrousse

Relecture et corrections

Sébastien Houlgate et Mandragorus

Systeme de création de personnages alternatif

Sébastien Houlgate

Règle du dé d'Évolution

Sylvain Lebel, adapté par Sébastien Houlgate



RÉSOLURE DES ACTIONS

Chaque personnage est défini par un certain nombre de paramètres qui permettent de simuler ses actions. Les plus utilisés d'entre eux sont les Caractéristiques, qui mesurent le potentiel inné du personnage, et les Compétences, qui mesurent ses acquis professionnels et personnels. Les scores de Caractéristiques sont notés sur une échelle allant de 1 à 6 ; les scores de Compétences sont notés sur une échelle allant de 0 à 6. Le plus souvent les humains ont des scores de 2 à 3 dans l'ensemble de leurs Caractéristiques et Compétences professionnelles.

Note : chez certaines créatures non humaines, les scores de Caractéristiques peuvent excéder 6 et atteindre 9 ; les Doppelgangers sont de ces créatures.

Mécanique de jeu

La mécanique de jeu du système Évolution 2 repose essentiellement sur le principe suivant :

■ On additionne les valeurs de 3 paramètres, la plupart du temps une Caractéristique, une Qualité et une Compétence.

■ On ajoute 3D6 à cette somme.

■ La différence entre le total obtenu et le Seuil de Difficulté (SD) à atteindre représente une Marge de Réussite (MR) si cette différence est positive (résultat supérieur au SD) ou une Marge d'Échec (ME) si elle est négative (résultat inférieur au SD).

Caractéristiques

■ La **Classe** d'un personnage représente son attitude, mais aussi son influence sur autrui.

Il ne s'agit pas de sa richesse ou de sa Classe sociale et familiale, mais de son charisme, son aisance en société, son panache... Lorsqu'on dit de quelqu'un qu'il a du style, c'est généralement qu'il a un score de Classe élevé.

■ Le **Génie** d'un personnage est un compromis entre son érudition, son intelligence et ses facultés instinctives telles que les sens ou la perspicacité.

■ La **Vigueur** est la caractéristique physique par excellence. Elle représente la force pure du personnage, mais aussi son endurance face à l'effort et sa résistance aux maladies.

■ L'**Adresse** fait l'équilibre avec la Vigueur. Elle est la rapidité, la souplesse, l'agilité et la dextérité du personnage.

■ La **Hargne** est la contrepartie animale de la Vigueur. Là où la force physique et la volonté qui la soutiennent, ne sont plus efficaces, il reste parfois assez de hargne pour soulever des montagnes.

L'utilisation de la Hargne est sujette à une règle bien particulière qui symbolise les risques de la précipitation et du manque de précision : elle peut remplacer n'importe quelle caractéristique physique (avec l'accord du Meneur) lors d'une action, mais quatre dés sont lancés au lieu de trois ; en contrepartie, tous les dés affichant un 2 sont comptés comme ayant affiché un 1 ce qui accroît le risque de Défaillance.

Si la Hargne est employée pour une attaque et que celle-ci réussit, les dégâts sont en plus augmentés d'un bonus égal au score de Hargne.

Qualités

Les Qualités sont des spécialités permettant de typer une Caractéristique. Pour chaque Caractéristique chaque personnage possède une Qualité et une seule (Cf. Création de personnage).

Exemples de Qualités :

- **Classe** : Allure, Panache, Savoir-faire.
- **Génie** : Érudition, Instinct, Intelligence.
- **Vigueur** : Fort, Inépuisable, Solide.
- **Hargne** : Acharné, Impulsif, Sauvage.
- **Adresse** : Agile, Furtif, Vif.

Les Qualités interviennent de la façon suivante : lorsqu'un personnage effectue un test dans lequel sa Qualité semble pouvoir intervenir, un bonus de +1 est ajouté à sa Caractéristique.

Il est aussi possible d'utiliser ce bonus avec une autre Caractéristique si cela s'avère utile et crédible. On dit alors que le bonus est utilisé par chevauchement.

Il n'est pas possible d'utiliser plus de 3 Qualités par chevauchement lors d'un jet de dé. Il n'existe pas de description détaillée de chaque Qualité, celles-ci ne sont que des mots-clés qui vous permettront à vous ainsi qu'à vos joueurs, de donner un peu de souplesse au système.

Note : Nous ne proposons que trois Qualités par Caractéristique, mais la porte est ouverte. Si d'autres Qualités, plus pertinentes ou plus amusantes, vous viennent à l'esprit, il vous est possible d'en inventer à volonté. Cela dit, n'oubliez pas qu'il ne sera jamais possible d'en changer au cours de l'existence d'un personnage.

Compétences et Épisodes

Les Compétences que possède un personnage sont déterminées par les Épisodes qu'il a vécus.

Chaque Episode peut-être acheté à 3 niveaux différents, chaque niveau donnant un nombre plus ou moins important de points à répartir dans les Compétences associées.

Les trois niveaux sont :

- **Amateur**, période courte ou pratique superficielle.
- **Professionnel**, période longue ou pratique soutenue.
- **Spécialiste**, investissement d'une vie ou pratique très intensive.

La liste des Compétences et les malus imposés par l'usage de leur tronc commun sont inchangés par rapport au système *Évolution I* et sont disponibles dans le livre de base d'*AmnesYa 2k51* page 34.

Les tests

Certains points du système offrent des Bonus ou des Malus aux actions, aux dégâts, etc. Ces bonus sont toujours exprimés en nombre de points à ajouter et non plus en nombre de dés à lancer comme dans *Évolution I*.

Test de Compétence

Le test de Compétence est le plus couramment pratiqué lors d'une partie d'*AmnesYa 2k51* :

- **Étape 1** : Déterminer les paramètres utiles : Caractéristique, Qualité et Compétence concernées.
- **Étape 2** : Faire la somme de ces paramètres

■ **Étape 3** : Lancer 3D6 et additionner le total obtenu à la somme des paramètres.

■ **Étape 4** : Comparer le total de points obtenus au Seuil de Difficulté (SD)

Note : Pour tous les jets de dés, la Marge égale à la différence entre le score obtenu et le SD est appelée Marge de Réussite (MR) en cas de réussite, et Marge d'Échec (ME) en cas d'échec.

Note' : Lorsque le malus imposé par l'utilisation d'une CC (Cf. les Compétences) réduit à zéro ou moins, le score d'un personnage, celui-ci doit alors effectuer son test Sans Compétence.

Test sans Compétence

Lorsqu'un personnage doit tenter une action faisant appel à une Compétence qu'il ne possède pas, on procède à un test de Compétence normal mais seul le résultat du meilleur des dés est comptabilisé. Aucune Évolution n'est possible (Cf. Les Évolutions) et on ne peut déplacer plus de 2 Points Flottants dans la Caractéristique utilisée (Cf. Les Points Flottants).

Test de Caractéristique brute

Lorsque le Meneur de Jeu jugera qu'aucune Compétence proposée par le système Évolution ne correspond à l'action entreprise par un personnage. Il demandera alors un test de Caractéristique brute.

On procède ainsi :

■ **Étape 1** : Déterminer les paramètres utiles : Caractéristique et Qualité concernées.

■ **Étape 2** : Multiplier le score de la Caractéristique par deux et additionner celui de la Qualité ensuite.

■ **Étape 3** : Lancer 3D6 et additionner le total obtenu à la somme des paramètres.

■ **Étape 4** : Comparer le total de points obtenus au Seuil de Difficulté (SD).

Test de confrontation

Lorsque deux personnages sont en compétition pour une même action (course, bras de fer, jeu, etc.), on parle de confrontation. Dans ce cas précis, il n'y a pas de SD, les deux personnages effectuent un test et leurs résultats sont comparés. Celui qui a obtenu le plus haut score a remporté la confrontation.

Les coups de poker

Parfois, la réalité nous joue des tours. Parfois, c'est à l'inverse nous, qui désirons tant une chose que celle-ci se réalise. Il n'y a pas de loi naturelle pour expliquer cela, c'est ce que nous nommons "les coups de poker". Cela se manifeste principalement de trois façons : Les Évolutions, les Défaillances, et les Régressions. Des règles optionnelles peuvent venir ajouter deux façons supplémentaires : les Points Flottants et les Coups de Pouce.

■ **Les Défaillances** : Lorsque durant une action, tous les dés lancés affichent un score de 1, il s'agit d'une défaillance. Le Meneur doit alors imaginer les pires catastrophes (une arme s'enraye, un nid de poule fait éclater un pneu, la terre tremble, etc). En cas d'utilisation de la

DIFFICULTÉS DES ACTIONS

Lorsqu'une action est tentée, on compare le total obtenu à un SD déterminé par le Meneur de Jeu.

■ SD Promenade : 9

■ SD Comme d'habitude (la majorité des actions) : 12

■ SD On y croit : 18

■ SD Va y'avoir du sport : 24

■ SD Retourne t'entraîner : 30

Hargne, si tous les dés affichent un score de 1 ou 2, il s'agit également d'une défaillance.

D'un point de vue technique, tous les dégâts impliqués par une Défaillance sont doublés.

■ **Évolutions** : Lors d'une action, quand trois dés (voire plus si la Hargne est utilisée), affichent une suite (2, 3, 4), leur total est doublé ! Les Évolutions ne concernent que les Doppelgangers et certains PNJ ayant un destin bien particulier.

Dans notre exemple, le résultat du lancer de dés (2, 3, 4) est de $9 \times 2 = 18$. Si quatre dés avaient été lancés (cas d'utilisation de la Hargne), même si le quatrième dé ne continue pas la suite (2, 3, 4, 6 par exemple), la suite est tout de même comptabilisée. Dans notre exemple, le résultat serait donc de 24 (une suite de 2, 3, 4, qui compte pour 18, plus 6). Si la suite avait été de 2, 3, 4, 5, son résultat aurait été de 28.

Aucune Évolution n'est possible lors d'un test sans compétence.

Lorsqu'il réalise une Évolution, le joueur note la somme des dés ayant fait une suite comme points d'Expérience en face d'un des paramètres du jet (Caractéristique, Compétence ou Déchirure). Ces points ne peuvent servir qu'à augmenter le paramètre en question (cf. chapitre sur l'Expérience).

■ **Régressions** : Lorsqu'un personnage a obtenu un échec (résultat inférieur au SD), mais qu'il y a malgré tout une suite dans les dés (comme pour une Évolution), il vient de se produire ce que l'on nomme une Régression. Le joueur doit faire le total des dés de cette Évolution négative et le comparer à son score de NEXTS. S'il est supérieur, il doit alors ajouter 1 point à son score de Régression.

Règles optionnelles

Nous encourageons l'utilisation des règles des Points Flottants et Coups de Pouce dans le

jeu. Toutefois, le MJ ne devrait les mettre en pratique que lorsque le reste des autres mécaniques est bien assimilé et appliqué pendant les parties par l'ensemble des joueurs. Dans certains cas, les joueurs préféreront s'en tenir aux mécaniques de base. Il est alors préférable de ne pas forcer l'utilisation de ces règles optionnelles qui pourraient nuire au plaisir de jeu de certains joueurs en compliquant et alourdissant la dynamique de jeu. A contrario, la dimension tactique offerte par ces règles peut être très rapidement appliquée et appréciée par d'autres types de joueurs, et enrichira leur expérience de jeu. C'est dans cette perspective que la règle du dé d'Évolution vous est proposée.

■ **Points Flottants** : Les Doppelgangers sont des êtres doués d'adaptabilité, ils peuvent ainsi moduler temporairement leurs Caractéristiques. Chaque Doppelganger a une Caractéristique dite "de faiblesse". Cette Caractéristique n'est en rien affaiblie de façon permanente, mais le Doppelganger peut venir y puiser des points qu'il répartit de façon temporaire dans les autres Caractéristiques. Ces points sont nommés Points Flottants.

Note : Une Caractéristique augmentée grâce aux Points Flottants l'est pour 24 heures.

Le niveau de la Caractéristique de Faiblesse ne peut descendre en dessous de 1.

Une Caractéristique ne peut être augmentée au-delà de niveau initial+4 avec un maximum absolu de 9.

Dans le cas d'un test sans compétence, 2 points flottants au maximum peuvent être comptabilisés, quel que soit le nombre de points flottants dont bénéficie la Caractéristique à ce moment.

■ **Les coups de pouce** : Le commun des mortels sait influencer sur ses capacités pour améliorer ses performances. Ainsi un person-

nage peut diminuer ses chances de réussite afin d'obtenir une meilleure MR.

Pour cela, il rend son action plus compliquée en s'imposant un malus de -1, -2, ou -3, afin d'augmenter sa MR respectivement de +2, +4 ou +6. La MR est calculée par rapport au résultat du jet modifié par le malus imposé (ce qui revient à une MR augmentée de +1, +2, ou +3 si le jet avait été fait sans malus).

L'inverse est aussi possible : minimiser ses ambitions pour assurer de meilleures chances de réussite en annonçant qu'en cas de réussite il amputera sa MR de 2, 4 ou 6 points, ce qui augmente ses chances de réussite de +1, +2 ou +3 points. Si la MR est ramenée à 0 ou moins, on considère alors qu'elle est égale à 0.

■ Évolutions 2 : le dé d'Évolution.

Cette règle optionnelle, si elle est adoptée, remplace les règles sur les Évolutions et les Régressions. Elle peut être employée si vos joueurs ont tendance à ne pas toujours se rendre compte qu'ils ont réalisé une Évolution (surtout à une heure avancée de la nuit où la vigilance baisse sérieusement...), ou pour ajouter une dimension plus narrative à l'utilisation des Évolutions. Elle permet également de gérer en temps réel les Régressions plutôt que de comptabiliser l'utilisation des Déchirures et de faire les jets en fin de partie.

Le dé d'Évolution est un D6 supplémentaire que le joueur peut choisir de lancer en plus sur n'importe quel jet. Le résultat de ce dé est comptabilisé dans la somme des dés lancés pour ce jet (permettant effectivement de lancer 4D au lieu de 3, voire même 5D si la Hargne est utilisée).

Si le dé fait 6, le joueur fait la somme des trois autres dés (quatre s'il a utilisé la Hargne) et la note dans la Caractéristique, Compétence ou Déchirure concernée (cf. Chapitre sur l'Expérience). Si le dé d'Évolution fait 1, le personnage gagne un point de Régression.

Sur un Jet impliquant une Déchirure, l'usage du dé d'Évolution est obligatoire. Si le résultat affiché par le dé est inférieur au score d'Inhumanité de la Déchirure, le personnage gagne un point de Régression. Pour les Déchirures Permanentes, le dé d'Évolution devra être lancé sur les jets de dés dans lesquels la Déchirure joue un rôle (dégâts pour Protubérances Osseuses, Encaissement pour Exocartilage Mobile, quand il est blessé pour Contrôle de la Douleur, utilisation des Compétences obtenues par Omnicompétence ou des Caractéristiques augmentées par Surhumanité, etc.).

Ce système présente l'intérêt de donner au joueur un levier pour gérer son NEXTS : il peut choisir de donner libre cours à son côté bestial, et ainsi se faciliter la vie et gagner potentiellement beaucoup de points d'Évolution... et de Régression. Il peut à l'inverse choisir de se contrôler et d'éviter au maximum de lancer ce dé, étant donc moins efficace, et progressant potentiellement moins vite, mais conservant au mieux son humanité.





COMBATTRE, SURVIVRE, OU MOURIR...

Le Temps

Dans AmnesYa 2k51, nous découpons le combat en Rounds de 3 secondes. Chaque personnage peut agir un nombre de fois égal à son score d'Adresse (naturelle, non augmentée par les Qualités) durant chaque Round.

Pendant le Round chacun agit à son Tour, suivant un ordre déterminé par l'Initiative.

Le combat est terminé lorsque tous les combattants d'un même camp se sont rendus, ont fui ou sont hors d'état de combattre.

Initiative et Rang de combat

L'Initiative détermine l'ordre d'accomplissement des actions. De façon générale, l'Initiative est donnée à celui qui a déclaré le combat.

■ Le Meneur compare ensuite les scores d'Adresse (la Qualité Vif comptant ici comme +1) de chacun des protagonistes du combat et les classe du plus élevé au plus bas.

VALEUR DES ACTIONS

Pour éviter toute confusion lors des combats, voici des exemples de choses que l'on peut y faire.

- **Attaquer** = 1 action, donc 1 Tour.
- **Attaque visée** (Tir avec Génie) = 2 actions, donc 2 Tours.
- **Dégainer** = 1 action, donc 1 Tour.
- **Défense active** = peut se défendre autant de fois qu'il est attaqué durant le tour, donc 1 Tour.
- **Se déplacer de plus de trois mètres** = 1 action, donc 1 Tour.
- **Se mettre à couvert** = 1 action, donc 1 Tour.
- **Se relever** = 1 action, donc 1 Tour.
- **Vider le chargeur d'une arme à rafale** = 3 actions, donc, 3 Tours.

■ Le personnage ayant le score le plus élevé agit juste après celui qui a déclaré le combat. Celui ayant le score juste en dessous agit en troisième, etc. Le Meneur doit ranger les personnages par ordre d'action dès le calcul de l'initiative ; y compris ses personnages-non-joueurs ; il annonce ce que l'on appelle les Rangs de combat.

■ Si des personnages ont le même score d'Adresse, on compare leur score dans la Compétence utilisée. En cas de nouvelle égalité, chaque joueur lance un dé, le score le plus haut déterminant le personnage qui agit en premier.

■ Chaque protagoniste peut désormais agir à son Rang de combat, une fois par Tour jusqu'à ce qu'il n'ait plus d'action disponible.



Une fois le Round terminé (toutes les actions ont été jouées), le Meneur demande aux joueurs s'ils désirent poursuivre le combat ou le rompre. S'ils désirent le poursuivre, on détermine à nouveau l'initiative et l'on recommence un nouveau Round.

Déroulement du combat

Une fois l'initiative déterminée, le Meneur appelle les Rangs de combat. Le Rang 1 agit en premier, le Rang 2 ensuite, etc, jusqu'à ce que tout le monde ait été appelé, PNJs compris.

Rang de combat : moment auquel agit un personnage lors du Tour.

AMBIDEXTRIE ?

Pour qu'un personnage puisse utiliser deux armes en même il doit avoir un score de 4 au moins en Adresse, en Intelligence et de 5 dans la Compétence utilisée par la deuxième main. Sa Qualité de Génie doit être *Intelligence* et celle d'Adresse doit être *Agile*.

Il est alors possible d'attaquer ou de parer simultanément avec la seconde main sans avoir de Malus.

Si les deux actions sont des attaques, le personnage ne fait qu'un seul jet de dé en utilisant la meilleure des deux Compétences (s'il s'agit de la même Compétence pour les deux attaques, le personnage fait un jet normal), et le total est comparé aux défenses du ou des adversaires visés. Les deux actions sont effectuées simultanément et ne comptent donc dans le Round que comme une seule action. En cas de réussite, les dégâts des deux armes sont additionnés à la MR. Si les deux attaques visaient deux adversaires différents, chaque arme inflige les dégâts à la cible correspondante. Le joueur doit répartir la MR sur les dégâts entre les adversaires comme bon lui semble.

L'ambidextrie permet aussi d'augmenter sa Parade Active (cf. ci-dessous) dans les combats au corps à corps si le personnage se sert de deux armes blanches pour se défendre. Le niveau de la Compétence utilisée par l'Ambidextrie est ajouté à la MR.

Si les conditions ne sont pas remplies mais qu'un personnage veut tout de même se servir de sa deuxième main, les règles sont les mêmes mais un Malus de - 5 est imputé à son/ses jet/s de dés.

Tour : Tour de table comprenant tous les Rangs de combat.

Round : total des Tours pour une durée virtuelle de 3 secondes environ. Débute par une déclaration d'Initiative et prend fin lorsque tout le monde a épuisé toutes ses actions.

Manoeuvres d'Initiative

■ **Voler l'Initiative** : Un personnage classé Rang 2 peut "voler l'Initiative". Il doit posséder un score d'Adresse au moins égal à celui du personnage ayant déclaré le combat. La Qualité Vif comptant comme +1 à ce score. Les deux personnages doivent alors faire un test de Confrontation d'Adresse brut. Celui obtenant le meilleur résultat prenant l'Initiative et donc le Rang 1, l'autre héritant du rang 2.

■ **Créer l'occasion** : Il est possible de choisir de ne pas agir à son Rang pour choisir le moment précis où l'on agira. C'est ce que l'on appelle "créer l'occasion". Tant qu'il peut tenir sans utiliser d'action (en étant caché ou en survivant grâce à sa Défense passive), un personnage peut décider d'attendre pour créer l'occasion. Il devra toutefois agir avant le prochain Round ou perdre toutes les actions gardées en réserve.

Pour chaque Tour passé à attendre pour créer l'occasion, un personnage gagne 1 point supplémentaire pour l'action qu'il désire entreprendre. Lors du Tour durant lequel le personnage créant l'occasion va agir, il peut le faire à n'importe quel moment, décalant le Rang de Combat de la personne de son choix et des suivantes.

■ **Déferlante offensive** : Un personnage particulièrement brutal peut décider d'utiliser toutes ses actions en un seul et même Tour.

Il choisit de faire toutes ses actions du Round à la suite, dans un enchaînement de violence. Lorsqu'est appelé son Rang de combat,

il lance donc ses dés pour sa première action, puis pour sa deuxième avec un Bonus de 2, puis sa troisième avec un Bonus de 3, sa quatrième avec un Bonus de 4, etc.

En contrepartie, durant toute la durée de la manoeuvre, le personnage n'a pas le droit de subir un seul échec. S'il venait à échouer dans une de ses Attaques ou à être paré ou esquivé, il serait déstabilisé dans sa propre rage et trop essoufflé, et ne pourrait plus agir avant la nouvelle déclaration d'Initiative.

Actions offensives

Entrent dans cette catégorie toutes les Attaques portées soit au corps à corps, soit à distance. Les attaques de corps-à-corps incluent les attaques à mains nues ou avec une arme de contact, improvisée ou non. Les Attaques portées à distance incluent les attaques avec une arme de tir, de trait ou de jet, qu'elle soit improvisée ou non. Selon la Compétence utilisée, il existe plusieurs techniques d'Attaque à distance. Reportez-vous à la description des Compétences pour savoir quelles Caractéristiques peuvent y être associées, et par conséquent, quelles techniques d'Attaque sont possibles.

Il existe quatre façons d'Attaquer :

■ **Attaque classique** : On utilise l'Adresse comme Caractéristique. Ce qui n'octroie, ni Bonus, ni Malus particulier.

■ **Attaque en puissance** : On utilise la Vigueur comme Caractéristique. Ce qui octroie un Bonus de +2 aux Dégâts, mais offre à l'adversaire attaqué une action de Défense active gratuite. Cette manoeuvre est impossible avec les armes de tirs et de traits (sauf les arcs).

■ **Attaque brutale** : On utilise la Hargne comme Caractéristique, ce qui, en plus des règles de Hargne habituelles (lancer de 4D6 au lieu de 3D6 ; tous les 2 comptés comme des 1), octroie un Bonus aux dégâts égal au score de Hargne.

■ **Attaque visée** : On utilise le Génie comme Caractéristique. L'action est longue (2 actions) mais octroie un Bonus à l'Attaque de +2 et aux Dégâts de + 4.

Se Défendre

Il y a deux fonctionnements différents pour la Défense :

La Défense active : Un personnage peut choisir, lorsque son Rang de combat est appelé par le Meneur, de ne pas attaquer qui que ce soit, mais, au contraire, de se tenir sur ses gardes. C'est ce que l'on appelle "activer sa Défense". Il n'utilise donc pas d'action à son Rang, mais a le droit de tenter gratuitement une Défense à chaque fois qu'il est attaqué et ce jusqu'à la prochaine fois que son Rang de combat sera appelé, au Tour suivant. Si le résultat du jet de Défense est supérieur au jet d'attaque de l'adversaire, l'attaque est évitée.

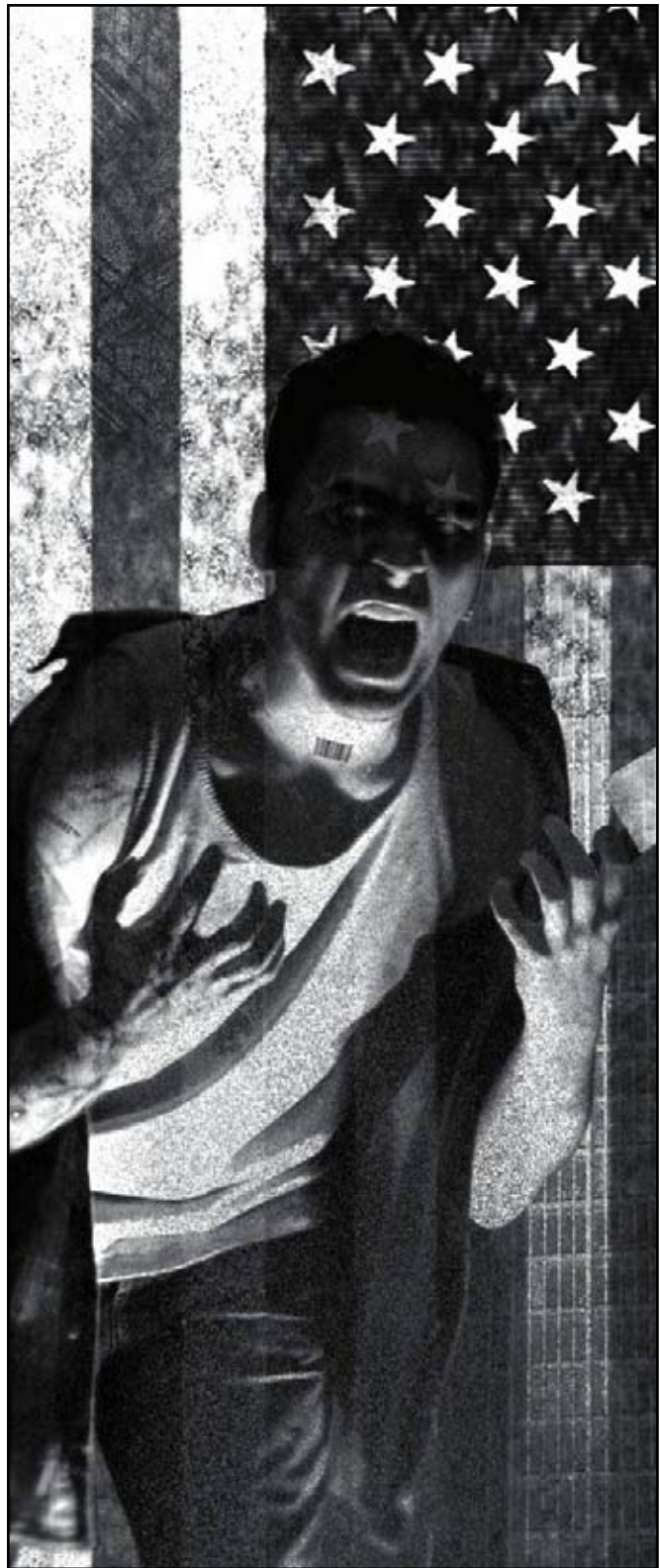
Lorsqu'il se défend le personnage doit choisir entre Esquive et Parade :

■ **L'Esquive** est associée à l'Adresse. Elle permet, tout simplement de ne pas être touché par un coup. Elle ne confère aucun Bonus, ni Malus.

■ **La Parade** est associée à la Vigueur. Elle permet de parer une Attaque sans être soi-même blessé.

Lorsqu'une Parade active est effectuée le personnage défendant peut demander un test de Confrontation de Vigueur brute. Celui qui obtient le meilleur score inflige 2 points Dégâts à l'autre.

Il est impossible de parer une attaque à distance à moins d'avoir un score de Vigueur de 7 au moins ! Dans les rares cas où cela se produit, on n'effectue pas de test de Confrontation,



le projectile de l'arme est automatiquement mis hors d'état.

■ **La Défense passive** : Lorsqu'un personnage est attaqué et qu'il n'a pas activé sa Défense active, il est néanmoins capable de se défendre

instinctivement. Le SD pour le toucher est donc égal à sa Défense passive.

La défense passive étant la manifestation de l'instinct de survie, elle est basée sur la meilleure Défense du personnage entre Adresse et Vigueur, Esquive et Parade. Elle est donc égale à :

Adresse + Défense/Esquive +6

ou

Vigueur + Défense/Parade +6

Se défendre autrement ?

Parfois, des personnages n'ont pas de score de Défense et n'ont d'autre solution que de se Défendre avec leur Compétence d'arme. Le personnage défendant effectue alors un test avec sa Compétence d'arme avec un Malus de -3.

Défense passive = Caractéristique associée + Compétence d'arme +3.

Dégâts et Encaissement

Lorsqu'un personnage en frappe un autre et que son Attaque dépasse la Défense de sa cible, il lui inflige des Dégâts.

Ces Dégâts sont égaux à la somme du Potentiel de Dégâts de l'arme et de la MR de l'attaque.

La cible peut faire un test de Hargne + Défense/Encaissement pour minimiser les dégâts. Il s'agit de la capacité naturelle du corps à encaisser les dégâts lorsque le personnage a été touché. Encaisser ne coûte aucune action, et peut toujours être effectué, même si le personnage est inconscient.

Le Défenseur effectue pour ce faire un test avec un SD égal au nombre de Dégâts qu'il est censé recevoir, avec les règles habituelles de la Hargne (4D6 lancés, tous les 2 comptent comme des 1). En cas de Réussite, la MR est soustraite aux Dégâts reçus. En cas d'Échec, les Dégâts restent

inchangés. En cas de Défaillance, les Dégâts sont augmentés de 6 points.

Les points de Dégâts sont à soustraire du total de PV de la cible. Leur cumul est comparé aux Paliers de Santé de la cible.



Verser le sang

Nom de l'arme	Précision	Pot/Dégâts	Cadence
Bagarre			
Coup de poing	n.a	Vig+1	n.a
Coup de pied/coude/genoux	-1	Vig+3	n.a
Coup de tête	+2	Vig+2	n.a
Main ouverte <i>(taisho, shuto, grosse baffe de cowboy)</i>	+1	Vig	n.a
Poing américain <i>(ou toute autre invention meurtrière servant à rendre plus violente une attaque à main nue)</i>	n.a	Vig+3	n.a
Armes de contact*			
Bâton <i>(manche à balais, bo, boken, etc.)</i>	n.a	Vig+4	n.a
Chaîne de combat manouche	-1	Vig+4	n.a
Couteau <i>(de cuisine, dague, poignard)</i>	+1	Vig+4	n.a
Lame moyenne <i>(sabre, épée, machette, hache de pompier)</i>	n.a	Vig+5	n.a
Lame longue <i>(espadon, hache médiévale)</i>	-1	Vig+6	n.a
Lame mécanique <i>(tronçonneuse, équarrisseur, tondeuse à gazon)</i>	-2	Vig+10	n.a
Armes de jet*			
Boomerang	-1	Vig+3	n.a
Couteau de lancer <i>(poignard, shuriken, fléchette de combat)</i>	n.a	Vig+4	n.a
Hache de lancer	-1	Vig+5	n.a
Javelot	n.a	Vig+5	n.a
Armes de trait*			
Arbalète de poing	+1	12	1
Arbalète de chasse	n.a/-1	13	1/2
Arc artisanal	n.a	Vig+5	1
Arc à poulie	+1	Vig+6	1
Armes de poing			
Arme de poing petit calibre	+1	13	1
Arme de poing moyen calibre	n.a	14	1/3
Arme de poing gros calibre**	n.a	15	1/5
Arme de poing à rafale**	n.a/-2/-3	15/20/25	1/3/Chargeur
Armes d'épaule			
Arme d'épaule moyen calibre	+1	19	1
Arme d'épaule gros calibre**	n.a	20	1
Arme d'épaule à rafale**	na/-3/-4	20/25/30	1/3/Chargeur
Armes lourdes			
Lance roquette ou bazooka**	-1	25	1
Mitrailleuse**	-4/-5/-6	25/30/35	1/3/Chargeur

Précision : Bonus ou Malus à appliquer au test d'Attaque.

Pot/Dégâts : Le Potentiel de Dégâts est à ajouter à la MR du test d'Attaque. Lorsqu'il est précisé que les dégâts sont basés sur la Vigueur (Vig), il faut additionner le niveau de Vigueur du personnage au chiffre qui lui est joint.

Cadence : La Cadence de tir d'une arme précise le nombre de coups qu'elle peut tirer en une action. On n'effectue qu'un test d'Attaque à chaque fois car le tir même en vidant le chargeur, ne dure que le temps d'1 Action, les armes de 2K51 étant extrêmement rapides. On applique en revanche des modifications de précision. Par exemple, si l'on tire au coup par coup avec une arme de poing à rafale, il n'y a pas de Malus de Précision.

En revanche, si avec la même arme on décide de tirer une rafale de 3 qui est le deuxième choix de Cadence possible pour cette arme, on doit aussi choisir le deuxième choix de Précision, qui est un Malus de -1. Les Dégâts doivent être traités de la même façon.

* : Certaines armes peuvent être en céramique, ce sont les babyslashers. Elles ne sont pas plus maniables, mais sont plus difficilement détectables dans les aéroports. Elles sont surtout plus effilées et donc, plus meurtrières. Toute arme babyslasher possède un Bonus de +1 aux Dégâts par rapport à son équivalent normal.

** : La possession d'armes à feu est légale sur le continent américain, à condition de posséder un permis valide. Certaines armes, considérées comme des armes de guerre ne peuvent être possédées légalement hors des fonctions policières ou militaires. Elles sont signalées par les deux astérisques.

Et la portée ?

Par défaut, tous les paramètres définis ci-dessus correspondent à une distance de fonctionnement inférieure à une distance d'environ 30 mètres pour les armes à feu, 20 mètres pour les armes de trait et 10 pour les armes de jet. Pour une utilisation au delà de ces distances, un Malus de Précision de -1 est à soustraire pour chaque palier de 30 mètres (armes à feu), 20 mètres (armes de trait) ou 10 (armes de jet).

Protection

Certains personnages portent des protections variées, dues à leur équipement ou à leurs pouvoirs. Elles se manifestent toujours par un Bonus fixe ajouté en permanence à la Défense active et à la Défense passive du personnage. Autrement dit, elles interviennent dans la difficulté pour le toucher.

Nom de l'armure	Défense	Spécial	Malus
Vêtements en nanotubes de carbone	4	n.a.	n.a
Gilet pare-balles	5	à distance	n.a
Combinaison de combat urbain*	6	à distance	-1
Exosquelette léger*	7	n.a	-1
Exosquelette céramique*	8	n.a	-1
Exosquelette céramique lourd*	9	n.a	-2
Unité lourde d'intervention*	10	n.a	-2
CERBER*, **	10	n.a	/

Défense : Bonus fixe attribué à la Défense de l'utilisateur.

Spécial : Conditions de fonctionnement.

Malus : Les protections sont parfois une entrave à l'accomplissement d'actions physiques. Pour tout test de Vigueur ou d'Adresse brute, appliquez ce Malus en nombre de dés.

* : Équipement illégal hors des strictes fonctions militaires ou policières.

** : Les unités CERBER, en plus des PV de leur carapace céramique, possèdent des capteurs réflexes d'autodéfense qui augmentent la difficulté pour les toucher.



DANGERS

Dans un jeu d'aventure, un personnage n'est pas confronté aux seuls dangers du combat. Vous trouverez dans les paragraphes suivants les règles permettant de simuler ces dangers.

Note : lorsque le Meneur effectue les tests de Dégâts dus présentés ci-dessous, la règle des Évolutions s'applique.

Les chutes

Les blessures causées par une chute sont proportionnelles à la hauteur parcourue avant de heurter le sol.

Le Meneur lance 2D6 de Dégâts par tranche de 3 mètres de chute. Tout personnage confronté à une chute a droit à un jet d'Athlétisme/Acrobatie contre un SD de 9 pour tenter de se rétablir. Sa MR est à soustraire aux points de Dégâts causés par la chute.

Les éléments

Sont rangés dans cette catégorie toutes les blessures liées aux incendies, aux tornades, aux tremblements de terre et autres manifestations diluviennes en tous genres.

Le Meneur détermine la gravité et l'ampleur de la situation et lui attribue une note sur 10. Une note de 1 signifie que le danger est passager et de très faible intensité. Une note de 10 indique un phénomène gigantesque, digne des ouragans qui tuent des centaines de personnes. Cette note correspond au nombre de dés que le Meneur doit jeter à chaque Tour où les personnages sont exposés. Il additionne les résultats de tous ces dés et les compare à la Défense passive du personnage. Tous les points de MR obtenus par le Meneur sont autant de points de Dégâts à infliger au personnage.

Les poisons et venins

Sont rangés dans cette catégorie tous les désagréments causés par l'ingestion de substances nocives, la respiration de gaz virulents, les morsures venimeuses et les piqûres vénéneuses.

Le Meneur détermine la létalité du produit et lui attribue une note sur 10. Cette note correspond au nombre de dés que le Meneur doit jeter au moment de l'injection ou de l'inhalation. Il additionne les résultats de tous ces dés et les compare à la somme des scores de Vigueur et de Hargne du personnage. Tous les points de MR obtenus par le Meneur sont autant de points de Dégâts à infliger au personnage.

Selon le produit, le Meneur peut décider que les Dégâts soient infligés en plusieurs fois et sur plusieurs jours ou semaine. Dans ce cas, même si elle est soignée et que des points de Dégâts sont regagnés avant que tous n'aient été infligés, la victime subit durant toute la durée de l'effet un Malus à toutes ses actions égal à la note (sur 10) de létalité du produit.

LA SANTÉ

La santé d'un personnage est mesurée par son nombre de **Points de Vie** (PV). Les Points de Vie d'un personnage sont égaux à : (Vigueur x 10) +6 et sont répartis en niveaux de Santé.

Les niveaux de Santé

Il existe 6 niveaux de Santé, chaque niveau correspondant à une accumulation de blessures. Ils ont chacun un Palier, qui correspond au nombre de points de Dégâts à cumuler pour les atteindre.

En forme

Tant que le personnage n'a pas reçu un nombre de points de Dégâts supérieur à quatre fois sa Vigueur, il est en forme. Quelle que soit l'arme utilisée, on considère qu'il ne s'agit que de blessures superficielles et peu handicapantes.

État : Le personnage n'a aucun Malus et récupère 1 Point de vie, sans soins, toutes les 10-Vigueur minutes hors combat.

Palier : n.a

Secoué

Si un personnage a perdu un nombre de PV supérieur à 4 fois sa Vigueur, il est secoué.

État : Il est moins performant dans toutes ses actions, physiques ou non (la douleur gênant la concentration) et reçoit par conséquent un **Malus de -2** pour tous ses tests. Il récupère désormais, sans soins, 2 Point de vie toutes les 10-Vigueur minutes hors combat.

Palier : Vigueur x 4

Blessé

C'est à partir d'une perte de PV supérieure ou égale à 6 fois sa Vigueur, qu'un personnage est Blessé.

État : Il ne guérit plus, sans soins, qu'à un rythme de 2 points tous les 10-Vigueur jours. Tant qu'il n'est pas remonté à un niveau de PV Secoué, il subit un **Malus de -4** à toutes ses actions.

Palier : Vigueur x 6

Knock out

Si un personnage passe la barre fatidique d'un total de points de Dégâts supérieur ou égal à 8 fois sa Vigueur, il est KO. Cela ne signifie pas forcément qu'il est allongé et en train de compter ses dents, mais qu'il a perdu une bonne partie de sa capacité à réagir...

État : Il doit faire un test brut de Vigueur ou de Hargne, contre un SD de 18. S'il réussit, il peut continuer à agir avec un **Malus de -8** à toutes ses actions. S'il échoue, il s'évanouit pour 10-Vigueur minutes. Quoi qu'il en soit, il ne récupère plus ses PV naturellement et doit être soigné.

Palier : Vigueur x 8

Grièvement Blessé

Le total des blessures accumulées dépasse désormais un total égal à 10 fois le score du Vigueur du personnage. Cela ne signifie pas qu'il a perdu un ou plusieurs de ses membres, mais bien que ses blessures sont graves et/ou nombreuses et correspondent à ce qu'on pourrait qualifier d'urgence médicale...

État : S'il est encore conscient, il doit réussir un test brut de Vigueur ou de Hargne, contre un SD de 24. S'il réussit, il peut continuer à agir avec un **Malus de -12** à toutes ses actions. Il ne récupère plus ses PV naturellement et doit être soigné. Grièvement blessé, il continue désormais de perdre des PV, à raison de 1 toutes les (Vigueur+1) minutes tant qu'il n'est pas soigné. S'il n'est pas pris en main avant d'arriver à 0 PV, et que nul ne peut lui administrer les premiers soins pour le stabiliser (*Survie/Premiers soins* contre un SD 18 qui ne soigne pas mais arrête la perte de PV) lisez ce qui suit.

Palier : Vigueur x 10

Mort

Le personnage a perdu tous ses PV, pour lui, c'est la fin.

État : Ça sent le sapin...

Palier : (Vigueur x 10) + 6

Soins médicaux

Un personnage ayant reçu des blessures récupère naturellement ses Points de Vie selon un rythme défini par le niveau de Santé atteint. Au-delà d'un certain seuil, il n'est plus possible de récupérer naturellement ; en effet, lorsqu'un personnage est Grièvement Blessé lors d'un combat, il est condamné à mourir à petit feu si on ne le stabilise pas.

■ Les **Points de Vie** se récupèrent par le repos et les soins :

Le blessé doit d'abord être stabilisé par :

- Test de *Survie/Premiers soins* contre un **SD de 18** si l'on n'a que cette solution,

- Test de *Premiers soins (CS)* ou *Université/Science (Médecine ou Chirurgie)* contre un **SD de 12**.

Si le test est réussi, le blessé est stabilisé, mais il ne guérira pas tant qu'on ne lui aura pas attribué les soins médicaux nécessaires (réduction des fractures, médicalisation adéquate, etc.). Un test de *Université/Science (Médecine ou Chirurgie)*, est nécessaire pour regagner des Points de Vie. Ce test doit être effectué selon un barème de difficulté calculé ainsi :

- $SD = \text{Nombre de PV perdus} - \text{Vigueur}$.

Si le blessé a au préalable été stabilisé par des soins prodigués avec la CS Premiers Soins ou

Université/Science (Médecine ou Chirurgie), le SD est alors diminué du niveau de la Compétence qui fut utilisée.

Le personnage ainsi soigné remonte automatiquement au Palier du niveau de Santé supérieur.

Il faut réitérer le test de *Université/Science (Médecine ou Chirurgie)* jusqu'à ce que le personnage soit à même de récupérer ses PV naturellement, c'est-à-dire, jusqu'à ce qu'il ne soit plus que Blessé.

On ne peut faire ces tests plus de $\text{Vigueur}/2$ (arrondi au supérieur) fois par semaine.

SYSTÈME ALTERNATIF DE CREATION DE PERSONNAGE

Le système d'Épisodes proposé pp.54 à 56 d'*AmnesYa 2k51* pour la création de personnage est un moyen fort de lier les compétences chiffrées d'un personnage avec son histoire, son passé, ses expériences, et c'est une approche qui présente de multiples intérêts, notamment narratifs. Mais ce système n'est pas exempt de défauts, et c'est pourquoi nous proposons ici un système alternatif de création, dit 3-3-1.

Le premier intérêt de ce système est de permettre au MJ de créer facilement et rapidement des PNJ sans passer par le système d'Épisodes. Plus rapide, le système 3-3-1 présente l'intérêt de pouvoir donner des statistiques à un personnage-minute imprévu de faible importance, et qui doit être posé rapidement pour ne pas briser le rythme de la partie.

Le second intérêt de ce système, et celui à l'origine de sa création, est une volonté d'équilibrer les personnages d'une même table. Selon les joueurs que vous avez, certains auront une capacité plus grande que d'autres à optimiser leur personnage.

Le système d'Épisodes peut présenter des écarts assez importants entre personnages si certains joueurs font du minimax et d'autres non. Le système 3-3-1 permet de limiter ces écarts,

et donc de mieux équilibrer une table, quel que soit l'appétit de vos joueurs pour exploiter ou non les possibilités d'un système.

C'est au MJ de décider s'il autorise les joueurs à s'en servir ou non. Dans tous les cas, nous recommandons, pour une même aventure ou campagne, que tous les joueurs créent leur personnage avec le même système (par Épisodes ou 3-3-1) pour éviter les possibles déséquilibres existant entre ces deux systèmes.

Épisodes versus 3-3-1

Le parti-pris du système d'Épisodes estime qu'un joueur est mathématiquement gagnant en prenant beaucoup d'Épisodes de faible niveau, car il aura plus de points de compétences. Pour contrebalancer ce principe, la richesse allouée à un personnage est plus importante s'il prend plus d'épisodes de niveau élevé.

L'origine du système 3-3-1 est une vision critique de ce parti-pris. En effet, si un joueur a plus de points de compétences avec des Épisodes de faible niveau, il aura surtout beaucoup de compétences à faible niveau, qui seront plus coûteuses à augmenter, que celui qui en a peu, mais à un niveau plus élevé. Dans la durée, celui qui a pris des Épisodes de niveau élevé sera gagnant,

Niveau	Coût	Répartition	Nombre total de points	Équivalent en expérience cumulée
Niv. 1	2	5 compétences à +1 et 2 compétences à +2	9	110
Niv. 2	3	3 compétences à +1 et 4 compétences à +2	11	150
Niv. 3	4	5 compétences à +2 et 2 compétences à +3	16	270

et en plus, aura plus de Richesse. Or AmnesYa est justement conçu comme un jeu-campagne. Ces éléments sont résumés page précédente dans le tableau des Épisodes (p.55 d'AmnesYa 2k51), avec le nombre de points de compétences, et l'équivalent en expérience cumulée.

Avec les 10 points de création, indépendamment de la répartition des Génie×2 points à répartir, on a donc tout intérêt, si on veut optimiser son personnage, à prendre une combinaison qui donne deux Épisodes de niveau 3 et un Episode de niveau 1, l'équivalent du plus d'expérience possible (650 points d'expérience). Faille du système, c'est également la combinaison qui donne le niveau de richesse 6, le plus élevé. Afin d'éviter les déséquilibres, donnons à chacun l'équivalent de ces épisodes, 3-3-1.

Comment ça marche, le 3-3-1 ?

C'est très simple : à la création, un personnage a droit à l'équivalent des compétences que lui aurait donné une répartition 3-3-1, soit :

- **4 compétences à +3**
- **12 compétences à +2**
- **5 compétences à +1**

Il répartit ensuite Génie×2 points comme bon lui semble, **sans jamais qu'une compétence dépasse un niveau de 5** à la création. Il a également droit à **5 points à répartir parmi : Conduite, Informatique, et Langues.**

Nous recommandons qu'un personnage monte un maximum de compétences à +5 à la création.

Si le MJ le souhaite, il peut imposer aux joueurs que ces compétences soient prises dans un maximum de 3 Épisodes. Toutefois, tant que les joueurs ont un background cohérent, ce garde-fou n'est pas forcément nécessaire. En

sélectionnant les compétences parmi la liste disponible, le système 3-3-1 offre potentiellement plus de liberté.

Pour les PNJ, il suffit de sélectionner les compétences voulues selon les besoins et la cohérence de l'histoire du personnage.

La répartition des points de Caractéristiques, Qualités et Déchirures est inchangée par rapport au système d'AmnesYa 2k51 :

- **16 points de Caractéristiques à répartir, score de 5 maximum à la création.**
- **Une Qualité par Caractéristique.**
- **Une Déchirure à 4, et soit une Déchirure à 2 soit deux Déchirures à 1.**

Et le fric dans tout ça ?

La Richesse du personnage, si on s'en réfère au système d'AmnesYa 2k51, devrait être de 5000 dollars par personnage, avec une ristourne de 50%, et Génie D6×1000 dollars au début de chaque scénario (niveau abaissé de 1D6-1 s'il joue la campagne officielle). Sachant que les inégalités sociales et économiques sont l'un des thèmes forts du jeu, il ne paraît pas très judicieux de faire de l'équipe un groupe de nantis, sauf si la thématique de campagne du MJ s'y prête.

Afin d'équilibrer les choses, nous suggérons que : **chaque personnage démarre avec (1D6+4)×100 dollars. Au début de chaque scénario, le personnage aura GénieD6×15 dollars en poche.**

Ces sommes peuvent varier selon le niveau souhaité de la campagne, le MJ pouvant moduler ces niveaux selon les paliers présentés pp.60-61 d'AmnesYa 2k51.

Niveau de Richesse	Coût
-2 niveaux (\$5 à la création, GénieD6 au début de chaque scénario)	Deux compétences à +1 et deux compétences à +3 en plus
-1 niveau (\$20 à la création, GénieD6×2 au début de chaque scénario)	Une compétence à +1 et une compétence à +3 en plus
+1 niveau (\$1500 à la création, GénieD6×40 au début de chaque scénario)	Une compétence à +1, une compétence à +2, et une compétence à +3 en moins
+2 Niveaux (\$5000 à la création, GénieD6×1000 au début de chaque scénario)	Deux compétences à +1, deux compétences à +2, et deux compétences à +3 en moins

Si un personnage veut être plus riche (ou plus pauvre), il peut monter ou diminuer d'un ou plusieurs crans dans les niveaux de Richesse. En contrepartie, le nombre de compétences qu'il possède est ajusté selon la table ci-dessus.

Alternatives au système : le 3-1³ et le 3-2-2

Si le MJ estime que le système 3-3-1 crée des personnages trop puissants, il peut opter pour une version sous-optimisée du système, qui donne l'équivalent de 600 points d'expérience (un épisode de niveau 3 et trois épisodes de niveau 1) ou 570 points d'expérience (un épisode de niveau 3 et deux épisodes de niveau 2), ce qui correspond à :

■ Pour le système 3-1³ :

- 2 compétences à +3
- 11 compétences à +2
- 15 compétences à +1

Le 3-1³ présente l'avantage d'offrir une répartition plus équilibrée du nombre de compétences et un plus grand nombre de compétences que le 3-3-1.

■ Pour le système 3-2-2 :

- 2 compétences à +3
- 13 compétences à +2
- 6 compétences à +1

Il est fortement déconseillé de descendre en dessous de ces répartitions, sauf à vouloir un groupe de personnages faibles et une mortalité élevée dans le jeu.



GAGNER DE L'EXPÉRIENCE

Les Paramètres des personnages évoluent ainsi :

Par cumul de chance

Lorsqu'en cours de jeu un personnage obtient une Évolution, le joueur choisit de noter le total de cette Évolution dans l'un des paramètres concernés (la Caractéristique, la Déchirure ou la Compétence). Une seule Évolution par paramètre peut être notée par séance de jeu.

Par cumul de points attribués par le Meneur

À la fin de chaque séance de jeu, le Meneur attribue un certain nombre de points d'Expérience, selon plusieurs critères :

- **Fin de l'aventure** : 1 point
- **Réussite du scénario** : 2 à 5 points, selon la difficulté, la complexité, les dangers, la longueur, le nombre d'objectifs réussis
- **Interprétation du personnage** : 1 à 5 points
- **Interprétation des tares dues aux Déchirures** : 1 à 2 points
- **Découverte d'éléments importants concernant l'Amnésie ou des enjeux majeurs d'AmnesYa 2k51** : 2 à 5 points, selon l'ampleur.

Ces points sont à répartir librement dans les cumuls d'Expérience des paramètres que le joueur aimerait voir progresser (sauf les Déchirures !), dans une limite de 5 par paramètre et par séance de jeu. Ces points peuvent également servir à acquérir de nouvelles Compétences.

Par l'entraînement

Lorsqu'un personnage s'entraîne ou étudie régulièrement (au moins 10 heures par semaine), le Meneur peut décider que cet entraînement finit par porter ses fruits en octroyant de 1 à 5 points

de cumul par paramètre concerné lorsqu'un mois s'est écoulé dans le jeu.

Faire évoluer le personnage

- Lorsque le cumul d'Expérience d'une Compétence atteint **10 fois le niveau supérieur**, la Compétence progresse et atteint ce niveau.
- Lorsque le cumul d'Expérience d'une Caractéristique atteint **30 fois le niveau supérieur**, la Caractéristique progresse et atteint ce niveau.
- Lorsque le cumul d'Expérience d'une Déchirure atteint **40 fois le niveau supérieur**, la Déchirure peut progresser et atteindre ce niveau. Mais il peut être préférable de garder ces points si on veut acquérir de nouvelles Déchirures.
- Pour acquérir une nouvelle Compétence, il faut dépenser **10 points d'Expérience**.
- Pour acquérir une nouvelle Déchirure, il faut dépenser **40 points d'Expérience parmi ceux accumulés dans une (et une seule) autre Déchirure grâce aux Évolutions**.

Si le joueur désire acquérir une nouvelle Compétence Complexe, le personnage ne part pas de zéro. On considère le niveau actuel de la compétence complexe comme étant égal à celui du Tronc Commun. Le niveau à atteindre pour acquérir cette Compétence Complexe à TC+1 sera donc égal à 10 fois le niveau supérieur à celui du Tronc Commun.

Lorsqu'un paramètre progresse d'un niveau, son cumul d'Expérience est remis à 0.

DECHIRURE	Inh	SR	TYPE	DUREE	PORTEE ET VOLUME	TEST	EFFETS
Aberration	3	3	INT	Transformation 2D6 secondes Déchx1heures	n.a	Vig+Déch SD 9 pour activation	Apparaît comme ayant Déchx3 ans ou 90-Déch ans. Une fois transformé : Surhumanité N. 5 ; Pyrogénèse N. 4 ; Attributs de prédation N. 3 Androptère Niv. 2 ; Crinière N. 1. L'Inh ne ces Déch n'est pas compté dans le NEXTs. Déch ajouté à tous tests de combat, sauf les dégâts.
Amphibie	6	15	PER	Permanent	Vig+Déch x1H sous l'eau		Personnage réparti Déch +5 points dans : Athlétisme/Natation, Survie/Milieus Aqueux, et Université/Météorologie
Androptère	6	9	PER	Vig+Déchx1min	hauteur max : Vigx40 m	Adresse+Déch pour le vol	Vole à Vig+Déch X 20km/h ; Attaque et Défense augmentées de Déch. Déf passive +2
Arithmétique du combat	6	15	PER	Permanent	n.a		Déch+2 ajouté à tous ses tests de combat. +3 à sa Défense passive.
Attributs de prédation	2	12	REAC	Déchx10min	n.a	Test de Bagarre normal (poings pour griffes, coup de tête pour la morsure).	Dégâts +1+Déch. ; si Hargne : Dégâts+2+Déch.
Chromatonaute	3	15	INT	MRxDéch min	n.a	Gén+Déch SD 9 (SD12 si vêtu) pour activation	Navigue dans la couleur à Déchx20m/s
Contrôle de la douleur	6	9	PER	Permanent	n.a		Malus dus à la perte de PV sont réduits de Déch.
Crinière	2	6	INT	1 Action	Déchx2mètres	Vig+Déch SD 9 pour activation	MRx3 comparée à toutes les Défenses passives dans le rayon d'effets. Dégâts : MRx3 - Déf
Déflagration cinétique	1	6	INT	1 Action	Déch x 5 mètres	Vig+Déch contre test de Har de la cible ou Résistance du matériau+6 pour activation	Onde de choc : Dégâts +10
Donneur de mort	6	9	PER	Permanent	n.a		Bonus de Déch. x 2 à tous ses tests d'attaque.
Excorporation magnétique	3	9	INT	Illimitée / Données garées Gen jours	Déch+Gén x 10 Go	Gén+Déch SD 15 pour activation	Utilise Gén+Info dans le réseau. Peut se créer un Masque contre un SD qu'il fixe lui-même, le Masque est alors égal au SD choisi + Déch. Bonus de Déchx2 à Défense active et passive. Au corps à corps celui qui parvient à le blesser perd 1 PV à chaque frappe.
Exocartilage mobile	6	9	REAC	Instantanée	n.a		Prend le contrôle d'un corps par liquéfaction dans tous ses orifices.
Exoliquéfaction	3	6	INT	Liquéfaction 1D6 min MRxDéchx10min	n.a	Gén+Déch contre Vig de la cible x 3 pour activation	Flétrit les chairs : Déchirure PV/sec. / Classe diminuée de 1 à chaque contact.
Flétrissure	1	3	INT	Instantanée	Contact	Gén+Déch contre Vig de la cible x3 pour activation	
Gravity Game	2	6	INT	Déchx1Action	Déch xVig mètres		Tous tests de combat augmentés de Déch. Déf passive augmentée de 2. Permet de sauter à DéchxVig m de haut

DECHIRURE	Inh	SR	TYPE	DUREE	PORTEE ET VOLUME	TEST	EFFETS
Hétéroliquéfaction	1	3	INT	3 sec et +	Contact	Gén+Déchirure contre test de Vig de la cible pour activation	Liquéfie les organismes. Dégâts +5+Déch / Classe diminuée localement (la plaie) de Déch.
Multiplicité qualitative	1	15	INT	Permanent	n.a	n.a	Choisit autant de nouvelles Qualités que son niveau. Ne peut excéder +5 par chevauchement;
Musc	1	6	INT	ME minutes	Déch mètres	Activation automatique. La cible teste Génie contre Déch x 5	Cf. tableau des phéromones
Omnicompétence	6	15	PER	Permanent	n.a		Déch x3 points de compétence au niveau 1, puis Déch x2 à chaque nouveau niveau. N'affecte pas les compétences d'Université.
Poltergeist	1	9	INT	1 Round	Gén+Déch x 10 mètres / x 5 kg	Gén+Déch pour activation.	Dégâts + 3+Déch ; Init = Gén
Protéiformité	2	9	PER	24 heures	n.a		Points flottants multipliés par Déch / Ne peut plus utiliser les Points Flottants normalement
Protubérances osseuses	6	24	PER	Permanent	n.a	Test de Bagarre normal (poings, coudes, genoux, tibias).	Articulations et arrêtes osseuses hérissées et acérées : Dégâts +1+Déch.
Pyrogénèse	3	6	INT	Instantanée Les objets brûlent Déchx3min	Déchx3mètres	Gén+Déch SD9 pour activation	Note de danger = Déchx2 (maximum 12). N'immunise pas le personnage aux effets du feu
Régénération	2	9	REAC	Voir effets	n.a		Personnage regagne Déch PV par 2 minutes ou par Kilo/litre ingéré selon situation définie.
Sens défensif	6	15	PER	Permanent	GénxDéch mètres		Bonus de Déch x 2 à tous ses tests de Défense et Déchx1 à sa Défense passive.
Surhumanité	6	15	PER	Permanent	n.a		Déch points de Caractéristique en plus à la création (Peut dépasser 6, max = 9). A chaque nouveau niveau de Déch, acquisition d'autant de points de caractéristiques.
Téléportation aléatoire	3	15	INT	1 Action	Déchx20 kg en plus du personnage	Gén+Déch SD12 pour activation.	Se téléporte selon le tableau de téléportation. Peut modifier le jet de localisation de + ou - Déch.
Université mentale	2	18	INT	Instantanée	n.a		Déch remplace toutes les spécialités d'Université et Langues sans avoir à les posséder comme compétences
Vibration sélective	1	6	INT	1 Action	Déchx20mètres MRxVig m3	Vig+Déch contre Résistance du matériau (cf. tableau)	Un véhicule tombe en panne, toutes les vitres d'un bâtiment explosent, les murs se fissurent ou s'écroulent, etc. Choisir 1 matériau par niveau puis 1 à chaque nouveau niveau. Sur l'os, les Dégâts sont de +Déch+3
Yosekan shocker	1	9	INT	Instantanée	Contact	Vig+Déch SD12 pour activation une fois le contact exercé, ou Résistance des matériaux+6 (cf. Vibration Sélective)	Pas de défense possible, sauf l'Encaissement. Dégâts +Déch+4



LÉGANTHROPIE

Note : La léganthropie (comme les Déchirures) permet de mener le corps jusqu'à ses limites ultimes, au-delà des limites naturelles, c'est à dire à 9 au lieu de 6.

Modifications

Tous les +XGY offerts par la Léganthropie seront convertis en bonus fixes. Les X seront multipliés par 2 et les Y seront une addition du chiffre.

Ainsi :

- **+1G0** Deviendrait + 2
- **+1G1** Deviendrait + 3
- **+2G0** Deviendrait + 4
- **+2G1** Deviendrait + 5
- **+3G1** Deviendrait + 7
- **+4G1** Deviendrait + 9
- **+4G2** Deviendrait + 10
- **+5G2** Deviendrait + 12

Exemples pour les **Biomods** (pour la description complète d'un Biomod, reportez vous au livre de base d'AmnesYa 2k51):

Epiderme mimétique

- **Disponibilité** : limitée (ou marché noir)
- **Description** : grâce à ce Biomod, l'utilisateur

peut bénéficier d'un bonus de +3 (qui remplace donc +1G1) à tous les tests impliquant la discrétion.

Booster

- **Disponibilité** : tout réseau médical/pharmaceutique
- **Description** : le sérum Booster permet d'améliorer les capacités musculaires. Le Booster permet d'ajouter un bonus pour tout test de

Vigueur impliquant la force. Le Bonus est de +2 (qui remplace donc +1G0) ou de +4 (qui remplace donc +2G0) chez un spécialiste.

Speeder

- **Disponibilité** : tout réseau médical/pharmaceutique
- **Description** : l'action du Speeder est ciblée sur l'Adresse. Le gain est de +2 (qui remplace donc +1G0) ou de +4 (qui remplace donc +2G0) chez un spécialiste.

Invulnerability

- **Disponibilité** : tout réseau médical/pharmaceutique
- **Description** : ce sérum permet d'améliorer l'endurance physique à la douleur d'une personne. Le personnage gagne les Qualités Vigueur/Inépuisable et Hargne/Acharné qui s'adjoignent à celles déjà possédées. Si l'injection est faite chez un médecin, elle octroie également un bonus de +3 (qui remplace donc +1G1) aux tests d'Athlétismes et de Défense/Encaissement.

Squelette souple

- **Disponibilité** : tout le réseau médical
- **Description** : le premier sérum offre la qualité Agile en Adresse, quant au second sérum il offre la qualité Solide en Vigueur. Si ces Qualités sont déjà possédées, elles offrent désormais un bonus de +6 (qui remplace donc +3G0) au lieu de 4 (qui remplace donc

+2G0) [et de +4 (qui remplace donc +2G0) au lieu de +2 (qui remplace donc +1G0) en cas de chevauchement de caractéristiques].

Exemples pour les **Implants** (pour la description complète d'un Implant, reportez vous au livre de base d'AmnesYa 2K51):

Réseau Nerveux Multiplexé « MUXL »

- **Disponibilité** : normale, version 2G et 3G.
- **Coût emplacement** : variable
- Remplace le réseau nerveux de tout ou partie du corps humain par un réseau de fibres optiques spécifiques.
- **Prix** : variable

> **Remplacement des nerfs d'une main**

- **Effets** : offre un bonus de +3 (qui remplace donc +1G1) en Adresse dans toutes les actions impliquant cette main.
- **Coût emplacement** : 1,5
- **Prix** : 10.000

> **Remplacement des nerfs des 2 mains**

- **Effets** : offre un bonus de +5 (qui remplace donc +2G1) en Adresse dans toutes les actions impliquant les mains.
- **Coût emplacement** : 3
- **Prix** : 20.000

> **Remplacement des nerfs des 2 jambes**

- **Effets** : offre un bonus de +5 (qui remplace donc +2G1) en Adresse dans toutes les actions impliquant les jambes.
- **Coût emplacement** : 3
- **Prix** : 15.000

> **Remplacement des nerfs optiques**

- **Effets** : offre un bonus de +5 (qui remplace donc +2G1) en Génie dans tous les jets demandant une grande vitesse d'analyse et la capacité de perception ; N'influe pas sur l'Initiative pour autant.
- **Coût emplacement** : 1
- **Prix** : 25.000

> **Remplacement des nerfs d'une autre partie du corps**

- **Effets** : offre un bonus de +3 (qui remplace donc +1G1) en Adresse dans toutes les actions impliquant cette partie du corps.
- **Coût emplacement** : 1,5
- **Prix** : 5.000

> **Remplacement du réseau nerveux entier**

- **Effets** : offre un bonus de +8 (qui remplace donc +3G2) en Adresse.
- **Coût emplacement** : 9
- **Prix** : 100.000

Mains de Maître « HANMAS »

- **Disponibilité** : faible, toute version
- **Coût emplacement** : 2
- **Description** : les HanMas permettent d'obtenir l'agilité d'un expert dans un domaine précis. Les mains de Maître permettent au léganthrope de choisir une CS de Technique d'Art, d'Effraction ou encore de Tir et de lui octroyer un bonus de +4 (qui remplace donc +2G0) à chaque test.

Vision Améliorée « AceView »

- **Disponibilité** : Normale, toute version
- **Coût emplacement** : 1,5
- **Description** : les AceView sont des implants qui viennent en remplacement des yeux de la personne. Ils offrent un bonus de +5 (qui remplace donc +2G1) en Génie pour tout test impliquant la perception.

Exemple : Amplificateur de lumière : il offre un bonus de +5 (qui remplace donc +2G1) aux tests de Génie impliquant la perception en pleine nuit si au moins une source de lumière éclaire la zone.