

POWERGAME

Un jeu de role super-héroïque

Edition 6.05 (22 Avril 2002)

Concept, design, et développement : Mikko Kauppinen

Avec l'aide de by Guy Robinson, Scott Baxter, et la Mailing List Powergame

Logo réalisé par Paul Laine

Traduction Slawick Charlier

Copyright © 1994-2002 Mikko Kauppinen (texte)

Tous droits réservés, sauf indiqués ci-dessous

Toutes les références à des personnages apparaissant dans divers BD, films ou autre sont réalisées sans permission. Ces personnages sont la propriété ou la marque déposée de leur éditeur respectif. Ils ne sont utilisés que parce qu'ils constituent des exemples connus de super-héros, et donc un moyen d'illustrer mes propos. Ces références ne doivent pas être prises comme une violation volontaire de leur copyright.

SOMMAIRE

<u>INTRODUCTION</u>	4
<u>PHILOSOPHIE DU JEU</u>	4
<u>NOUVEAUTÉS</u>	5
<u>PRINCIPES DE BASE</u>	6
<u>RÉSOLUTION DES ACTIONS</u>	6
<u>CREATION D'UN PERSONNAGE</u>	9
<u>LES CARACTÉRISTIQUES</u>	9
<u>SUPER POUVOIRS</u>	9
<u>BONS POINTS ET MAUVAIS POINTS</u>	12
<u>LES MAUVAIS POINTS REDUX : LES VULNÉRABILITÉS</u>	17
<u>PERSONNAGES ET MÉTHODES DE CRÉATION</u>	18
<u>FINITIONS</u>	21
<u>LES COMBATS</u>	25
<u>L'INITIATIVE</u>	26
<u>ESQUIVER</u>	27
<u>SITUATIONS SPÉCIALES</u>	28
<u>ATTAQUES SPÉCIALES</u>	28
<u>A QUEL POINT ÇA FAIT MAL</u>	29
<u>LES SOINS</u>	32
<u>ARMES MODERNES</u>	33
<u>COMBATS ET VEHICULES</u>	35
<u>EXEMPLES DE VÉHICULES MODERNES</u>	36
<u>EXPERIENCE ET POINTS DE CHANCE</u>	37
<u>LA CHANCE</u>	37
<u>UN SYSTEME POUR LES GOUVERNER TOUS ?</u>	39
<u>APPENDICE : TABLEAUX DES NP</u>	40

INTRODUCTION

Bienvenue à bord ! Ce jeu de rôle est en développement depuis 1994 et a beaucoup évolué depuis. A l'origine, mon idée était de créer un jeu de rôle parodique sur les super-héros, dont les règles pourraient tenir sur une seule feuille. Mais le jeu a rapidement évolué vers quelque chose de plus important... Voici maintenant un jeu aux règles rapides (mais apparemment jouables), qui a été traduit en Portugais¹, joué à des conventions en Israël, et (presque) fait rougir un simple homme comme moi. Je suis toujours surpris de voir que le site Internet du jeu est monté à 10000 visites par an depuis son ouverture. Powergame peut aussi être utilisé dans d'autres genres que les super-héros (y compris des genres moins spectaculaires), même si les campagnes super-héroïques semblent les plus adaptées à ce jeu.

Si c'est votre première expérience en matière de jeu de rôle, je vous conseille de trouver une personne déjà familière avec ce type de jeu, et de lui demander de vous initier à ses mystères. Powergame utilise des règles simples qui peuvent facilement être assimilées par des joueurs débutants, mais le maître de jeu (MJ), devrait de préférence déjà avoir un peu d'expérience.

Philosophie du jeu

Powergame espère trouver cet utopique compromis entre réalisme et jouabilité. Mon objectif a été de développer aussi peu de concepts que possible, mais qu'ils puissent résoudre un maximum de situations différentes. J'ai aussi essayé de créer des règles qui fonctionneraient aussi bien avec des super-héros aux pouvoirs limités que dans le style de l'âge d'or du comics américain. De manière logique, cela signifie qu'il existe des systèmes qui sont mieux adaptés à un style spécifique, mais je pense sincèrement que Powergame gère correctement une grande variété de personnages et de capacités, et peut simuler n'importe quel niveau entre une bagarre de rue et une bataille cosmique. Le maître de jeu aura un certain nombre de responsabilités, étant donné que le jeu est relativement ouvert et que ses règles sont vulnérables aux abus et au gros-billisme².

Les concepts de règle importants sont marqués avec des caractères gras comme ceci lorsqu'ils apparaissent pour la première fois.

Les exemples détaillés apparaissent dans des cadres jaunes.

Les règles optionnelles ou avancées, qu'il n'est donc pas nécessaires de connaître mais qui peuvent être utiles ou adaptées à certains styles, sont présentées dans des cadres gris.

Une nouvelle fois, voici mon *Excuse Universelle pour les Erreurs et Fautes de Langage*³: ces règles ne sont que des indications générales pour gérer diverses types de situation pouvant arriver lors d'une partie. En d'autres termes, si vous n'aimez pas ce système, jetez le. Cependant, comme il est gratuit, vous n'avez

¹ NDT : Et désormais en Français !

² NDT : Ici l'auteur un équivalent Anglo-Saxon du Gros-Billisme ('Powergaming') qui fait aussi référence au titre de ce jeu

³ NDT : j'en profite pour faire de même: cette traduction n'a été faite que parce que je crois que ce jeu peut trouver un public en France, mais je ne suis pas traducteur professionnel et je doute que la qualité de cette traduction soit du niveau du travail de Mikko sur la conception de Powergame.

rien à perdre, sauf un peu de temps. J'apprécie quand même les commentaires, ils seront mêmes chaudement accueillis, vu que c'est la seule compensation que je peux attendre pour le temps passé à écrire ce jeu. Mon adresse email est : mikko.kauppinen@kotiposti.net, et le site officiel de Powergame : <http://www.uta.fi/~trmika/gameindex.html>.

Nouveautés

Cette 6^{ème} édition révisée⁴ apportent les plus grosses modifications de règles depuis longtemps : les caractéristiques secondaires sont supprimées, et deux caractéristiques primaires (maintenant connues sous le nom de caractéristiques tout court) apparaissent, la vitesse et l'intelligence. La santé a été renommée vigueur, parce que j'y ait inclus la notion de protection naturelle, et perception a été renommée sens pour mieux correspondre à sa nouvelle fonction. Les tables des pouvoirs pour la vitesse et la protection ont été légèrement modifiées en conséquence Enfin, psyché a été renommé volonté, pour avoir un nom plus simple et compréhensible.

Dans les autres nouveautés, les demi-niveaux 1- et 1+ ont été mieux intégrés au système même s'ils sont encore traités comme des demi niveaux pour certains calculs. Dans la liste des autres changements, on trouve la dissociation des points de chance et des points d'expérience, deux niveaux pour les bons points et les mauvais (et l'ajout de nouveaux points). La gestion des héros de bas niveau a été modifiée, la méthode -déjà éprouvée- pour déterminer le niveau de vos pouvoirs a légèrement changée, il y a désormais une section complète sur 'comment faire de votre personnage plus qu'un tas de chiffres', les règles ont été réorganisées et en partie réécrites pour des raisons de clarté, les règles de base comprennent désormais une liste d'armes modernes et de véhicules... J'espère que même les vétérans de ce jeu trouveront ici leur lot de bonnes surprises !

⁴ NDT : La première en Français

PRINCIPES DE BASE

Powergame est construit autour d'une règle très simple : **Prenez autant de dès à 6 faces que la valeur de la caractéristique concernée, lancez les et additionnez les résultats. Comparez ce total à un jet de dès opposé, généralement réalisé par le MJ ; le plus grand score l'emporte.** C'est aussi simple que ça.

Bon, il y a parfois des complications. Mais cette règle constitue la base de tout ce qui va suivre. Avant d'aller plus loin, nous allons d'abord présenter les termes spécifiques utilisés dans ce jeu. Le terme central de Powergame sont les 'Niveau de Pouvoirs (NP)', qui peuvent aller de 0 à 8 et sont utilisés pour évaluer tous les aspects de l'univers. La table ci-dessous compare les différents NP à des capacités humaines moyennes. Vous trouverez dans les appendices des tables détaillées indiquant quelle distance représente un NP de 5 ou à quelle vitesse peut aller quelqu'un à une vitesse de 4.

NP	Description
0	Incapacité. Il n'est pas possible d'être aussi faible sans un handicap.
1-	Faible. Le personnage est faible, lent, sans aucune volonté ou a des manques dans un domaine quelconque.
1	Moyen. La majorité des gens ont leur caractéristique à 1.
1+	Bonne capacité. Un avantage certain sur la plupart des gens.
2	Capacité extraordinaire. Les humains normaux ne vont pas au delà.
3	Capacité surhumaine. Rares sont les mortels à être aussi bons.
4-7	Ces niveaux indiquent des capacités croissantes.
8	Pouvoirs cosmiques. Le personnage n'a pas de limite dans ce domaine.

Les niveaux 1- et 1+ permettent de différencier les personnes sans pouvoir particulier. Il aurait été ennuyeux et irréaliste, même dans un jeu aussi simple que celui là, que les gens normaux aient simplement pu être handicapés, normaux, ou extraordinaires. Pour divers raisons, ces niveaux ne sont pas des niveaux à part entière. Les niveaux 1-, 1 et 1+ sont les « niveaux typiquement humains ».

Les personnages débutants ne peuvent pas avoir plus de 6 dans une caractéristique, et il n'est jamais possible d'avoir plus de 7. Les êtres avec un niveau de 8 représentent les entités suprêmes du jeu. Il s'agit par exemple, dans l'univers Marvel, du Beyonder, ou de Thanos durant la saga 'Le défis de Thanos'. Les jets de dès avec un niveau de 8 ne sont jamais sujets aux bonus ou pénalités quelques soient les circonstances.

Résolution des actions

Comme vous le savez déjà, les principes de base sont très simples : vous jetez autant de dès que votre niveau dans la caractéristique adaptée, et vous les additionnez. Le MJ fait de même avec un nombre de dès égal à la difficulté, ou à la valeur de la caractéristique d'un adversaire. Le plus grand total gagne. Si vous faites deux fois plus que le jet opposé (celui du MJ), c'est un **succès critique** ; le contraire fonctionne aussi : si le MJ fait deux fois plus que vous, vous subissez

un **échec critique**. Une **égalité** signifie que la situation entre les deux adversaires ou entre vous et un obstacle n'a pas évolué ; le MJ est libre d'interpréter comme il veut cette situation.

Avec un **NP de 0**, vous lancez un dès et retirez 3, ie vous lancez **1D6-3** en langage 'rôliste' (les résultats inférieurs à 0 sont considérés comme 0). Les deux niveaux **1-** et **1+** signifie que vous lancez un dès et retirez ou ajoutez 1 respectivement (ie lancez **1D6-1** et **1D6+1** respectivement). Notez que les niveaux 0 et 1- provoquent facilement des échecs critiques, car un résultat de 0 est toujours considéré comme tel quelque soit le résultat du jet opposé. La table ci-contre donne quelques statistiques sur les différents NP.

NP	Min-max	Moyenne
0	0-3	1
1-	0-5	2.5
1	1-6	3.5
1+	2-7	4.5
2	2-12	7
3	3-18	10.5
4	4-24	14
5	5-30	17.5
6	6-36	21
7	7-42	24.5
8	8-48	28

Dans de nombreux cas, le nombre de dès du jet opposé peut être lu sur la feuille de personnage de l'adversaire. Mais il arrive aussi que l'action ne se fasse pas contre une autre personne, mais contre un obstacle passif ; par exemple contre une serrure que vous tentez de crocheter ou une falaise que vous essayez d'escalader. La table ci-dessous indique à quelle difficulté correspond chaque NP du point de vue d'un humain moyen.

NP	Difficulté
0	Facile. La succès est presque automatique.
1-	Effort nécessaire. La succès est plus probable que l'échec, mais le risque est réel.
1	Difficile. Une chance sur deux de réussite.
1+	Horrible. L'échec est plus probable que la réussite.
2	Tâche herculéenne. Les meilleurs ne réussissent qu'une fois sur deux, et l'échec critique est courant.
3	Absurde. Laissez plutôt ça aux super-héros.
4-8	Ces tâches indiquent une difficulté croissante, 8 indiquant une tâche qui poserait problème même aux dieux.

Dans certaines situations, le NP peut être augmenté ou diminué avant de lancer les dès. Un NP ne peut pas monter au dessus de 7 toutefois, et s'il est amené en dessous de zéro, il est considéré comme étant égal à zéro. Il faut noter que lorsque que les niveaux sont modifiés, les trois **niveaux humains (1-, 1, 1+)** **comptent comme des demi-niveaux**. Par exemple, si vous avez un NP de 1- et que vous recevez un bonus de +1 NP, votre caractéristique est temporairement montée à 1+, et non à 1. Dans l'autre sens, un malus de 1 à un NP de 2 donne 1 et non 1+.

Le NP 8, qui n'est pas accessible aux joueurs, n'est jamais sujet à des bonus ou des malus.

Par exemple, un super-héros appelé Fusion Man (dont la caractéristique Force vaut 4) essaye de soulever un avion de chasse de type F-16. A cause du poids de l'avion, le MJ estime, après consultation de la table appropriée en annexe, que la difficulté est de 4. Le joueur comme le MJ lance donc 4 dès.

Supposons maintenant que le MJ fasse 14, un résultat moyen. Si Fusion Man fait entre 15 et 24, il arrive à soulever le F16. Entre 8 et 13, il n'y arrive pas mais ne subit rien de particulier. Avec un résultat de 7 ou moins, c'est un échec critique ; notre héros va sûrement s'endommager le dos et, en le reposant le plus vite possible, endommager l'avion. Enfin, sur un résultat de 14, il va souffler un bon coup et quasiment réussir à le soulever. Toutefois, comme la situation n'aura pas changée de manière permanente, il pourra réessayer, et pourra donc enfin réussir à soulever l'engin.

Notez que notre héros ne pouvait pas faire de réussite critique, puisque dans notre exemple il aurait du faire plus du double de 14 et que le maximum possible avec 4 dès est de 24.

Le MJ peut estimer qu'une action est **triviale**, c'est à dire qu'elle est automatiquement réussie si le personnage possède la compétence ou caractéristique adaptée, ou **impossible**, c'est à dire qu'elle est automatiquement ratée, s'il pense que réduire le NP du personnage à 0 serait encore trop généreux.

Il est possible d'**assister** quelqu'un dans sa tâche. Si le MJ estime qu'il est possible de réaliser une action à plusieurs, comme soulever un rocher ou faire une recherche sur un sujet particulier dans une bibliothèque, la **difficulté est baissée de 1**. Toutefois, **il ne doit pas y avoir une différence de plus de 1 NP entre la personne entreprenant l'action et celui qui l'aide** – un humain normal ne peut pas aider un super-héros à soutenir le pont de Brooklyn. Le personnage avec le meilleur NP peut alors lancer les dès contre la nouvelle difficulté.

Par exemple, le Pr Smith-Jones, un universitaire avec 2 en intelligence (les différentes caractéristiques sont décrites dans le chapitre suivant), dirige une équipe d'étudiants choisie par ses soins pour une recherche bibliothécaire sur un ancien dieu très rancunier. Le MJ assigne une difficulté de 3 à cette tâche. Normalement, même le Pr Smith-Jones, l'un des plus brillant esprit de sa génération, aura quelque difficulté à trouver le bon livre ou le bon parchemin. Mais ce soir, parce qu'il est aidé par ses meilleurs étudiants, qui ont tous 1+ en intelligence, il pourra tenter la recherche avec une difficulté de 2. Ce n'est pas encore le succès assuré mais au moins il a ses chances maintenant...

Réduire les jets de dès (sur une idée de Marcelo Sarsur)

Soyons honnêtes : les jets de dès participent parfois plus à casser l'ambiance qu'à apporter du suspens et de l'excitation. Le MJ doit entre autre effectuer un jet de dès pour chaque PNJ et à chaque action d'un joueur. Dans ce cas, il peut s'il le veut utiliser une règle sans jet de dès pour les actions sans résistance. Pour cela, il décide simplement d'une **valeur cible** située entre le minimum et le maximum possible pour la difficulté concernée. Par exemple, pour crocheter une serrure ayant un NP de 2, le MJ assignera une valeur cible entre 2 et 12. Pour simplifier encore plus, il peut aussi **traiter chaque dès comme ayant fait 4**. Dans l'exemple ci-dessus, cela donne une valeur cible de 8.

Il est facile de mélanger le système sans dès et le système avec dès. Par exemple, le MJ peut décider de lancer les dès pour la plupart des actions, mais que ce système informatique en particulier à une valeur cible de 17 contre les piratages, ou que cette serrure à une valeur cible de 2 contre le crocheteur.

CREATION D'UN PERSONNAGE

Plusieurs méthodes peuvent être employées pour créer un personnage. Vous pouvez le faire au hasard ou non, ou, si le MJ l'autorise, en écrivant simplement votre personnage comment vous le voulez (le MJ devant quand même le valider...). Il est aussi possible d'utiliser des archétypes pré-construits pour les besoins d'une campagne en particulier. Mais avant d'expliquer comment créer un personnage, voyons de quoi ils sont constitués. Les différents éléments techniques qui les composent sont appelés **capacités**.

Les caractéristiques

La plupart des personnages commencent leur existence comme des humains normaux (Les exceptions existent toutefois, elles figurent dans les encadrés à fond gris). Tous les humains et la plupart des races sont définis par 8 **caractéristiques** innées. Elles définissent les capacités du personnage dans divers domaines. La table suivante indique à quoi correspond chacune des 8 caractéristiques.

Caractéristique	Ce que cela décrit...
Force	Quel poids pouvez vous soulever ? Quelle est la puissance de vos coups ? A quelle vitesse pouvez vous frapper au corps à corps ?
Vigueur	Etes vous résistants aux coups ? Combien de blessures pouvez vous supporter avant de mourir ? Comment résistez vous aux poisons ou aux maladies ?
Agilité	Est-il difficile de vous toucher en combat ? Combien de fois pouvez vous tirer en combat à distance ? A quel point êtes vous habiles avec vos mains ?
Rapidité	A quelle vitesse vous déplacez vous ? A quelle vitesse réagissez vous ?
Charisme	A quel point pouvez vous séduire le sexe opposé ? Etes vous un bon leader ?
Intelligence	Avec quelle facilité apprenez vous ? Quelles sont vos capacités de raisonnement et de déduction ?
Volonté	Etes vous psychologiquement fort ? Quelles sont vos capacités de défense face à une attaque psyonique ?
Sens	Pouvez vous facilement déceler des éléments cachés ? Etes vous difficile à surprendre ?

Comme vous le savez déjà, la moyenne humaine correspond à une valeur de 1. Tous les personnages humains commencent donc à 1 dans les huit caractéristiques. Ces valeurs vont bien sûr évoluer, voir radicalement changer avec l'arrivée des...

Super pouvoirs

Powergame a été créée, à l'origine, comme un jeu de super-héros, ce qui explique l'importance des super-pouvoirs dans la création de personnage, juste après les caractéristiques. Les pouvoirs les plus courants sont les **super-caractéristiques**. Que serait une saga sur les super-héros sans personne plus fort, plus rapide ou plus intelligent que ne l'autorise les limites humaines ? Les compétences surhumaines sont une autre forme de super-pouvoirs. On les appelle **super-compétences**. Dans la mesure où Powergame ne propose pas une liste de compétences exhaustive (voir le chapitre suivant pour plus d'informations sur les compétences), le MJ doit limiter les super-compétences de manière adaptée à la campagne. La description du bon point

compétence/connaissance/talent spécial (donnée dans le chapitre sur les bons points et les mauvais points) peut fournir quelques indications. Les super-compétences, contrairement aux compétences normales, ne sont pas basées sur les caractéristiques mais ont leur propre NP. Mais si les super-caractéristiques et les super-compétences sont attirantes, la plupart des joueurs préfèrent les **pouvoirs surnaturels**, comme pouvoir voler, lancer des rayons par les yeux, ou créer un champ de force pour se protéger.

Vous pouvez prendre autant de pouvoirs que vous le désirez, tant que le MJ est d'accord. Chaque pouvoirs possède un NP qui indique aussi bien sa puissance brute que votre capacité à le maîtriser. La manière pour définir ce niveau dépend de la méthode que vous utilisez pour créer votre personnage.

Il arrive que l'utilisation de certains pouvoirs soit restreinte. Ceci est représenté par les **limitations**. En pratique, **vous pouvez augmenter de 1 le NP d'un pouvoir si dans le même temps vous lui donnez une quelconque limitation**. Le MJ n'est pas tenu d'accepter toutes les limitations proposées par les joueurs, puisque certaines n'ont pas de sens si elles sont combinées avec certains pouvoirs. Quelques exemples :

- Porté limitée au touché
- Préparation nécessaire : il faut dépenser une action pour se préparer avant chaque utilisation
- Durée limitée : le pouvoir ne fonctionne que si l'on se concentre sur son utilisation, ce qui empêche de l'utiliser sur plusieurs cibles à la fois
- N'affecte que certaines cibles : n'affecte que les humains, n'affecte pas les cibles jaunes...
- Pas toujours disponible : ne peut-être utilisé que le jour, uniquement à la lumière du soleil,...
- Lié à un objet : le pouvoir est contenu ou lié à un objet. Par exemple, un pouvoir vol avec un NP de 2 peut être augmenté à 3 s'il provient d'un jet pack.

La table ci-dessous donne six origines possibles pour vos pouvoirs. Elle peut être utilisée si vous êtes en manque d'inspiration.

1D6	Origine
1	Le personnage est né avec des capacités inhabituelles, ou les a découvert durant son enfance ou à la puberté. Les gens les appellent souvent 'mutants'. Dans certain univers, ils sont persécutés ; dans d'autres, ils ne sont pas différents des autres super-héros.
2	Le personnage a gagné ses pouvoirs après avoir été exposé, accidentellement ou pas, à une source d'énergie, un produit chimique ou à un autre élément puissant. La radiation est sûrement l'exemple le plus répandu..
3	Le personnage a gagné ses pouvoirs suite à une expérience scientifique ou magique. Il a pu être volontaire ou non.
4	Les pouvoirs du personnage lui ont été confiés par une personne surpuissante ou une entité supérieure (un dieu,...).
5	Le héros a acquis ses pouvoirs par un entraînement personnel, des études ou des recherches. Particulièrement adapté aux pouvoirs magiques, aux capacités physiques athlétiques, ou aux capacités à construire des objets spéciaux.
6	Le héros a été créé par quelqu'un. Cas des robots, androïdes, êtres magiques, clones,...

Personnaliser ses pouvoirs

Les limitations sont une méthode pour personnaliser ses pouvoirs. Mais si vous ne voulez pas limiter autant l'un de vos pouvoirs pour augmenter ses capacités, vous pouvez diminuer uniquement un de ses aspects pour en augmenter un autre. Les différents aspects d'un pouvoir peuvent-être : puissance, maîtrise, portée et durée. Si vous réduisez l'un de ses aspects d'un NP, vous pouvez augmenter le niveau d'un autre aspect de un. Tous les aspects ne sont pas utilisable sur tous les pouvoirs. Par exemple, la durée n'a pas de sens pour la plupart des pouvoirs d'attaque, parce que ceux-ci sont lancés définitivement et les dégâts qu'ils font sont permanents jusqu'à réparation ou soins. Mais limiter la durée peut convenir à un pouvoir de contrôle de l'esprit par exemple.

Exemple : vous avez un pouvoir appelé Rayon d'énergie au niveau 3. Vous voudriez qu'il fasse plus de dommage, mais sans trop le limiter. De plus, vous avez déjà dépensé votre quota de bons points et vous ne voulez pas les abandonner. Mais vous pensez que réduire sa portée n'est pas gênant – après tout une portée de 2 équivaut quand même à quelques centaines de mètres. Votre pouvoir figure donc comme ceci sur votre feuille de personnage : Rayon d'énergie 3 (Puissance 4, portée 2).

Les compétences

Que l'on soit un super-héros ou non, tous le monde a des compétences. Les compétences indiquent ce que le personnage peut faire ; il représente son activité professionnelle, ses loisirs, etc... Les compétences peuvent être indiquées en écrivant simplement la profession du personnage (docteur en médecine, pilote d'avion de chasse, vendeur de voiture d'occasion en province,...), ou en les détaillant (conduire, nager, jouer de la guitare, cuisine chinoise, désassembler et nettoyer un Colt M1911A1). Il est aussi possible de combiner les deux. Il est conseillé de commencer par noter la profession du personnage puis ses hobbies et autres compétences qu'il n'a pas acquise dans le cadre de son activité professionnelle.

Les compétences n'ont pas de NP ; elles se basent sur le NP des caractéristiques. C'est le MJ qui détermine quelle caractéristique utiliser avec quelle compétence, bien que les joueurs donneront sûrement leur avis sans même qu'on leur demande ! Selon la situation, il est même possible de ne pas toujours utiliser la même caractéristique pour une compétence donnée.

C'Est De l'Art...

Il est particulièrement difficile de dire quelle caractéristique doit servir pour les compétences artistiques. Voici quelques suggestions, libre au MJ de s'en servir ou non.

Jouer dans un film ou une pièce de théâtre relève clairement du charisme. Agilité est adapté à la danse. Les arts visuels, comme la peinture ou la sculpture, mais aussi la réalisation de films, se servent de sens. L'intelligence peut servir pour écrire de la poésie ou de la prose. Les arts musicaux sont difficiles à définir ; chaque joueur devrait en discuter séparément avec son MJ. Par exemple, une rock star connue pour ses lèves très incendiaires pourra utiliser charisme, et pour écrire ses textes et sa musique intelligence. Un pianiste classique de haut niveau utilisera agilité, puisque cette caractéristique inclue la notion de dextérité. Cuisiner, que l'on considère cela comme de l'art ou non, utilise plutôt intelligence, mais pourquoi pas sens puisque cela couvre aussi le goût...

Vous êtes totalement libre pour écrire la liste de compétences de votre personnage, mais le MJ doit l'approuver. Tout le monde ne peut pas savoir tout faire... La plupart des **actions que vous faites sans avoir la compétence**

associée se font avec un pénalité de -1 NP ; quelques tâches très faciles ou très communes peuvent être considérées comme faisant parties de la liste de compétences du personnage même si elles n'y figurent pas explicitement. Elles peuvent être utilisées sans pénalité. Par exemple la plupart des occidentaux d'aujourd'hui savent écrire. En tout cas la plupart des PJ...

A l'opposé, certaines compétences sont tellement difficiles qu'il n'est pas possible de s'en servir sans entraînement. Par exemple : physique nucléaire, chirurgie, génétique,... on les appelle **compétences spécialisées**.

En plus des caractéristiques, super-pouvoirs et compétences, les personnages disposent de...

Bons points et mauvais points

La plupart des autres jeux de rôle les appellent avantages et désavantages, mais je préfère les appeler bons et mauvais points. Cela donne aussi deux nouvelles abréviations sympathiques : BP et MP. Ces éléments peuvent être considérés comme des 'super-pouvoirs de tous les jours'. On y trouve des choses comme finance, relations, réputation. Les bons points sont acquis avec des points, qui dépendent du type de personnage et de la méthode de création choisie. Les mauvais points vous donnent des points pour acquérir des bons points. Vous pouvez obtenir quelques bons points gratuitement, mais vous ne serez jamais forcés à prendre des mauvais points.

En plus de vous donner des avantages divers, les bons points vous permettent d'augmenter vos caractéristiques dans *les limites humaines*. **Un bon point vous permet d'augmenter une caractéristique de 1 à 1+, et trois bons points de 1 à 2.** Vous ne pouvez pas augmenter une caractéristique à plus de 2 avec des bons points – pour cela, il vous faut des super-pouvoirs. Toutefois, **si vous avez déjà une caractéristique à un niveau super-humain, vous pouvez l'augmenter de 1 avec 3 BP.** Cela marche aussi pour tous les super-pouvoirs, y compris les super-compétences. Toutefois, **vous ne pouvez pas augmenter de plus de 1 une caractéristique ou un pouvoir avec les BP.** L'unique exception est le bon point 'caractéristique spéciale', qui vous permet d'augmenter un aspect d'une caractéristique déjà augmentée avec des BP.

Il est aussi possible d'acheter des **nouveaux super-pouvoirs : ils coûtent 9 BP chacun, sauf les super-compétences qui coûtent 6.** Leur niveau sont déterminés normalement, selon la méthode de création choisie (les différentes méthodes sont expliquées plus bas).

Il faut noter à ce point que **vous ne pouvez pas augmenter une caractéristique ou un super-pouvoir au delà de 6 avec des BP.** Un NP de 6 est la limite cosmique humaine dans Powergame. Le niveau 7 ne peut être atteint qu'avec l'aide d'une entité supérieure (comme un dieu). Par exemple Jean Grey, lorsqu'elle était contrôlée par Dark Phenix, était devenue une entité alien. Pour des questions d'équilibre, on considère que 6 est aussi la limite pour les races non-humaines.

Les mauvais points fonctionnent de la même manière. **Réduire une caractéristique de 1 à 1- donne 1 MP,** ce qui donne un point supplémentaire

pour acheter des BP. **Réduire une caractéristique à 0 donne 3 MP**, mais c'est un sérieux désavantage.

Revenons à ces fameux 'pouvoirs de tous les jours'. **Un BP permet d'obtenir la version basique** d'une telle capacité, et **3 points permettent d'obtenir la version « super »**, qui est un avantage vraiment inhabituel. Par exemple, Bill Gates est super-riche, et Adolf Hitler super-infâme. Les tables ci-dessous donnent une liste de bons points et de mauvais points, mais vous pouvez, avec le MJ, en inventer d'autres. La version 'super' n'a pas toujours de sens, au MJ de décider.

Les bons points, comme vous avez pu le comprendre, affectent un domaine particulier du jeu, comme un aspect particulier d'une caractéristique; ils donnent par exemple un bonus de +1 sur une utilisation particulière d'une caractéristique (2 avec la version super). Les mauvais points fonctionnent de la manière opposée. Avec ça, vous devriez être armés pour créer des BP et MP en fonction des besoins de votre campagne. De nombreux BP et MP n'ont pas d'influence sur l'aspect technique du jeu mais modifient le background.

Bon point	Description
Bonne réputation	Les gens qui vous connaissent ou ont entendus parler de vous vous ont en bonne estime. Vous avez peut-être la réputation de bien faire votre travail.
Célébrité	Beaucoup de personnes connaissent votre nom et même vous adulent, que vous le méritiez ou non. Une bonne réputation est souvent due à vos actes. Les gens super-célèbres sont aussi connus que Madonna, Elvis ou Mickel Jackson.
Patronyme réputé	Votre famille est riche, connue et/ou possède beaucoup de relations. Il s'agit d'une autre forme de célébrité ou de réputation.
Riche	Vous avez beaucoup d'argent et de biens. Super-riche indique que vous avez plus d'argent que le PIB de certains pays.
Beau	Vous êtes beau ou attirant pour une quelconque raison. Ne pas confondre avec le charisme : vous pouvez être beau mais désagréable dans vos relations avec les autres. Super-beau vous garanti un travail à Hollywood ou dans la mode, et une horde de fans où que vous alliez.
Relations	Vous connaissez une personne, un groupe de personnes ou une organisation susceptible de vous aider dans certaines circonstances. Ils peuvent bien sûr vous demander une faveur en échange. Super-relations indique que vous connaissez le Président des USA en personne et pouvez utiliser les ressources du gouvernement.
Chanceux	Vous pouvez relancer un jet de dés et un seul par partie, et choisir le meilleur résultat. Vous pouvez choisir de relancer les dés après que le jet opposé soit effectué. Super-chanceux vous permet de réussir automatiquement un jet de dés par partie, si vous aviez pu réussir en jetant les dés. Par exemple, si vous devez faire 19 avec un NP de 3, vous serez impuissant même avec super-chanceux.
Empathie animale	Vous inspirez confiance aux animaux. Les animaux affamés, blessés ou effrayés peuvent quand même poser problème. Super-empathie animale correspond aux capacités de Tarzan.
Connaissance spéciale	Vous avez une connaissance très pointue sur une région, une ville, une culture, une organisation, une technologie ou autre. Vos compétences peuvent vous donner une telle connaissance, mais connaissance spéciale va beaucoup plus loin. En terme de jeu, vous obtenez un bonus de +1 NP dans ce domaine. Elle se base la plupart du temps sur intelligence. Super-connaissance vous donne un bonus de +2 et fait de vous l'un des meilleurs expert mondial dans cette matière.

Compétence spéciale	Vous êtes particulièrement doués dans une aptitude physique particulière. De la même manière que connaissance spéciale vous donne un avantage dans un domaine intellectuel, compétence spéciale vous donne +1 NP pour certaines actions physiques. Vous pouvez être un archer talentueux, un conducteur d'exception, un nageur hors pair ou encore un tireur d'élite. Le MJ devrait interdire les aptitudes trop larges, comme être capable d'utiliser toutes les armes du monde comme un expert. La version super donne un bonus +2, et vous permet d'être sûr que personne ne le fait mieux que vous.
Talent spécial	Fonctionne comme connaissance spéciale, mais centré sur l'idée de performance. Vous pouvez avoir un talent pour les langues, les mathématiques, les arts visuels, la musique,... Comme vous pouvez le deviner, la version basique vous donne un bonus de +1 et la version super un bonus de +2, faisant de vous le Michelangelo de votre spécialité.
Caractéristique spéciale	Ceci vous permet d'améliorer un aspect d'une caractéristique, si vous ne voulez pas dépenser 3 BP pour augmenter l'ensemble de la caractéristique mais désirez plus qu'une simple augmentation à 1+. Par exemple, vous pouvez augmenter de 1 votre force pour soulever des objets ou pour le combat au corps à corps, ou augmenter votre charisme pour séduire le sexe opposé, ou encore augmenter votre volonté contre les attaques psyoniques. L'aspect concerné doit être défini avec le MJ, et doit être clairement délimité. N'hésitez pas à trouver un nom particulier à votre caractéristique spéciale, comme Poing d'acier, Volonté de fer ou Brise-cœur. Une précision pour les férus de combat : ce BP inclus la possibilité d'augmenter de 1 sa rapidité pour les jets d'initiative. On pourrait appeler ça 'Réflexes éclairs' pour être clair. Si cela augmente votre caractéristique à un niveau super-humain, n'oubliez pas de demander l'avis de votre MJ. Cela pourrait être inadapté à sa campagne. Par contre cela convient très bien à des aventures typées Age d'Argent. Ce BP n'existe pas en version super.
Sens accrus	L'un de vos sens vous donne un bonus de 1 lorsqu'il est utilisé. La version super donne un bonus de 2.
Sixième sens	Vous sentez quand les choses vont mal tourner. Que ce soit à cause d'un sniper sur un toit ou d'une bombe sous votre voiture, vous avez un mauvais pressentiment quand votre vie est en danger. Le MJ décidera de la manière dont fonctionne cet avantage. Je suppose qu'il doit exister une version super, vous donnant un sens d'araignée, mais ce serait plutôt un super-pouvoir. A vous de voir.
Repère temporel	Vous savez toujours quelle heure il est. Que vous ayez été assommés et transportés à l'autre bout du monde, vous avez toujours une idée de l'heure.
Sens de l'orientation	Vous savez toujours où est le nord, et vous ne semblez jamais perdus.
Nyctalope	Vous voyez mieux dans l'obscurité que la plupart des gens. Cela vous permet de ne pas avoir de malus en combat par exemple. La version super vous permet de voir dans toutes les conditions de lumière sauf le noir total, mais cette version peut être considérée comme un pouvoir dans certaines campagnes.
Sommeil léger	Vous vous réveillez facilement au moindre bruit suspect, vous êtes donc plus difficiles à surprendre lors de votre sommeil. Vous avez un bonus de +1 NP pour vos jets de vigilance ; la version super vous donne un bonus de 2.
Empathie	Vous pouvez interpréter facilement les expressions physiques des gens ; il est donc difficile de vous mentir. Vous pouvez aussi connaître l'humeur général d'un groupe, par exemple savoir quand une manifestation va devenir violente.
Intuition	Vous avez une étonnante capacité à aboutir aux bonnes conclusions avec très peu d'indices. Sherlock Holme avait la version super de cet avantage. Cela vous donne un bonus de 1 ou 2 (version super) aux jets d'intelligence appropriés.
Mémoire photographique	Vous vous souvenez de presque tout ce que vous avez vu. La version super vous permet de vous souvenir littéralement de tout.

Coéquipier	Il s'agit d'une personne très proche et qui vous est loyale. Elle vous aidera à combattre l'Armada de la Dimension X, mais reste un être pensant et ne supportera pas les abus indéfiniment. Ayant elle même sa propre vie à mener, elle n'est pas toujours disponible. La version super vous donne un coéquipier qui ne vous pose jamais de questions. Les coéquipiers sont en général moins puissants que leur maître, et ont souvent besoin d'être sauvés.
Arme fétiche	Vous avez un bonus de +1 lorsque vous utilisez votre arme préférée, mais les dommages restent les mêmes. Par exemple, le Walter PPK est l'arme fétiche de James Bond. Si vous perdez votre compagnon, il peut-être remplacé. Ce bon point ne peut affecter qu'un arme à la fois, sauf si vous achetez la version super qui vous permet d'avoir deux armes fétiches. Dans ce cas, elles sont souvent identiques (la pair de Beretta de Chow Yun Fat) ou forment une paire traditionnelle (comme un katana et un wakizashi).
Combat à la Woo	Cet avantage supprime le malus dû au combat à deux armes. La version basique élimine le bonus pour une arme, la version super pour les deux.
Rapide à la détente	Vous n'avez pas besoin de dépenser une action pour sortir votre arme.
Recharge vite	Vous vous êtes tellement entraîné à recharger votre arme que désormais cela ne vous prend qu'un instant. Vous rechargez en moitié moins de temps qu'il n'en faut (arrondi à l'inférieur), donc pour une arme qui se recharge en une action cela ne vous coûte rien.
Fort comme une armée	Cette capacité vous permet de combattre contre deux adversaires au corps à corps sans que cela leur donne de bonus. La version super vous permet de combattre contre autant d'adversaires que possible sans malus.
Véhicule favori	Vous obtenez un bonus de +1 NP lorsque vous conduisez ou pilotez votre véhicule favori. Ce véhicule peut-être remplacé s'il est détruit. Ce BP n'affecte qu'un seul véhicule à la fois. Il est possible de construire de nombreux autres BP à partir de celui là : mon pinceau favori pour peindre, ...

Mauvais point	Description
Mauvaise réputation	Vous avez la réputation de mal faire votre travail ou d'être quelqu'un de peu fréquentable en général.
Infâme	Vous êtes un être infâme d'une manière ou d'une autre. Pensez à Attila le Hun ou Jack l'Eventreur pour vous faire une idée.
Patronyme entaché	Les gens préfèrent éviter votre famille, à cause de son histoire, de ses actes, ou pourquoi pas d'une malédiction. Cela affecte la manière dont on vous regarde.
Problème social	Vous êtes constamment harassés par les autres. La police vous arrête sans raison, l'administration refuse de vous aider, des inconnus vous insultent. L'une des raisons possibles est l'appartenance à une minorité sociale, politique ou religieuse. Ceci n'affecte pas ceux qui vous connaissent vraiment, à moins qu'ils aient aussi ce préjugé.
Habitude Tabou	Vous avez une habitude considérée comme anormale par les gens, comme un désordre sexuel. Tout comme pour Problème Social, cela n'affecte pas ceux qui vous connaissent à moins qu'ils considèrent eux aussi cette habitude comme anormale.
Pauvreté	Vous êtes sans sous et sans possession. Il est difficile pour vous de survivre. La version super signifie que vous n'avez pas plus que quelques habits et que vous vivez dans la rue.
Ennemie	Vous vous êtes fait un ennemi puissant, qui veut votre mort, ou au minimum vous ridiculiser, vous blesser ou vous humilier. La version super indique qu'un groupe comme le KGB ou la mafia vous en veut.
Malchance	Une fois par séance de jeu, le MJ peut relancer un jet de dès qui vous concerne et choisir celui qui vous arrange le moins. Avec la version super, le MJ peut automatiquement vous faire rater une jet par partie.

Faiblesse	C'est l'inverse de caractéristique spéciale. Cela réduit de 1 un aspect de l'une de vos caractéristiques. Par exemple vous pouvez avoir 1 en charisme, mais lorsqu'il s'agit de séduire le sexe opposé avoir 0. L'aspect qui vous pose problème doit être définie avec le MJ ; il devrait être décrit le plus clairement possible. Il est possible de réduire ainsi une caractéristique déjà augmentée avec un BP ou un super pouvoir. Vous êtes aussi encouragé à donner un nom à votre faiblesse. Il n'y a pas de version super.
Sens faible	L'un de vos sens vous donne un malus de 1 lorsque vous l'utilisez. La version super vous donne un malus de 2. Un sens complètement inutilisable est une Vulnérabilité (voir ci-dessous).
Animosité animale	Les animaux ne vous aiment pas, et s'ils ont le choix, vous attaqueront le premier.
Dépendance physique	Vous êtes dépendants d'une substance comme le tabac ou l'alcool. Vous pouvez aussi être dépendants d'une drogue, mais une dépendance qui ne vous laisserait pas d'espoir est considérée comme une vulnérabilité (voir plus bas).
Dépendance mentale	Vous êtes dépendant d'une activité comme le jeu, le sexe, le pouvoir ou l'utilisation d'internet.
Maladie	Vous êtes atteints d'une maladie qui vous affaiblie d'une manière ou d'une autre. Il peut s'agir du diabète, de l'épilepsie, d'une allergie,... Les maladies mortelles et incurables doivent être considérées comme des vulnérabilités comme expliqué plus bas.
Blessure	Vous avez été sérieusement blessés et avez gardé des séquelles. Une blessure à la tête vous donne un malus de 1 en intelligence, charisme et/ou volonté, une blessure aux jambes un malus de 1 en agilité et/ou rapidité, une blessure au ventre des visites régulières à l'hôpital. Si une blessure vous donne plus d'un malus, elle vous rapporte plus d'un point.
Elocution défaillante	D'une manière ou d'une autre vous avez du mal à vous exprimer à l'oral.
Age vénérable ou gamin	Votre âge n'est pas considéré comme adapté pour un aventurier, que vous soyez trop vieux ou trop jeune. Les gens douteront de vos capacités. Notez que vous devez choisir vos capacités en rapport avec votre âge.
Personne à charge	Une personne dépend de vous pour pouvoir vivre, par exemple un enfant, une personne âgée, ou une personne handicapée ou malade. Vous devez donc passer beaucoup de temps avec elle, ce qui peut être contraignant pour vos aventures.
Sombre secret	Vous avez un mort dans votre placard. Il peut littéralement s'agir d'un mort dans votre placard, mais en général il s'agit d'un simple secret que vous ne voulez pas divulguer. La version super est un secret vraiment terrifiant, par exemple que vous étiez garde dans un camp de concentration pendant 39-45 ou que vous êtes un serial killer anthropophage.
Gros dormeur	Vous avez le sommeil lourd et le bruit ne vous réveille pas. Si cela peut parfois paraître utile, vous êtes aussi difficile à réveiller et les premières heures après votre réveil vous avez tendance à somnoler. Vous avez un malus de 1 à vos jets de vigilance lorsque vous dormez.
Tête de tueur	Votre physique ne donne pas une bonne impression. Vous pouvez jouer un vilain dans un film mais oubliez les rôles de gentil romantique. La version super indique que les enfants s'enfuient en pleurant lorsqu'ils vous croisent et que les adultes, sauf les plus ouverts d'esprit, ont un à priori négatif sur vous.

Et voilà... Si vous pensez que vous avez besoin de plus de points pour acheter des BP, vous pouvez avoir...

Les mauvais points Redux : les vulnérabilités

L'enfant de Krypton souffre d'une allergie au dernier degrés à la kryptonique. Pourquoi votre personnage ne pourrait pas avoir une telle faiblesse ? En prenant une **vulnérabilité**, vous pouvez obtenir plus de BP. Ce n'est évidemment pas obligatoire. Les vulnérabilités existent aussi dans la réalité : ce sont par exemple les phobies. Quelques autres éléments sont classés dans comme vulnérabilités mais sont plutôt des limitations de pouvoirs. Ce sont les gadgets, les rituels, les magiciens et les métamorphes.

Les vulnérabilités ont en général un NP, tous comme les caractéristiques et les super-pouvoirs. Ce NP est utilisé contre l'une des caractéristiques du personnage. Par exemple si vous avez Vertige à 3 (une sacré phobie !), vous devrez réussir un jet de volonté contre une difficulté de 3 à chaque fois que vous vous trouverez en hauteur. Avec un tel malus, un humain normal (avec une volonté de 1) deviendrait fou si on le forçait à monter dans un avion ! Les différentes vulnérabilités peuvent bien sûr nécessiter des jets sur une autre caractéristique; toutes n'ont pas de NP d'ailleurs. Celles qui en ont un **doivent être acquises avec un NP au moins égal à la caractéristique concernée**. Sinon le personnage n'aurait rien à craindre de sa vulnérabilité, surtout s'il a des caractéristiques sur-humaines... Des versions moins dangereuses existent sous forme de mauvais points.

Pour chaque NP attribué à une vulnérabilité, vous gagnez trois MP. Normalement **vous ne pouvez prendre qu'une seule vulnérabilité**, mais si vous pouvez le justifier, il est possible d'en prendre plus. Les vampires par exemple, ont tellement de super-pouvoirs qu'ils doivent compenser par de nombreuses vulnérabilités. Voici quelques exemples :

Vulnérabilité	Description
Substance ou condition	Vous êtes sensibles à quelque chose comme la kryptonique, le soleil, l'eau, etc... qui peut vous blesser physiquement.
Phobie	Par exemple la peur du noir, des espaces fermés, du feu, de voler, des hauteurs, des grands espaces, des serpents, des araignées,... Lorsque qu'un PJ rencontre l'objet de sa peur, il doit réussir un jet de volonté contre le NP de sa phobie. S'il réussit, rien ne se passe, mais dans le cas contraire le joueur doit agir en conséquence.
Maladie mentale	Il existe de nombreuses maladies mentales, et il semblerait que de nouvelles soient découvertes tous les jours. On peut citer dépression, maniaquerie, violence, personnalités multiples. La maladie est normalement active, et le joueur doit réussir un jet de volonté contre le NP de sa maladie pour la rendre temporairement inactive. Les versions plus légères sont juste des traits de caractères : nous sommes tous un peu dépressif à un moment ou à un autre, et nous avons tous nos mauvaises habitudes...
Dépendance	La version Mauvais Point de Dépendance vous impose de la 'jouer' ; la version vulnérabilité vous impose un jet de volonté contre le NP de cette vulnérabilité. Les drogués de longues date rentrent dans cette catégorie.
Maladie grave	Cette vulnérabilité est difficile à introduire dans une partie, mais vous est quand même proposée. Une maladie assez grave pour être une vulnérabilité signifie souvent une maladie mortelle comme le cancer ou le SIDA. Ces effets se ressentent moins régulièrement que les phobies par exemple, mais plus de manière constante et long terme. Pour gérer cette maladie, le MJ peut faire faire régulièrement au joueur un jet de vigueur ; s'il réussie, il gagne un peu de répit, mais s'il rate, la situation empire. Si le joueur semble survivre indéfiniment, le MJ peut décider de

	faire évoluer la maladie quelque soit le résultat du jet. Le SIDA est censé tuer au bout d'une dizaine d'années.
Perte complète d'un sens	La perte complète du goût ou de l'odorat rapporte trois BP. Etre sourd rapporte 6 points. Etre aveugle rapporte 9 points, ce qui vous permet de vous acheter un super-pouvoir pour compenser : la vue est le sens le plus important pour les humains.
Gadget	Tous les pouvoirs du super-héros viennent d'un gadget quelqu'il soit. Il peut par exemple s'agir d'une armure de combat, d'un anneau magique, d'une arme spéciale, ou d'un autre artefact. Les objets de petites tailles sont plus faciles à utiliser mais aussi plus faciles à voler. Une armure prend du temps à enfiler, au moins 1D6+1 tours. Cette limitation rapporte 6 BP.
Rituel	Le héros doit réaliser un rituel complexe à chaque fois qu'il veut utiliser un pouvoir. L'alchimie, l'invocation d'esprit, sont des exemples courants, mais vous pouvez aussi danser nu sous la pluie ! Le NP du rituel indique le temps qu'il prend à réaliser. Voir les annexes pour un équivalent entre temps et NP. Cette vulnérabilité rapporte 9 BP.
Lanceur de sort	Les pouvoirs du héros sont lancés sous forme de sorts. Cela ne prend qu'une action, mais c'est parfois déjà trop... Cela rapporte 6 BP.
Métamorphe	Le héros doit changer de forme avant de pouvoir utiliser ses pouvoirs. On peut supposer que la forme sans pouvoirs est celle humaine. Les BP et MP sont en général réparties entre les deux formes. La transformation prend une action (pas un tour ; ces termes sont expliqués plus bas dans la section sur les combats). Les deux formes doivent être aussi différentes que possibles, comme Bruce Banner et Hulk. Cette vulnérabilité rapporte 3 BP.

Personnages et méthodes de création

Vous êtes peut être arrivés ici sans lire les sections précédentes, pour créer votre personnage rapidement. Honte sur vous ! Retournez en arrière, parce que pour pouvoir créer votre personnage vous avez d'abord besoin de savoir de quoi il est constitué.

Trois méthodes différentes ont été crée pour la création de personnage à Powergame. La première est entièrement au **hasard**, et est la méthode la plus rapide, la plus dans l'esprit de ce jeu. Comme beaucoup n'aime pas le hasard, il y a aussi une méthode appelée **SAP** (Système d'Allocation de Points). Le principe de base est le suivant : **à chaque fois que vous devez lancer 1D6, considérez que le résultat est trois**. L'avantage est que vous pouvez mixer les deux méthodes, c'est à dire utiliser le SAP uniquement pour certains jets choisis.

L'ordre conseillé dans lequel déterminer les différentes capacités d'un personnage est le suivant :

1. **Ecrire les valeurs de bases des caractéristiques** (en général 1 dans chaque caractéristique).
2. **Déterminer le nombre de super-pouvoirs** que vous avez. **Choisir les pouvoirs** que vous voulez.
3. **Déterminer le niveau** de vos pouvoirs. Prenez éventuellement quelques limitations.
4. **Choisissez des bon points**. Vous pouvez en prendre d'avantage en prenant des limitations et des mauvais points.
5. **Choisissez des compétences**.

6. Enfin, **faites de votre personnage plus que des nombres**. Vous trouverez quelques idées dans la section correspondante.

N'oubliez pas que vous n'êtes pas obligés de suivre cet ordre. Il est aussi possible de revenir en arrière à tout moment pour ajuster votre personnage. Par contre un jet de dès effectué doit être conservé.

Et la troisième méthode me diriez vous ? C'est la méthode 'sculpteur', et elle est extrêmement simple : si vous avez un idée précise de votre personnage, et que les deux méthodes précédentes ne vous conviennent pas, écrivez simplement votre personnage tel que vous le voulez. En général, vous pouvez toujours utiliser cette méthode, vu que le MJ doit de toutes façons approuver votre héros. S'il l'apprécie, pourquoi s'embêter avec la méthode 'officielle, garantie sans bug et sans faille' ? Mais si vous n'avez pas d'idée précise, les deux premières méthodes (décrites plus bas) peuvent vous aider. Si vous choisissez la méthode sculpteur, lisez quand même le reste de ce chapitre, vous y trouverez quelques suggestions sur les différents types de héros possibles.

Sculpture détaillée (sur une idée de Randall Orndorff)

Il s'agit d'une option pour la méthode sculpteur. Elle détaille la manière de spécialiser les pouvoirs. Dans la mesure où cette méthode ignore les jets de dès et les chiffres, il n'y a en effet aucune raison de ne pas avoir exactement le pouvoir dont vous rêvez. Ce qui suit est aussi valable pour les super caractéristiques : les pouvoirs peuvent être défini par différents aspects, qui sont normalement puissance, maîtrise, portée, aire d'effet et durée. Il est toutefois possible d'inventer d'autres aspects si nécessaire.

Par exemple, vous voulez jouer une adolescente qui vient jute de découvrir qu'elle pouvait lancer de puissants rayons d'énergie. Vous pouvez le définir comme un Rayon énergétique 3, mais cela ne montre pas qu'elle ne maîtrise pas encore très bien son pouvoir. On pourra donc noter ce pouvoir Rayon énergétique 3 (maîtrise 1). Cela signifie que la portée, les dommages et autres détails ont un niveau 3 mais que les jets de dès pour savoir si elle atteint sa cible sont réalisés avec un niveau de 1. Nous avons l'exemple typique de quelqu'un qui a un fort potentiel mais ne sait pas (encore) s'en servir.

Il est tout à fait possible de détailler ce pouvoir encore plus, par exemple : Rayon énergétique (Maîtrise 1, Portée 3, Puissance 5, Aire d'effet 2). La durée ne s'applique pas à ce pouvoir. Pour une personne avec une super-force et aucune finesse, cela donnerait : Super-force (Maîtrise 1, Soulever des objets 5, Dommage 4).

Voici un exemple plus qualitatif que quantitatif : Contrôle du temps (Eclairs 3, Tempête 5, Précipitation 6). D'une manière générale, faite ce que vous pensez correspondre à votre personnage, à la campagne et au jeu, et je suis sûr que vous ne vous tromperez pas ! Pour finir, un exemple très détaillé : Annulation de pouvoirs 4 (Aire d'effet 2, ou 10 mètres, centré sur le personnage. Ne fonctionne que sur une cible repérée, en général vue ou entendue. Il n'est pas possible d'annuler les pouvoirs magiques, et tenter d'annuler un pouvoirs psy peut provoquer un retour de flamme – dommage 4 – contre le personnage).

Ce jeu a été construit, au départ, pour créer des personnages de **l'âge d'argent des comics**. Lancer **1D6+1 pour déterminer leur nombre de super-pouvoirs**, et **1D6+1 pour le nombre de bons points** de départ. Une fois choisis vos super-pouvoirs, vous devez leur donner un NP. **Lancer 1D6 pour chaque pouvoir, et additionnez les jets. Vous devez répartir comme vous**

voulez ce total entre vos pouvoirs. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas donner plus de 6 à un pouvoir. Les puristes du hasard attribuent simplement le résultat d'1D6 à chaque pouvoir, sans répartir. Cela peut conduire à des pouvoirs de niveau 1 qui n'en sont presque pas.

Si vous obtenez plus tard de nouveaux super-pouvoirs (avec les BP par exemple), vous pouvez lancer 1D6 pour chaque nouveau pouvoir et l'ajouter au précédent total pour répartir à nouveau les niveaux entre les pouvoirs.

Les pouvoirs magiques

Les magiciens sont des personnages dont les pouvoirs ne sont pas déterminés précisément mais qui peuvent accomplir une grande variété d'actions. On peut citer par exemple les magiciens 'classiques', ou l'anneau de Green Lantern. Un personnage qui n'obtient qu'un seul pouvoir tentera sûrement de le choisir aussi large que possible. Bien que le MJ puisse facilement l'interdire, quelques précisions sont indispensables parce que ce type de pouvoir apparaît souvent dans les comics.

Si un pouvoir permet de faire plusieurs choses, le NP des différents aspects du pouvoir sont successivement réduits de 1. Par exemple, les aspects d'un niveau 5 auront successivement les niveaux 5-4-3-2, jusqu'à ce que le NP 1 soit atteint. Par exemple, un illusionniste matérialise le dragon d'un rôliste en train de rêver. Ce dragon pourra avoir Souffle 5, Armure de peau 4, Vol 3, Durée 2, et les autres habilités à 1. Si le magicien arrive à maintenir sa concentration, il pourra baisser la durée à 1, et augmenter par exemple la force du dragon à 2.

Pour les pouvoirs comme ceux de Green Lantern ou de Jane Richard, la force et la taille de la création sont souvent les aspects les plus importants. Quelqu'un avec un champs de force de niveau 5 pourra offrir une protection de 5 dans une aire de 4, ou le contraire. S'il veut utiliser ce pouvoir pour frapper ses ennemis (avec un champ de force en forme de marteau), il aura une portée de 4 et des dommages de 5, ou le contraire. Ce sont des pouvoirs très puissants, et de tels personnages sont en général capables de beaucoup de chose.

Change-forme peut aussi être considéré comme un pouvoir magique s'il est suffisamment général. Les différents aspects inclus au minimum Taille, Résistance et Vitesse. Par exemple, un personnage avec change-forme à 3 peut se changer en une créature géante de taille 3 avec une résistance de 2, ou un être microscopique avec une réduction de taille de 3 et une vitesse de 2, devenant ainsi particulièrement difficile à attraper.

Une fois choisies vos compétences, vos pouvoirs, vos BP et MP et éventuellement vos limitations et vulnérabilités, vous pouvez passer au chapitre suivant, 'Finitions'. Si vous voulez connaître les autres types de personnages qu'il est possible de rencontrer, restez là !

Les personnes **Sur-Humaines** sont des gens qui essaient d'atteindre une perfection physique et mentale. C'est le cas de Batman, Daredevil, ou Captain America. Ils n'ont pas de super-pouvoirs importants, au plus des capacités un peu particulières comme les super-sens de Daredevil. A la place des 1D6+1 super-pouvoirs, les **Super-Humains reçoivent 6D6 BP**. Par exemple, si vous utiliser le système SAP, vous recevez 18 BP (3 par dès) ; vous pouvez donc augmenter 4 caractéristiques à 2, ce qui représente le degré de perfection atteint votre personnage (et cela vous laisse encore des BP pour prendre une super-compétence ou des BP).

Les **héros** n'ont aucun pouvoir, ils ne reçoivent pas de super-pouvoirs et ne peuvent pas en acheter avec leurs BP. A la place, ils reçoivent 2D6+2 BP, le

double de la normal. James Bond, Indiana Jones et Dirk Pitt sont des héros typiques.

Les **personnes normales** sont en général la chair à canon des autres types de personnages, mais ils peuvent être le seul type disponible dans certaines campagnes. Ils reçoivent **2 BP** et aucune autre capacité spéciale.

Les races extra-terrestres

Si l'univers dans lequel se déroule la partie inclut des races extra-terrestres, le MJ devrait définir au préalable quels sont leurs caractéristiques typiques. Un insectoïde typique pourrait par exemple avoir 3 en force, vitesse et vigueur, 2 en agilité et 0 en intelligence du point de vue des humains. Si les joueurs sont autorisés à jouer des races aliènes, ils peuvent utiliser ces valeurs comme point de départ et suivre le cheminement classique de la création de personnage. Si une race possède naturellement de nombreux super-pouvoirs (toujours du point de vue humain), il peut être nécessaire de limiter leurs représentants aux héros et aux personnes normales. Cela évitera un trop grand déséquilibre avec les humains.

Si un joueur désire jouer un extra-terrestre mais que le MJ n'a pas préparé de race qui convienne, le joueur peut partir d'un humain et construire son personnage en achetant les attributs typiques de sa race. Cette méthode permet de construire tout type de personnage non humain comme des êtres magiques (un golem), des robots (T1000), etc...

Personnages sur-puissants

Certains personnages sont suffisamment puissants pour être considérés comme des dieux ou des entités, ou qu'importe le nom que vous leur donnez – l'important est leur puissance. Des pouvoirs qui, dans un jeu avec un tel nom⁵, ont leur place malgré leur niveau. On peut trouver parmi eux des aliens (Superman), ou même des dieux d'un panthéon maintenant oublié (Thor, Hercule). Ils peuvent nous ressembler, mais sont beaucoup plus puissants que la plupart des super-héros. Bien qu'ils ne soient pas recommandés pour les joueurs, le MJ peut très bien les accepter.

Les personnages sur-puissants sont créés de la même manière que les autres super-héros, avec une différence importante : ils ne **commencent pas avec 1 dans chaque caractéristique mais avec 1D6**. Vous pouvez aussi utiliser la méthode PASS ou mixer les deux. Les « PSP » (on a jamais assez d'acronymes) n'ont en revanche pas de super-pouvoirs ou de bons points supplémentaires.

Note au MJ : si vous décidez que de tels êtres existent dans votre campagne, vous pouvez définir leurs caractéristiques typiques, comme pour les races aliènes. Cela vous permettra de contrôler la puissance d'un PJ s'il décide de jouer un tel personnage. Bien sûr, les PJ ont tendance à être au dessus de la moyenne de leur race ; ceci est représenté par l'attribution normale de super-pouvoirs et de bons points qui peuvent augmenter leurs caractéristiques de base. Thor, par exemple, est plus puissant qu'un Asgardien moyen.

Finitions

Une fois terminé avec tout ceci, notez que votre personnage a **3 points de chance**. Leur fonctionnement est expliqué dans le chapitre sur l'expérience et la chance. Ces points ne peuvent pas être dépensés lors de la création du personnage.

⁵ NDT : En anglais, pouvoir peut se traduire par power

Essayez maintenant de **répondre à un maximum des questions suivantes**, cela vous aidera à faire de votre personnage un être vivant et profond, et pas seulement un tas de chiffres. Vous n'êtes pas obligés d'écrire une histoire complète sur votre héros, mais même les personnages les plus simples ont vécu quelques faits marquants. Et bien sûr, n'oubliez pas de **choisir un nom**. Bob Le Barbare, Spiderman III et kew1d100d ne sont pas des bons noms. Tout le monde n'a pas à la fois un nom civil et un nom de code, mais tout le monde a au moins l'un des deux.

Le jeu des noms

Si vous avez du mal à trouver des noms – beaucoup de joueurs ont du mal avec les noms, moi le premier – voici une petite astuce qui vous fera aller loin dans la vie – ou au moins qui vous vaudra l'admiration de votre groupe de joueurs : Attrapez un livre, un CD ou un DVD. Ne prenez pas le nom des personnages principaux ou des interprètes, à moins qu'ils ne soient pas connus. En revanche regardez les noms des autres participants. Evitez bien sûr de choisir 'Spielberg', c'est un aussi mauvais choix que 'Schwarzenegger'. Par exemple, je prend mon *Cambridge International Dictionary of English*, je peux trouver des noms corrects sans me forcer : « Salut, je m'appelle Ray Ponsford » « Je vous présente ma vieille amie d'université Felicity Boynton » « Vous abordez les deux personnes qui marchent vers vous ? Il s'agit d'un jeune couple du nom de Philip et Annie Creswell... ». Et voilà ! C'est quand même mieux que d'avoir un monde de John Smith et de copie de gens célèbres.

- Quand et où êtes vous nées ? Habitez vous toujours au même endroit ?
- Qui étaient vos parents ? Où sont-ils maintenant ?
- Comment était votre enfance ? Quels sont vos souvenirs les plus marquants ?
- Quel est votre niveau d'éducation ou d'étude ? Que faites vous pour vivre ? Cela a-t-il un rapport avec vos études ?
- Quels sont les faits les plus marquants de votre vie d'adulte ? Avez vous vécu des tragédies, ou des faits très étranges ?
- Quand et comment avez vous acquis vos super-pouvoirs ? Ont-ils changé depuis ?
- Quelle genre de personne êtes vous ? Vos pouvoirs vous ont-ils changé ?
- En quelles valeurs croyez vous (idéel, personne, biens) ? Avez vous une religion ?
- Avez vous une relation amoureuse ? Une famille ?
- En dehors de votre famille, qui connaissez vous (collègues, amis, voisins, rivaux) ?
- A quoi ressemblez vous ? Comment vous habillez vous ? Portez vous un costume ?
- Finalement, avez vous quelque chose de différent ? Qu'est-ce qui fait de vous *vous* ?

Vous devriez déjà avoir une idée sur un certain nombre de ces points. Vous pouvez aussi réfléchir à ces questions avant de créer votre personnage; Cela devrait vous aider à choisir ses attributs. Quelqu'un qui aurait grandi au milieu de nulle part a peu de chance d'avoir assisté à de grandes batailles entre super-héros et super-vilains, et d'avoir gagné ses pouvoirs à cause des effets secondaires. Un homme de foi sera probablement effrayé lorsqu'il se rendra compte qu'il peut parler aux esprits et aux morts et les commander, et ne risque pas de se coudre un costume et de devenir un super-héros. Un ancien commando répugnera moins à tuer un super-vilains que les autres héros. Un génie de la bricole fabriquera plus facilement des gadgets pour la vie de tous les

jours que des armes ultra sophistiquées. Mais un pacifiste peut très bien devenir un tueur et vice-versa. Si des éléments semblent incohérents dans votre personnage, tâchez de les expliquer.

Faites un effort pour décrire votre personnage ! N'importe qui peut créer un stéréotype ennuyeux, mais pouvez vous créer un héros vraiment intéressant ? Une nouvelle fois, qu'est-ce qui fait de vous *vous* ?

Fichtre, si je suivais toujours mes propres conseils, je serais célèbre !

Créons maintenant un héros. Je prend une origine au hasard et tombe sur « créé par quelqu'un d'autre ». Hmm... okay, tentons de faire quelque chose de différent : je vais créer un Golem.

Les golems sont issus des légendes Juives. Ce sont souvent des créatures faites à partir de glaise, et à qui on a donné un semblant de vie à l'aide de sort, dans le but de servir et protéger son créateur. Mais que donnerait un golem avec une volonté propre, on quelque chose d'approchant ? Mieux, oublions le golem pataud, fort et solide de D&D et faisons en une créature belle et gracieuse. Son créateur l'a nommée en conséquence Shifra. Elle a été créée pour être le compagnon éternellement jeune et fidèle d'un mage, mais celui ci a tellement bien réussi que sa création lui a survécu – de plusieurs siècles même. Elle ressemble, agit et ressent comme un humain, je base donc ses caractéristiques sur les valeurs humaines – 1 partout.

Je décide d'utiliser la méthode SAP autant que possible, pour avoir au minimum des valeurs moyennes. Je passe pour le moment sur les compétences (vous pouvez avancer et revenir en arrière autant que vous le désirez entre les phases de création). Je décide de commencer par les super-pouvoirs de Shifra. Le système SAP me donne 4 pouvoirs. Super-force est un choix évident, une créature magique faite à partir de glaise est sûrement plus forte que la plupart des humains. Super-vigueur s'impose aussi, elle est beaucoup plus difficile à blesser qu'un être de chair et de sang. Essence Magique est mon choix suivant – mon héroïne ne vieillit pas, et n'a besoin ni de manger, ni de boire, ni de respirer. Encore un pouvoir... je suis un peu à court d'idée et choisi super-agilité : après tout ce n'est pas un golem classique.

Je dispose maintenant, d'après SAP, de 3 par 4 soit 12 NP à répartir entre mes pouvoirs. Pour lui assurer une longue vie, je met 5 dans Essence magique, puis 3 en force, et 2 en vigueur et en agilité. Je décide de limiter Essence magique : Shifra ne pourra pas manger ou boire même si elle le veut. Elle aura ainsi plus de mal à se cacher parmi des humains normaux. Ce pouvoir passe du coup à 6, ce qui devrait être suffisant.

Pour pouvoir augmenter un autre de ses pouvoirs, je prend la vulnérabilité Dépendant des autres à 1, le niveau minimum puisqu'elle dépend de volonté et que la volonté de Shifra est à 1. Cela représente le fait que Shifra a été créée pour servir un autre homme, et que même si ce dernier est mort il y a des siècles, elle ressent toujours le besoin d'être avec quelqu'un. Belle comme elle est, elle n'a pas de mal à trouver de la compagnie, mais dès qu'ils s'aperçoivent qu'elle n'est pas humaine, les choses commencent à empirer. J'utilise les 3 BP récupérés pour augmenter de 1 ma super-vigueur.

Prenons maintenant quelques BP – je commence à avoir pitié pour mon personnage exemple. Je choisi Belle, Mémoire photographique, Vitesse à 1+, et Talent spécial : danse. Enfin, parce que cela va bien avec le personnage, je prend le MP faiblesse : -1NP en charisme pour commander les autres. Shifra a plus l'habitude de recevoir des ordres que d'en donner. J'utilise le BP obtenu pour augmenter charisme à 1+. Ceci conclut la partie technique de mon personnage. Je note les 3 points de chance que tous les héros possèdent à leur création. La feuille de personnage de Shifra ressemble maintenant à ceci :

- Force 3, vigueur 3, agilité 2, vitesse 1+, charisme 1+, intelligence 1, volonté 1 et sens 1

- Super-pouvoirs : force, vigueur, agilité, Essence magique 6 (ne vieillit pas, n'a pas besoin de respirer, ni de manger ou boire et ne le peut pas même en le voulant).
- Compétences : éduqué comme une courtisane il y a plusieurs siècles, Shifra est une chanteuse et une musicienne douée, et une danseuse talentueuse, capable de pratiquer de nombreuses formes de danses de la renaissance jusqu'à aujourd'hui. Avec le temps, elle a appris de nombreux langages, différents sports, connu des modes et des musiques de plusieurs régions, et possède une bonne connaissance de l'histoire. Elle possède aussi des compétences de combat respectables (elle a sauvé la vie de son compagnon à plusieurs reprises). Ayant en plus une force et une résistance surnaturelle, c'est un ennemi mortel en combat.
- BP : vitesse, charisme, belle, mémoire photographique, talent spécial : danse
- MP : faiblesse : se fait facilement diriger
- Vulnérabilité : dépendance envers les autres 1
- Points de chance : 3

A ce stade, il faudrait normalement penser aux finitions, mais l'exemple étant déjà assez long, je laisse de côté l'histoire de Shifra pour le moment. Ah si, quelque chose vient juste de me traverser l'esprit alors que je cherchais des surnoms juifs : afin de mieux intégrer la société humaine, Shifra a décidé de prendre comme nom de famille Bach. D'après Johan Sebastian Bach. Oui, elle l'a connu. Non, ils n'étaient pas mariés. Juste un petit détail dans la vie du mythique Juif Errant...

LES COMBATS

Nous avons maintenant un héros qui ne demande plus qu'à démontrer ses compétences. Dans ce genre d'histoire (le super-héroïque) comme dans beaucoup d'autres, le meilleur test reste une bonne bagarre. Dans la plupart des jeux de rôle, la partie des règles la plus importante est d'ailleurs celle sur les combats, et Powergame ne fait pas exception sur ce point. Toutefois, le cœur du système reste assez simple; ce sont les exceptions et les cas spéciaux qui lui donnent l'impression d'être complexe.

Les combats se déroulent en **jours**, qui représentent une durée variable de l'ordre de quelques secondes. Pour des facilités de calcul, on considérera que **10 jours valent 1 minute**. Le vieux jeu de rôle Marvel Super Héros disait qu'un tour équivalait à une planche de comics, ce qui est une très bonne image. **A chaque jour, les personnages peuvent exécuter une action**, ou plus s'ils ont de la chance. Par exemple :

- Tenter une attaque avec ses poings, une arme, un super-pouvoir,...
- Sortir une arme
- Recharger une arme (voir le chapitre sur les armes modernes pour le temps que prend le rechargement des différentes armes)
- Utiliser un super-pouvoir autrement que pour une attaque
- Activer un super-pouvoir qui le nécessite
- Accomplir autre chose qui peut être effectué en un jour
- Accomplir une partie d'une tâche qui prend plus d'un jour

Les mouvements ne sont pas une action à proprement parler: vous pouvez vous déplacer en plus d'effectuer autre chose. En revanche, **si vous êtes sonnés au début du jour, vous déplacer vous prendra une action entière**. Si vous désirez juste effectuer une attaque, vous pouvez la faire tout en restant à terre. Un jour se déroule comme suit :

1. Tous les participants **effectuent un jet d'initiative**, sauf s'ils ont été surpris. Il est possible de gagner une action supplémentaire en cas de réussite critique.
2. Les personnages **agissent dans l'ordre de leur jet d'initiative**, sauf s'ils décident d'attendre de voir ce que font les autres.
3. **Lorsqu'une attaque est tentée, elle peut être annulée par un jet d'esquive réussie**. Les esquives ne comptent pas comme une action. Une réussite critique vous donne droit à une contre attaque. Une attaque critique permet d'annuler les protections de l'adversaire.
4. **Si l'attaque réussie, l'attaquant effectue un jet de dommage, auquel la cible peut résister**. Les jets de résistance ne comptent pas comme une action. Si le jet de dommage est réussi, la cible est blessée. Les effets d'une blessure dépendent du niveau de l'attaque. Une réussite critique provoque des blessures plus grave qu'une réussite normale.
5. **Lorsque tout le monde a agit, un nouveau jour commence** avec les jets d'initiative.

Détaillons maintenant ces différentes phases, en commençant par...

L'initiative

Les jets d'initiative se font sous la vitesse. Si vous disposez d'un pouvoir améliorant vos mouvements comme vol supersonique ou nage tsunami, vous pouvez effectuer votre initiative sous ce pouvoir, mais uniquement si vous vous trouvez dans l'environnement adapté. La vitesse couvre vos réflexes innés et fonctionne dans tous les environnements. Vous pouvez aussi avoir un pouvoir comme Réflexes de combat, qui fonctionne partout. Certains BP peuvent aussi affecter ce jet.

Les personnages agissent dans l'ordre des résultats, du plus haut vers le plus bas. En cas d'égalité entre deux personnages, ils agissent simultanément. Il est aussi possible de laisser les autres agir en premier, ou de préparer **une action à déclencheur**, ie de se préparer à agir dès qu'un évènement se déclenche. Les actions à déclencheur peuvent être retenue sur plusieurs tours à condition de ne rien faire d'autre que d'attendre. Il est toutefois possible d'esquiver.

Si votre jet d'initiative est une réussite critique en comparaison du jet le plus élevé chez vos adversaires, vous **gagnez une action supplémentaire**. Cette action peut être effectuée en même temps que votre action normale, ou déclenchée plus tard. Elle doit être utilisée dans le tour où elle a été gagnée.

Lorsqu'un personnage ne sait pas qu'il va être attaqué, il est pris par **surprise**. Il **perd alors automatiquement l'initiative et ne peut rien faire d'autre qu'esquiver le premier tour**. Son **agresseur gagne aussi un bonus de 1+ pour son attaque**. Un jet réussi sous Sens permet de repérer une attaque et d'éviter d'être surpris.

Attaquer

L'action la plus courante lors d'un combat est l'attaque. Les jets d'attaque sont lancés sous une caractéristique, un super-pouvoir ou une compétence. Certains BP, comme les super-compétences et les caractéristiques spéciales, peuvent modifier ce jet. Les **attaques au corps à corps se font sous la force**, à moins d'avoir une super-compétence adaptée. Les **attaques à distance se font sous l'agilité** ou sous une super-compétence adaptée. **Si vous ne possédez pas de compétence de combat appropriée, vous subissez un malus de 1**. Les gens ne naissent pas combattants ! **Les super-pouvoirs s'utilisent avec leur NP**, ou le NP de l'aspect adapté si vous l'avez spécialisé.

Si vous tirez avec une arme à feu, chaque attaque consomme normalement une balle. Les armes automatiques utilisées sur une seule cible consomment trois balles. Utilisées contre plusieurs cibles, elles consomment 1D6+2 balles *par cible*. Les armes utilisant des bandoulières consomment le double, et les armes montées sur véhicule 10 fois ces valeurs : il n'est pas possible de tirer une salve de trois balles seulement avec un auto-canon de 20mm !

Si vous tentez de toucher plusieurs cibles en une seule attaque, vous subissez une pénalité de -1. Ceci n'est possible qu'avec un super-pouvoir, une arme automatique, un engin explosif, ou d'autres armes à aire d'effet. Les armes à aire d'effet ont un "EX" marqué après leur niveau de dommages. **L'aire d'effet d'une telle arme est égale à leurs dommages moins un**, sauf

indication contraire. **Quelque soit le nombre de cibles que vous tentez de toucher, vous ne faites qu'un seul jet de dès, sauf si vous utilisez deux armes,** les cibles esquivant séparément en cas de réussite. Lors d'une attaque par explosif, il est donc conseillé de viser une cible spécifique en espérant atteindre les autres, car cela ne donne pas de malus.

Je vous encourage à décrire votre attaque le plus clairement et le plus théâtralement possible avant de lancer les dès. Se contenter d'un « je le frappe » devient vite lassant... Les descriptions permettent aussi au MJ de résoudre plus précisément les actions en cours, et de mieux décrire leurs effets. Si vous tentez un coup fourré (voir les attaques spéciales plus bas), vous *devez* décrire précisément votre action.

Esquiver

Après que l'attaquant ait effectué son jet de dès, le défenseur doit tenter une esquive. Si ce dernier n'a pas encore agit ce tour ci, il peut abandonner son action et tenter une évasion. **Il bénéficie alors d'un bonus de 1. Les jets d'esquive se font sous agilité,** ou sous un pouvoir adapté, comme la téléportation. Si le jet d'esquive est supérieur au jet d'attaque, l'attaque échoue. En cas d'égalité, l'attaque est esquivée de justesse. Si l'esquive est un succès critique, le défenseur gagne une **contre-attaque**, qui doit être utilisée immédiatement ou perdue. Elle ne peut être utilisée que contre l'attaquant dont la misérable performance a permis la contre-attaque. Si le défenseur dispose encore de son action, il doit attendre son tour en fonction de son initiative avant de contre-attaquer. Il ne pourra pas utiliser son action en plus de la contre-attaque. Si c'est l'attaquant qui obtient un succès critique, il a réussi une **touche critique** (voir plus bas). Enfin, si l'attaque réussie normalement, elle atteint sa cible sans effets supplémentaires.

Si vous tentez d'esquiver une **attaque à aire d'effet**, comme une explosion ou un super-pouvoir, **vous ne pouvez pas éviter l'intégralité de l'attaque sauf si votre vitesse (ou une capacité de déplacement particulière) est au moins égal à l'aire d'effet.** Si ce n'est pas le cas, une esquive réussie ne fait que réduire les dommages de 1, ou 2 en cas de réussite critique. Les modificateurs dus à un couvert s'appliquent, mais une tentative d'évasion n'a pas d'effet. Toutes les personnes se trouvant dans l'aire d'effet font leur esquive contre le même jet d'attaque.

Combat psionique

Les combats psioniques ne diffèrent des combats physiques que très peu. A la place d'agilité, **les attaques psioniques sont « esquivées » avec la volonté.** Les modificateurs comme un couvert, une visibilité réduite ou autre ne s'appliquent généralement pas. Si l'attaquant sait que sa cible est à portée, il peut attaquer. S'il arrive à toucher, le **jet de résistance se fait avec la volonté** (voir plus bas, « A quel point ça fait mal »). Enfin, **les blessures psioniques réduisent votre volonté**, pas votre vigueur. Certains super-pouvoirs peuvent bien sûr remplacer la volonté.

Les dommages psy se soignent plus vite que les dommages physiques. A la place d'un guérison en jours (blessures normales) ou en semaines (blessures critiques), ils se guérissent en heures et en jours, respectivement. Voir la section sur la guérison pour plus de détails.

Situations spéciales

Situation	Modificateur
Guidage avancé	<p>Sont inclus ici les viseurs, les systèmes téléguidés se basant sur la chaleur, sur un radar, ou encore les systèmes de visée laser montés sur les armes lourdes. Les armes intelligentes, si elles existent dans votre campagne, rentrent aussi dans ce paragraphe. Un système de guidage avancé donne un bonus de +1 pour toucher, mais le tireur doit passer un tour à viser. Notez que les armes lourdes donnent rarement un bonus pour les cibles à taille humaine.</p> <p>La notation "ADV" après la portée d'une arme indique qu'elle est généralement équipée avec un système de guidage avancé.</p>
Nuit, brouillard, fumée, etc...	Une visibilité réduite donne un malus de 1 pour toucher, sauf si elle est annulée par un super-pouvoir (vision de nuit, sens-radar), un équipement (lunette de vision nocturne) ou par le BP <i>Vision de nuit</i> .
Tous contre un	Chaque attaquant bénéficie d'un bonus de 1 pour toucher, qui n'est pas cumulatif même s'ils sont plusieurs dizaines. Ce bonus s'applique aussi si un attaquant essaye d'attraper la cible et qu'un autre tente de le frapper.
Couvert	Un couvert est quelque chose qui peut stopper ou fortement ralentir une attaque. Si au moins la moitié du personnage est à couvert, toute attaque a un malus de 1.
Tir indirect	Les mortiers et autres armes du genre ont un tir indirect et ont un malus de 1 pour toucher.
Arme à fûts multiples	Les armes avec plusieurs fûts ont un bonus de +1 pour toucher à cause de leur cadence de tir plus élevée et de la zone couverte par les projectiles plus grande. Cela s'applique aussi aux fusils à pompe double lorsque les deux fûts sont vidés en même temps.
Position plus élevée	Etre au dessus de sa cible donne un bonus de +1, par exemple lorsque la cible est tombée à terre.
Combat à deux armes	Ceci n'est possible qu'avec des armes blanches à une main ou des pistolets de petites tailles, à moins d'avoir 3 ou plus en force. Vous bénéficiez d'une attaque supplémentaire, mais chacune avec un malus de 1. Ce malus peut-être annulé avec le BP <i>Combat à la Woo</i> .

Attaques spéciales

Attaque	Modificateur
Collision	<p>Les dommages dus à une collision sont déterminés par la vitesse du participant le plus rapide. Dans le cas d'une collision, tous les participants subissent les dommages, sauf si la collision est volontaire ; dans ce cas les dommages subit par l'attaquant sont réduits de 1 NP.</p> <p>La taille des belligérants a aussi une importance. Le participant avec la plus grande taille subit 1 NP de moins pour chaque NP de différence entre sa taille et celle de son adversaire (avec un minimum de 0). Par exemple une voiture (taille 4) renverse un piéton (taille 1) à pleine vitesse (vitesse 4). Le piéton subira 4 NP de dommages, et la voiture 1 seulement.</p>
Immobiliser	<p>Lancez les dès normalement pour déterminer si l'attaque réussie ou non, en utilisant la force. Un succès indique que la cible est immobilisée jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet opposé de force – cela lui prend une action. En cas de succès critique, la cible subit des dommages égaux à la force de l'attaquant, si ce dernier le désire. Il peut décider de ne pas infliger de dommages mais de resserrer sa prise ; la cible doit alors obtenir une réussite critique sur un jet de force opposé pour se libérer. Les garrots et autres armes de strangulations donnent un bonus de 1 à la force.</p>

Désarmer	Utilisez les règles d'immobilisation ; un succès normal signifie que les deux personnes tiennent l'arme, jusqu'à ce que l'un des deux réussisse un jet de force opposé. Un succès critique indique que l'attaquant a désarmé son adversaire; l'arme est projetée à proximité. Si l'un des deux participants obtient une réussite critique sur son jet de force opposé, il peut infliger à son adversaire des dommages égaux à ceux de l'arme, sans esquive possible. Ce n'est toutefois pas obligatoire.
Chutes	Le NP d'une chute est égal au NP indiqué par la table des aires d'effet, <i>pas</i> par la table des distances. Commencez par faire un jet d'agilité avec le NP de la chute, pour voir comment vous atterrissez (effets équivalent à une esquive), puis continuez normalement pour savoir à quel point vous êtes blessés.
Coup fourré	Il s'agit par exemple de viser l'arme tenue par votre adversaire, ou d'effectuer une feinte pour obtenir une meilleure position de combat le tour suivant. Les coups fourrés nécessitent une réussite critique et ne font pas de dommage. Ils doivent être déclarés avant de jeter les dés.

A quel point ça fait mal

En admettant que l'attaquant ait atteint sa cible, il faut maintenant déterminer les dommages qu'elle a subit. Il y a d'abord quelques points à savoir. En premier lieu, l'attaquant peut **retenir son coup**. Cela signifie qu'il réduit volontairement les dommages de son attaque. Il doit l'annoncer avant de lancer les dés. Il n'est pas possible de retenir son coup avec des armes ou des super-pouvoirs à aire d'effet ; ils ne sont pas capables d'une telle finesse. A propos des pouvoirs à aire d'effet, notez que lorsqu'**ils sont utilisés pour une attaque à aire d'effet, leurs dommages diminuent de 1 NP. Les armes automatiques sont vicieuses** : si elles sont utilisées contre une cible unique, elles ajoutent 1 à leur jet pour chaque dès de dommage. Un fusil mitrailleur avec 3D6 de dommage ferait 3D6+3 par exemple. Elles ne bénéficient d'aucun bonus lorsqu'elles sont utilisées contre plusieurs cibles.

Les jets de dommages sont réalisés avec la force de l'attaquant (s'il combat à mains nues), avec **le NP du super-pouvoir utilisé** (ou de son aspect dommage), ou **le NP des dommages de l'arme utilisée**. Quelques exemples d'armes sont donnés dans le chapitre Armes modernes. Certaines armes ont un code de dommage suivie de "**PA**". Ce sont des armes "**Perce Armures**", qui **donnent un malus de 1 au défenseur sur son jet pour résister aux dégâts**. La plupart des armes PA provoquent aussi un **deuxième impact**. Si le MJ pense qu'une attaque doit provoquer un deuxième impact, il doit prendre le NP des dommages de l'arme et l'abaisser de trois niveaux sur la table des aires d'effet. Cela donne une approximation de l'aire d'effet de ce deuxième impact. Par exemple, une rocket LAW avec 4 en dommage blessera n'importe qui se situant à moins de quelques mètres du point d'impact (NP 4 abaissé de trois niveaux, soit 1+). Les attaques secondaires sont des attaques à aire d'effet normales, elles ne sont pas elles mêmes perce-armures.

La personne touchée peut tenter de résister avec **Vigueur**, ou avec **le NP d'un pouvoir adapté** comme un champ de force, ou le **NP d'une armure s'il en porte une**. Vous trouverez plus bas quelques exemples d'armures. **La plupart des armures ne donnent qu'une protection partielle ; une réussite critique annule leur protection** (je suis sûr que vous attendiez de savoir ce que font les attaques critiques !). Les combinaisons complètes sont une exception : elles

offrent une protection complète sauf indication contraire. A défaut d'être entièrement annulée, **les protections complètes subissent un malus de 1 NP en cas d'attaque critique**. Cela signifie que l'attaque est tombée sur un point faible de l'armure. **Le même malus s'applique aux cibles sans armures**, indiquant que la tête ou des organes vitaux ont été touchés.

Armure	Protection au corps à corps	Protection contre les attaques à distance
Armure de cuir	1+	1
Cotte de mailles	2	1+
Armure de plates	3	2
Équipement de protection générique	1+	1
Armure moderne légère (veste en kevlar)	1+	2
Armure moderne lourde (équipement tactique complet)	2	3
Combinaison complète	4	4

Que ce passe-t-il si le jet de dégâts réussie ? Et bien bienvenue dans un monde de souffrance :

Résultat	Effet
Echec ou égalité	Beaucoup de bruit pour rien. Aucune blessure sérieuse.
Réussite normale	<p>La cible subit un malus de 1 NP à toutes ses actions jusqu'à ce qu'elle soit soignée (notez que les jets d'initiative, résister aux dommages et esquiver ne sont pas des actions). Si vous subissez plusieurs blessures normales, vous ne subissez aucune pénalité supplémentaire. La première blessure a suffit à booster votre adrénaline. Il faudra une blessure critique pour vous faire subir d'autres malus.</p> <p>De plus, chaque blessure normale réduit votre Vigueur au NP en dessous Lorsqu'elle tombe en dessous de 0, vous vous évanouissez et êtes hors-combat jusqu'à être soigné. Cette réduction ne donne aucune pénalité en dehors de celle mentionnée ci-dessus, mais vous devez noter le nombre de blessures subies pour savoir à quel moment vous serez hors-combat.</p>
Réussite critique	<p>Chaque réussite critique vous donne un malus de 1 NP à vos actions Ce malus est cumulable avec chaque réussite critique et avec le malus dû aux réussites normales, s'il s'applique. Après plusieurs blessures critiques, vous feriez mieux de vous rendre et d'espérer la clémence de vos adversaires...</p> <p>Vous devez aussi effectuer un jet avec votre vigueur contre le NP des dommages. Vous utilisez toujours votre vigueur non modifiée pour ce jet. Un échec signifie que vous tombez inconscient pour quelques temps, en général 1D6+1 tours. Un échec critique augmente cette durée à 2D6 minutes, ou jusqu'à ce que le MJ décide que vous vous réveillez. Si vous réussissez votre jet, vous restez conscient mais êtes quand même sonné et avez chutés à terre; en combat au corps à corps, cela donne à votre adversaire une position supérieure.</p> <p>Votre vigueur est aussi réduite : un niveau pour chaque NP de l'attaque. Cette réduction n'inflige aucune pénalité supplémentaire en dehors de celles mentionnées ci-dessus; mais vous devez garder une trace des blessures infligées pour savoir à quel moment vous serez hors-combat.</p> <p>Si votre vigueur descend en dessous de 0 et que vous avez subis une ou</p>

plusieurs blessures critiques, vous êtes considérés comme mourant . Utilisez votre NP de vigueur <i>original</i> avec la table des durées pour savoir combien de temps vous pouvez vivre sans soin. Si votre vigueur descend jusqu'à sa valeur originale en négatif (par exemple -2 si vous avez 2), et que vous avez subi des blessures critiques, vous mourrez instantanément.

Voyons maintenant un exemple de combat. Voici le Detective Crowe, LAPD. Ses compétences sont Force 1+, vigueur 1+, sens 1+, volonté 1+, chargement rapide, intuition, compétence spéciale : tir au pistolet, et connaissance spéciale : Bas-fonds de L.A. Crowe possède un Beretta 9mm 92F et une veste en Kevlar légère. Il a aussi un point de chance en réserve.

Crowe vient de pénétrer dans un bar sombre pour rencontrer un informateur sensé avoir des informations sur un fugitif appelé Roy McDougal. Il est un peu surpris de voir que Roy McDougal est dans le bar, en compagnie d'un autre homme à l'allure de gangster, et qu'il n'y a pas trace de l'indic. Un piège ? Heureusement, ils ne le reconnaissent pas, ce qui lui laisse le temps de sortir son arme, de pointer les deux hommes et de crier : « LAPD ! Levez les mains et ne bougez pas ! ». Les deux interpellés se regardent, puis se tournent vers Crowe, et glissent leurs mains dans leur manteau (après tout c'est un exemple de combat !).

Tout le monde fait son jet d'initiative. Les méchants ont 1 dans toutes leurs capacités. Crowe fait 6, et ses ennemis 1 et 3. Ça commence plutôt bien : Crowe a une réussite critique, ce qui lui donne une action de plus. Ils essayent d'abord de les raisonner : « Ne bougez pas ou je tire ! ». Il décide ensuite de ne déclencher son action bonus (tirer) que si les deux gangsters continuent à sortir leur arme. Hélas, c'est ce qu'ils font ; le deuxième homme, l'inconnu, utilise son action pour sortir un calibre .38. Crowe n'a guère le choix, et tire. Il lance 2D6 (1 pour son agilité, 1 pour sa compétence spéciale), et fait 3. Sa cible esquive et fait 6, lui donnant immédiatement une contre-attaque ! Avec une rapidité étonnante, il se jette sur le côté et tire, obtenant 5. Crowe ne fait que 3 pour esquiver, et est touché. Heureusement, ce n'est pas une réussite critique, et sa protection de 2 devrait l'aider. Le tireur obtient 11 pour ses dommages, et Crowe 6 sur son jet de résistance, juste assez pour éviter le critique. Sa vigueur descend de 1 et il aura un malus de 1 à tous ses jets. Le round se termine par l'action de McDougal, qui sort un couteau. Le détective respire, une seconde arme à feu aurait vraiment gâchée sa journée...

Tout le monde fait à nouveau son jet d'initiative : 4 pour Crowe, 2 pour McDougal et 4 pour son compagnon. Crowe tire sur ce dernier, qui fait de même simultanément. Crowe fait 3 et son adversaire rate son esquive avec un 2. Avec un 11 pour les dommages contre un malchanceux 5, c'est une blessure critique ! Sa vigueur tombe à 0, et il subit un malus de 1 à toutes ses actions. Il doit aussi tester qu'il ne tombe pas inconscient : avec un 1, c'est un échec critique, même avec le jet de 3 de Crowe. L'un des deux vilains est hors-combat. Rappelez vous toutefois qu'ils agissent simultanément, donc le méchant peut tenter de répondre. Il obtient 1, et Crowe 4, lui donnant une contre-attaque. Mais son adversaire étant toujours à terre, il doit laisser passer cette occasion. Pour finir, McDougal se jette sur le détective avec un 3, mais ce dernier esquive avec un 4.

Nous arrivons au tour 3. Normalement, Crowe devrait essayer de désarmer son adversaire, mais comme il est blessé cela risque d'être difficile, il continue donc à tirer. Le détective obtient 6 sur son initiative et McDougal 2. Crowe a droit à une action bonus. Il tire à bout portant, et obtient 4, mais le fugitif se pousse au dernier moment avec un 5. Le deuxième tir (son action bonus), sonne beaucoup mieux : 6 pour Crowe, 3 pour sa cible : réussite critique ! McDougal doit résister à une blessure de niveau 2 avec une vigueur réduite à 0... le résultat est de 10 contre 0, soit une blessure critique, mais il évite miraculeusement l'inconscience avec un 4 contre 3. Il reste néanmoins sonné, et prêt de la mort, aussi il fait la chose la plus sensée à faire : il lâche son couteau et se rend. Crowe pousse le couteau hors de sa portée et demande au barman d'appeler la police.

Les soins

Aucun jet de dès n'est nécessaire pour réveiller quelqu'un d'inconscient. Cela prend **1D6+1 tours**. La victime continuera à subir les pénalités dues à ses blessures jusqu'à ce qu'il soit soigné.

Un **jet sous premiers soins contre une difficulté de 1 est nécessaire pour stabiliser un mourant**. Cela prend **2D6 minutes**. Noter que premiers soins n'est pas une compétence automatique : n'importe qui peut mettre un pansement, mais secourir quelqu'un qui meurt est un problème plus épineux. En terme de jeu, tenter d'appliquer des premiers soins sans la compétence en question donne un malus de 1.

Il faut 1D6 jours pour soigner des blessures si vous n'en a subit aucune de critique. A la moitié de cette période, vous récupérez la moitié de la vigueur perdue, arrondi à l'inférieur, le reste étant récupéré au bout des 1D6 jours. **Si vous avez subit des blessures critiques, il faut 1D6 semaines pour récupérer.** La récupération de la vigueur en deux temps s'applique aussi ici. Ces taux ne s'appliquent que si vous êtes hospitalisés, ou soignés dans un environnement propice équivalent (avec du personnel compétent disposant du matériel nécessaire). Si ce n'est pas le cas, les temps de récupération sont doublés, et vous devez être au repos complet, sinon vous ne récupérerez rien. Les technologies futuristes peuvent accélérer le processus.

Les pouvoirs de régénération ou de soins permettent de guérir beaucoup plus vite. **Divisez le temps de récupération par le NP du pouvoir pour obtenir le temps de récupération effectif.** Si le résultat est inférieur à 1 jour ou à 1 semaine, selon le type de blessure à soigner, vous guérissez en 1D6 tours. De plus, ne pas être hospitalisé n'a pas d'influence sur la durée de guérison.

Des rumeurs prétendent que certaines personnes ont un pouvoir de résurrection. Ramener un mort à la vie est généralement une action de difficulté 7, dont la forme peut grandement varier. Les dieux peuvent avoir juste à claquer des doigts, une civilisation très avancée peut disposer d'un matériel capable d'un tel exploit si on dispose du corps. La résurrection est différente de créer un mort-vivant à partir du défunt ; c'est en général plus facile (difficulté inférieure à 7) mais le résultat n'est pas aussi probant.

La différence entre un pouvoir de soins et un pouvoir de régénération est celle là : vous devez être conscient pour utiliser votre pouvoir de soins, alors que la régénération fonctionne automatiquement. En revanche, la régénération ne peut pas être utilisée sur les autres, contrairement au pouvoir de soins (sauf s'il a une limitation bien sûr). La régénération ne peut pas être utilisée pour soigner et vice-versa.

Pour finir, si ces pouvoirs sont utilisés pour guérir d'une maladie ou assimilé, le MJ doit déterminer une difficulté adaptée.

ARMES MODERNES

Comme l'environnement de base de Powergame est un univers moderne, ce chapitre ne donne que des exemples d'armes contemporaines. Les tables en annexe devraient permettre de déterminer les caractéristiques d'une grande variété d'armes, qu'elles soient modernes, futuristes ou anciennes. Les poids sont donnés pour une arme déchargée quand c'est possible.

Les temps de chargement varient selon les armes. Une arme utilisant des chargeurs se recharge en 1 action. Les armes se chargeant balle par balle, comme les revolvers ou les fusils à pompe, se rechargent à raison de 3 balles par action, mais la plupart disposent de chargeurs rapides. Les armes à bandoulières se rechargent en 2 actions, il est donc pratique d'être aidé par un assistant. Les armes lourdes se rechargent en 1D6+1 *tours*.

Arme	Type	Domage	Portée	Chargeur	Poids
Beretta 92F (M9)	9mm pistolet	2	1	15 charg.	0.98 kg (2.2 lb)
Browning Hi-Power	9mm pistolet	2	1	13 charg.	0.99 kg (2.2 lb)
Colt M1911A1	.45 pistolet	2	1	7 charg.	1.1 kg (2.4 lb)
Desert Eagle	.50 AE pistolet	3	1	7 charg.	1.8 kg (4.0 lb)
Freedom Arms Model 83	.454 revolver	3	1+	5	1.4 kg (3.1 lb)
Glock 17/19	9mm pistolet	2	1	17/15 charg.	0.7/0.65 kg (1.5/1.4 lb)
Glock 22/23	.40 pistolet	2	1	15/13 charg.	0.75/0.65 kg (1.65/1.4 lb)
HK Mk23 Mod 0	.45 pistolet	2	1	12 charg.	0.85 kg (1.9 lb)
HK USP Compact	.40 pistolet	2	1	10 charg.	0.78 kg (1.7 lb)
PM Makarov	9 x 18mm pistolet	2	1-	8 charg.	0.72 kg (1.6 lb)
Ruger Mark II Target	.22 pistolet	1+	1	10 charg.	1.2 kg (2.65 lb)
Ruger SP101	.38 revolver	2	1-	5	0.7 kg (1.5 lb)
Ruger Super Redhawk	.44 Magnum revolver	2	1+	6	1.65 kg (3.65 lb)
SIG P226/P228 (M11)	9mm pistolet	2	1	15/13 charg.	0.84/0.73 kg (1.85/1.6 lb)
S&W Model 686	.357 revolver	2	1	6	1.1 kg (2.4 lb)
Walther PPK	.32 pistolet	1+	1-	7 charg.	0.6 kg (1.3 lb)
Colt M635	9mm fusil mitrailleur	2	1+	32 charg.	3.2 kg (7 lb)
HK MP5A5	9mm fusil mitrailleur	2	1+	15/30 charg.	2.93 kg (6.5 lb)
HK MP5K-PDW	9mm compact SMG	2	1	15/30 charg.	2.79 kg (6.14 lb)
HK MP5SD6	9mm silencieux SMG	2	1+	15/30 charg.	3.4 kg (7.5 lb)
Uzi	9mm pistolet mitrailleur	2	1+	25/32 charg.	3.5 kg (7.7 lb)
Beretta M3P	Fusil	3	1	5 charg.	3.54 kg (7.8 lb)
Franchi SPAS-12	Fusil	3	1	7	4.0 kg (8.8 lb)
Remington 870 P	Fusil	3	1	7	3.4 kg (7.5 lb)
AK-74 Kalashnikov	5.45 x 39mm fusil d'assaut	3	2	30 charg.	3.6 kg (7.9 lb)
AKM Kalashnikov	7.62 x 39mm fusil d'assaut	3	2	30 charg.	4.3 kg (9.5 lb)
AKS-74U	5.45 x 39mm carabine	3	1+	30 charg.	2.7 kg (5.95 lb)

	courte				
FN FAL	7.62mm fusil d'assaut	3	2	20 charg.	4.3 kg (9.5 lb)
HK G36C	5.56mm carabine courte	3	1+	30 charg.	2.8 kg (6.3 lb)
M4A1	5.56mm carabine	3	2	30 charg.	3.3 kg (7.3 lb)
M16A2	5.56mm fusil d'assaut	3	2	30 charg.	3.4 kg (7.5 lb)
Steyr AUG	5.56mm fusil d'assaut	3	2	30 charg.	3.6 kg (7.9 lb)
Accuracy International AW	7.62mm sniper rifle	3	3 ADV	10 charg.	5.9 kg (13.0 lb)
Barrett M82A1	.50 fusil de sniper lourd	3 AP	4 ADV	11 charg.	13.4 kg (29.5 lb)
Steyr SSG 69	7.62mm sniper rifle	3	3 ADV	5 charg.	4.5 kg (9.9 lb)
SVD Dragunov	7.62 x 54mm sniper rifle	3	3 ADV	10 charg.	4.3 kg (9.5 lb)
FN MAG	7.62mm fusil mitrailleur	3	3	100 bandoulières	10.85 kg (23.9 lb)
FN Minimi	5.56mm fusil d'assaut léger	3	2	30 charg./200 bandoulières	6.9 kg (15.2 lb)
M2HB	.50 fusil d'assaut lourd	3 AP	4	110 bandoulières	38.2 kg (84.2 lb)
M60	7.62mm fusil mitrailleur	3	3	100 bandoulières	10.5 kg (23.1 lb)
PK	7.62 x 54mm fusil mitrailleur	3	3	100/200 bandoulières	8.9 kg (19.6 lb)
AA-10 "Alamo"	missile air-air	5 EX	5 ADV	-	Monté sur un véhicule
FIM-92A Stinger	Missile anti-aérien individuel	4 EX	4 ADV	1	15.1 kg (33.3 lb)
M46	Canon 130mm	5 EX	5	1	Tourelle
M67	Grenade à main	3 EX	1	-	0.39 kg (0.86 lb)
M72A3 LAW	Lanceur rocket 66mm	4 AP	2	-	2.1 kg (4.6 lb)
M203	Lanceur grenade 40mm	3 EX	2	1	1.4 kg (3.1 lb)
OTO Melara modello 56	105mm pack howitzer	4 EX	4	1	Tourelle
Rheinmetall tank gun	Canon 120mm	5 AP/EX	4	1	Monté sur un véhicule
RPG-7	Lanceur rocket 85mm	4 AP	2	1	7.9 kg (17.4 lb)
SA-7 "Grail"	Missile anti-aérien individuel	4 EX	3 ADV	1	19.8 kg (43.7 lb)
TOW 2	Missile anti-tank	5 AP	4 ADV	1	Monté sur un véhicule
ZU-23	Double canon 23mm anti-aérien	3 EX	4 ADV	50 x 2	Tourelle

COMBATS ET VEHICULES

Les combats à bord de véhicules sont traités un peu comme si les protagonistes se battaient dans des armures de combat. Il y a donc très peu de différences avec le combat au corps à corps – pour les véhicules de taille raisonnable en tout cas. Ces règles n'ont pas pour but de simuler les combats entre navires de guerre, porte-avions ou vaisseaux spatiaux de classe Constitution.

La principale différence concerne le **modificateur de manœuvre**. Si la différence entre le NP de la vitesse du véhicule et le NP de sa taille est inférieure à 1, il n'y a pas de modificateur de manœuvre. Si la vitesse est supérieure à la taille de 2 ou plus, les jets de manœuvre subissent un malus de 1 NP. L'opposé donne un bonus de 1 NP. Les véhicules classés comme **agile** (comme les hélicoptères, les engins à poussée vectorielle ou certains OVNI) sont capables de changements de direction brusques et ont un bonus de 1 NP en plus du modificateur de manœuvre.

De nombreuses situations peuvent demander un jet de manœuvre ; par exemple éviter un arbre tombé sur la route, ou encore lors de poursuites. **Le MJ peut assigner une valeur cible pour la poursuite**, qui dépend de l'environnement, du trafic, etc... Plus il est facile de s'échapper, plus ce nombre sera bas. Il est aussi possible de déterminer cette valeur avec 1D6 ou de prendre 3. **Le premier véhicule à gagner un nombre de jets opposés égal à cette valeur gagne la poursuite**. Cela signifie arriver à échapper à son poursuivant ou s'approcher suffisamment du véhicule poursuivi pour lui rentrer dedans. Si le résultat de la poursuite dépend uniquement de la vitesse des véhicules, le plus rapide gagne toujours.

Les jets de manœuvres sont **effectués avec la compétence appropriée du pilote ou du commandant du véhicule**, selon laquelle est la plus élevée (encore qu'un commandant égoïste peut prendre le pas sur un pilote plus compétent). Pour la plupart des véhicules motorisés, on utilise Sens. Pour les motos, vélos et autres véhicules futuristes à deux roues, on peut utiliser Agilité. Les bateaux à rames utilisent la force. Tous les jets de manœuvre sont affectés par le modificateur de manœuvre.

Les jets d'initiative pour les combats embarqués sont aussi des jets de manœuvre. Le résultat de ce jet affecte aussi les passagers. **Une réussite critique empêche le véhicule adverse de tirer ce tour ci. Elle ne donne pas d'action supplémentaire**. Elle représente le fait que le véhicule a réussi à se positionner en dehors du rayon d'action des armes adverses.

En combat, **les attaques avec les armes embarquées sont résolues avec la compétence artillerie** du tirailleur, de l'officier armurier ou de leur équivalent à bord. Un bonus de +1 NP peut être obtenu avec un système de **guidage avancé** (voir la table des modificateurs dans le chapitre sur les combats personnels). **Les jets d'esquive se font contre les jets de manœuvre**. Si le véhicule dispose d'un système de contre-mesure adapté, le jet d'esquive se fait avec un **bonus de 1** ; par exemple des déflecteurs pour tromper les missiles guidés par la chaleur. Il est possible de **viser spécifiquement les passagers**. Les passagers sont protégés par l'armure du véhicule, sauf dans le cas de véhicules ouverts (comme les motos). Si l'attaque touche, déterminez aléatoirement quel

passager est touché. En cas d'attaque normale, les passagers ne sont touchés que si le véhicule subit des dommages critiques.

Les collisions suivent les règles expliquées dans la section attaques spéciales du chapitre combat personnel. Si le véhicule est équipé d'un **système de protection des passagers** (ceintures de sécurité, airbag ou d'une mousse de protection comme dans *Demolition Man*), **réduisez les dommages subis par les passagers de 1 NP**. Il existe bien sûr des systèmes de dernier recours comme les sièges éjectables ou les capsules d'évasion, utilisables à condition d'en avoir le temps. Les véhicules high-tech peuvent avoir un système d'éjection automatique, qui éjecte l'équipage si une collision semble inévitable.

Les dommages sont effectués contre le NP de l'armure du véhicule. Les conséquences sont les mêmes que pour les jets de dommages sur les êtres vivants. **La vigueur d'un véhicule est égal à sa taille, mais il peut avoir une armure différente de sa vigueur**. En cas de **dommages critiques, un passager choisi au hasard subit la même quantité de dommages**. Les véhicules sont détruits immédiatement lorsque leur vigueur tombe en dessous de 0. **Dans ce cas, l'ensemble des passagers subit autant de dommages que l'attaque ayant détruit le véhicule**.

Exemples de véhicules modernes

A l'aide des tables en annexe, vous devriez pouvoir évaluer facilement n'importe quel véhicule. De nombreuses informations sur les véhicules civils et militaires peuvent aussi être trouvées sur Internet. Voici quelques exemples très approximatifs mais qui devraient vous donner des idées sur les capacités des différents types de véhicule. Le poids des avions indiqué est le poids en charge maximum.

Véhicule	Vitesse	Taille	Manœuvre	Equipement	Equipage
Aérospatiale Super Puma transport (Hélicoptère)	5 (280 kph)	4 (9.3 tonnes)	+1 NP (agile)	Armure NP 3	2+25
Harley-Davidson FLHR Road King	4 (180 kph)	2 (326 kg)	+1 NP	Armure NP 2	1+1
Honda Accord sedan	4 (200 kph)	3 (1.4 tonnes)	-	Armure NP 3	1+4
Lamborghini Diablo sports	5 (325 kph)	3 (1.6 tonnes)	+1 NP	Armure NP 3	1+1
Lockheed C-130H Hercules transport (Avion)	5 (620 kph)	4 (70.3 tonnes)	-	Armure NP 3	6+92
M1A1 Abrams (Tank)	3 (72 kph)	4 (54.5 tonnes)	-	Canon 120mm avec guidage avancé, Mitrailleur .50, Mitrailleur 7.62mm, Armure NP 5	4
M113 Véhicule blindé personnel	3 (67 kph)	4 (11 tonnes)	-	Mitrailleur lourd .50 heavy, Armure NP 4	2+11
Hummer M998 HMMWV	4 (104 kph)	3 (2.2 tonnes)	-	Mitrailleur ou lance-grenade 40mm, Armure NP 3	1+3
MBB/Kawasaki BK 117 (Hélicoptère multi-fonction)	5 (278 kph)	3 (3.2 tonnes)	+2 NP (agile)	Armure NP 3	1+7
Sukhoi Su-27 "Flanker" (Chasseur)	6 (Mach 2.35)	4 (30 tonnes)	+1 NP	Canon 30mm, Missile air-air 10 avec guidage avancé, Armure NP 3	1
ZSU-23-4 (Canon anti-aérien)	3 (44 kph)	4 (20.5 tonnes)	-	4 Canon 23mm avec guidage avancé, Armure NP 4	4

EXPERIENCE ET POINTS DE CHANCE

Powergame a un système de points d'expérience très simple : pour chaque aventure terminée avec succès, vous obtenez **un point d'expérience**. Si l'aventure était vraiment très difficile et avec de grands enjeux, comme sauver le monde d'une invasion aliène, le MJ peut vous accorder deux points. Au contraire, si vous avez mal agit, empêché le groupe de s'amuser ou quoique ce soit d'autre, le MJ peut ne rien vous attribuer.

Que faire avec les points d'expérience ? Premièrement, vous pouvez **augmenter vos caractéristiques et vos pouvoirs**. Vous devez les augmenter d'un NP à la fois; **le prix de l'augmentation est égal au nouveau NP au carré**. Par exemple, pour passer de 3 à 4 dans un pouvoir, vous devez dépenser 16 points d'expérience. Si vous augmentez un attribut de 2 à 3, vous devez trouver une explication plausible, car vous êtes passés d'un niveau humain à un niveau surhumain. De même, si vous passez de 0 à 1, vous devez expliquer pourquoi vous n'êtes plus handicapés.

L'acquisition de nouveaux super-pouvoirs est un autre problème. Dans les comics, les super-héros n'acquièrent tout simplement jamais de super-pouvoirs, sauf si cela fait partie de l'intrigue. J'ai utilisé cette idée pour Powergame. Si vous pensez que votre personnage devrait acquérir un nouveau pouvoir, discutez en avec le MJ. Après tout, c'est lui le responsable du « scénario » que vous écrivez ensemble... Le MJ peut changer vos pouvoirs sans votre avis. C'est assez rare, mais ça arrive, et ce n'est pas forcément en bien. Il est même possible que le MJ change vos pouvoirs sans vous le dire, vous laissant ainsi le découvrir au moment où vous tentez de vous en servir. Cela devrait toutefois rester rare, vous n'avez donc pas à vous inquiéter... **Les nouveaux pouvoirs coûtent un point d'expérience par NP, si le MJ vous l'accorde.**

Les nouvelles compétences s'acquièrent juste avec de l'entraînement, mais vous devez pouvoir le justifier de manière convaincante. **Les nouveaux Bons points coûtent 1 ou 3 points**, selon que vous optez pour la version normale ou la version super. Le MJ pourra vous demander d'expliquer pourquoi votre personnage a gagné une nouvelle capacité. Vous serez aussi peut-être autorisés à utiliser vos points d'expérience pour **enlever des Mauvais points ou diminuer les effets d'une vulnérabilité**, mais cela doit être discuté au cas par cas avec le MJ.

Enfin, **un point d'expérience peut-être convertis en 1D6 points de chance** (vous pouvez utiliser le système SAP et prendre 3). Cela peut-être effectué en milieu de partie si vous êtes en manque de points de chance.

La chance

Si vous vous retrouvez dans une situation désespérée, mais devez absolument réussir sinon Conquerorman détruira la Terre, vous pouvez utiliser des points de chance. **1 point de chance vous permet de relancer un jet de dès et de choisir le meilleur des deux**. Vous pouvez choisir de dépenser ce point après avoir vu le résultat du jet opposé et après votre propre jet ; par exemple vous pouvez relancer les dès après avoir été touché par ce laser que vous étiez sûr de

pouvoir esquiver. **3 points de chance vous permettent de réussir automatiquement une action**, si toutefois vous pouviez réussir en jetant les dés. Par exemple, si vous avez 3 dés et devez faire 17, ce qui laisse très peu de chance de réussir, vous pouvez dépenser trois points de chance.

Tous **les joueurs reçoivent trois points de chance au début de leur carrière**, une fois leur création terminée. C'est un bonus supplémentaire qui les distingue des gens 'normaux' et augmente leurs chances de survivre à leur premières aventures. Les PNJ les plus importants reçoivent aussi ces trois points. N'oubliez pas que les points de chance partent vite et qu'en manquer au mauvais moment peut ruiner votre journée – ou votre vie. Les règles sur les blessures sont sans pitié pour les personnes peu protégées qui sont à cours de chance.

UN SYSTEME POUR LES GOUVERNER TOUS ?

Toutes les bonnes choses ont une fin, dit-on, et c'est peut-être vrai. Peut-être. Nous arrivons à la fin (sauf pour les appendices), mais en réalité ce n'est que le début. Le début des nombreuses aventures et histoires merveilleuses que vous allez vivre. Et ne croyez pas que Powergame se limite aux histoires de super-héros. Il a été écrit pour ce genre, c'est vrai, mais les super-héros inclus tellement d'autres genres que ce système peut très bien les couvrir tous. Des exemples ? En voici :

- **Fantasy** : les monstres et autres races anciennes avec d'étranges capacités ne sont rien d'autre que des super-héros et des super-vilains, et la magie est un autre nom des super-pouvoirs. Les guerriers légendaires sont aussi très simples à créer avec ce système. Et pour les objets magiques : en plus de donner de nouvelles capacités à son propriétaire, ils peuvent donner des bonus aux NP de l'attaque et des dommages.
- **Horreur** : pour les monstres, voir ci-dessus. Pour gérer la folie, inventer un super-pouvoirs qui attaque la volonté des personnages, et augmenter le NP des monstres les plus horribles. De même pour gérer la peur...
- **Science fiction** : les aliens sont justes des êtres avec des super-pouvoirs. Les technologies avancées peuvent aussi être simulées avec des super-pouvoirs. Les mechs peuvent être considérés soit comme des véhicules soit comme des super-pouvoirs avec la limitation 'contenu dans un gadget'.
- **Historique** : si aucune capacité surnaturelle n'est nécessaire, c'est un jeu d'enfant. Vous avez juste à définir les caractéristiques de l'équipement courant. Si vous voulez une période historique alternative, où la magie existe par exemple... vous devriez avoir compris maintenant. Achetez un bon livre sur l'époque en question, ou trouver le supplément GURPS sur le sujet. Je ne joue pas à GURPS mais ses suppléments sont vraiment biens. Avec le supplément Old West par exemple, vous devriez pouvoir créer une bonne aventure type Western.

J'espère que vous avez appréciés le spectacle. Ceci est la fin, pour le moment, et il est temps de remercier Serena M. Aman, Daniel Brown, Kendall P. Bullen, Centurion, Carl L. Congdon, Andrew Craig, Frank Crowell, Dotan Dimet, Eric Garrison, Kathy Heim, Michael Hopcroft, Hyong Kim, Mike Jacobs, Philip Jeffes, Peter Knutsen, Malagigi, Joshua Marquart (a.k.a. Cheese), Duncan Milner, Martin Moore, Randall Orndorff, Steve Perrin, Marcelo Sarsur, Georg "Kalimar" Seipler, Larry Smith, Christopher Weible, Mattias Wikström, les personnes de l'ancienne et de la nouvelle mailing list Powergame, et tous ceux qui ont exprimé leur intérêt, donné leur avis, et qui m'ont juste dit qu'ils avaient lu Powergame. Je doute que j'aurais gardé un intérêt pour ce jeu sans eux. Mesdames Messieurs, merci !

Combattez juste.
Soyez sympa.
Prenez soin de vous.

-Mikko

Appendice : tableaux des NP

Général

NP	Description
0	Incapacité. Il n'est pas possible d'être aussi faible sans un handicap.
1-	Faible. Le personnage est faible, lent, sans aucune volonté ou a des manques dans un domaine quelconque.
1	Moyen. La majorité des gens ont leur caractéristique à 1.
1+	Bonne capacité. Un avantage certain sur la plupart des gens.
2	Capacité extraordinaire. Les humains normaux ne vont pas au delà.
3	Capacité surhumaine. Rare sont les mortels à être aussi bons.
4-7	Ces niveaux indiquent des capacités de plus en plus fortes.
8	Pouvoirs cosmiques. Le personnage n'a pas de limite dans ce domaine.

Domage

NP	Description
1-	Faible. Moins puissant qu'un coup de poing.
1	Coup de poing ou de pied moyen.
1+	Arme de mêlé improvisée ou petite (couteau, bouteille, chaises). Couteau lancé. Arme à feu de faible calibre (.22, automatique .25 et .32).
2	Arme de mêlé (épée, lance, masse). Arc et arbalète. Grands animaux (lion, crocodile, gorille). Arme à feu de calibre moyen (inclus la plupart des pistolets et carabines comme les carabines calibre .30 et .44-40).
3	Gros calibres, fusils à pompe, mitraillettes et quelques pistolets Casull .454, Action express .50, et autres armes plus puissantes qu'un magnum 44). Petites explosions (grenades à main, lance-grenades de 30 à 40mm, mortier léger). Animaux géants (éléphant, dinosaures). Armes de mêlées à deux mains (épées à deux mains, lances, haches).
4	Lance-rockets portables. Artillerie légère.
5	Artillerie lourde. Tank. Missiles tactiques. Bombes.
6	Arme nucléaire.
7	Au delà de la technologie humaine. Pouvoirs divins. Laser de l'étoile de la mort.
8	Pouvoir cosmique. Transformation de la matière, création ou destruction. Force de destruction sans limite.

Vigueur

NP	Description
1-	Moins résistant qu'un humain. Petits animaux.
1	Humain moyen. Animaux de taille humaine.
1+	Athlète.
2	Humain incroyablement résistant. Armure antique. Grands animaux. Structures faibles et petits véhicules (murs légers, motos, avions de tourisme, bateaux gonflables).
3	Armure moderne. Structures et véhicules moyens (murs extérieurs, voitures, bateaux, avions). Très grands animaux.
4	Véhicules légers blindés et structures renforcées. Amures au dessus de 'pare-balles' mais inférieures à environ 100mm.
5	Tank. Navires de guerre. Bunkers. Véhicules AT-AT de Star Wars.
6	Abris anti-nucléaire.
7	Au delà de la technologie humaine, et au delà de la plupart des technologie du future. Quelques êtres cosmiques peuvent atteindre cette valeur.
8	Pouvoir cosmique. Transformation de la matière, création ou destruction. Force de destruction sans limite.

Portée

NP	Description
1-	Environ 10 mètres (30 pieds). Fusil à canon scié.
1	Moins de 50m (165 pieds). Objets lancés. Pistolets ou fusils moyens.
1+	100 à 150m (350-500 pieds). SMG, pistolets longues portées, carabines courtes, arcs.
2	Quelques centaines de mètres (1000-2000 pieds). Carabines normales, mitrailleuse légère, rockets anti-chars.
3	Environ 1 km (3300 pieds). Fusil de sniper. Mitrailleuse moyenne.
4	Plusieurs km. Arme automatique lourdes. Missiles tactiques courte porté. Canon de tank. Mortier.
5	Plusieurs douzaines de km. Missiles tactiques longue porté. Tir d'artillerie.
6	Intercontinental. Missiles stratégiques.
7	Interplanétaire. Laser de l'Etoile de la Mort.
8	Infinie. Pouvoir cosmique.

Vitesse

NP	Description
1-	Humains handicapés
1	Humains moyen. Vitesse maximum d'environ 20 km/h (12.4mph)
1+	Humains athlétique
2	Coureur olympique. Vitesse maximum d'environ 35 km/h (21.7mph)
3	Vélos. Divers animaux. Bateaux. Véhicules de combat blindés. Moins de 100kmh (60 mph)
4	Voiture moyenne. Zodiac. Hélicoptères civils. Moins de 250 km/h (155mph)
5	Avions. Voiture de sport. Hélicoptères de combat. Vitesse inférieure à Mach 1
6	De avions supersonique à navette spatiale. Balles. Missiles
7	Supérieure à la vitesse de la lumière. Les voyages dans le temps deviennent possibles.
8	Vous êtes là où vous voulez être.

Aire d'effet

NP	Description
1-	20-30 cm (1 pied)
1	Environ 1 mètre (1 yard)
1+	Quelques mètres
2	Une douzaine de mètres
3	Plusieurs douzaines de mètres
4	Une centaine de mètres
5	De plusieurs centaine de mètres à 1 km
6	Plusieurs kilomètres
7	Couvre une planète
8	Cosmic

Durée

NP	Description
1-	Quelques sec. (1 tour de combat)
1	Jusqu'à 1 min. (1D6 tours)
1+	Minutes
2	Heures
3	Jours
4	Semaines
5	Mois
6	Années
7	Presque l'éternité
8	Littéralement l'éternité

Difficulté

NP	Description
0	Facile. La succès est presque automatique.
1-	Effort nécessaire. La succès est plus probable que l'échec, mais le risque est réel.
1	Difficile. Une chance sur deux de réussite.
1+	Horrible. L'échec est plus probable que la réussite.
2	Tâche herculéenne. Les meilleurs ne réussissent qu'une fois sur deux, et l'échec critique est courant.
3	Absurde. Laissez plutôt ça aux super-héros.
4-7	Ces tâches indiquent une difficulté croissante, 8 indiquant une tâche qui poserait problème même aux dieux.
8	Facile. La succès est presque automatique.

Taille (macro)

NP	Description
1-	Inférieur à la taille humaine. Canette. Vélo. Objets de moins de 50kg (110lb).
1	Taille humaine. Moto légère ou de course (Yamaha YZR500). 100-125kg (220-275lb).
1+	Moto moyenne. Lampadaire. 200-250 kg (450-550lb).
2	Grosse cylindrée (Honda GL1500, Gold Wing). Moto des neiges. 400-500kg (900-1100lb).
3	Voitures. Petits hélicoptères. Bulldozer. Petits arbres. Objets de quelques tonnes.
4	Avions de chasse (F16). Tank. Grue. Grands arbres. Objets de plusieurs dizaines de tonnes.
5	Objets de plusieurs centaines de tonnes (train chargé, Boeing 747, Statue de la liberté) à plusieurs milliers de tonnes (Tour Eiffel, socle de la statue de la liberté, Destroyer britannique type 42), et de plusieurs centaines de mètres de long.
6	Golden Gate Bridge. Empire State Building. Plusieurs centaines de milliers de tonnes.
7	Etoile de la mort. Planètes.
8	Hors de l'échelle.

Taille (micro)

NP	Description
1-	Enfant. Moins d'un mètre (3 ft). Légèrement en dessous de la taille macro 1-.
1	Poupée. Moins de 50 cm (1 à 1.5 ft).
1+	Figurine. Environ 10 cm (1 inch).
2	Figurine l'échelle 1/72. 1 à 2 cm (1 inch)
3	A peine visible à l'œil nue. A peine un point.
4	Taille d'une cellule.
5	Molécule.
6	Atome.
7	Monde sub-atomique.
8	Infiniment petit. Plus petit que tout ce que nous connaissons.

Notes de traduction :

J'ai regroupé ci dessus, à destination des futures traducteurs, la liste des termes techniques du jeu et la traduction que j'ai employé.

Nom d'origine	Traduction
Ability	Capacité
Action heroes	Héros
Agility	Agilité
Alertness	Sens
Attribut	Caractéristique
Bads Thing	Mauvais points
Capacities	Capacités
Charisma	Charisme
Common people	Personne normale
Critical failure	Echec critique
Critical success	Succès critique
Difficulty	Difficulté
Difficulty number	Valeur cible
Good Thing	Bons points
Intelligence	Intelligence
Limitation	Limitations
PASS (Point Allocation SyStem)	SAP (Système d'Allocation de Points)
Power (comme facteur d'un super-pouvoirs)	Puissance
Power level (PL)	Niveau de pouvoir (NP)
Range (comme facteur d'un super-pouvoirs)	Portée
Skill	Compétence
Skill (comme facteur d'un super-pouvoirs)	Maîtrise
Speed	Rapidité
Strength	Force
Super-attribute	Super caractéristique
Super-Normals	Super-Humains
Superpower	Super-pouvoir
Super-skills	Super compétences
Toughness	Vigueur
Typical human PL	Niveaux typiquement humain
Will	Volonté
Luck point	Point de chance
Handling modifier	Modificateur de manoeuvre

Concernant l'expression « Four Colors Game »

Cette expression sert à indiquer des parties inspirées des comics des années 60 et 70, autrement dit de l'âge d'argent. Les aventures de l'époque ont des scénarios très simples et des personnages caricaturés dont le côté dramatique est exacerbé à outrance. L'expression vient du fait qu'à cette époque (jusqu'au milieu des années 80 en fait), les comics étaient imprimés en quadrichromie (en quatre couleurs), donnant au dessin un côté autant caricaturale que le scénario. La traduction d'un tel terme est impossible ; j'ai choisi d'ignorer la référence aux couleurs et de le traduire par 'partie typée Age d'Argent'. Je suis ouvert à toute proposition de meilleure traduction.

Tout comme Mikko accepte les remarques et suggestions, je fait de même concernant la traduction. Envoyez toute remarque à : ishar@swarmofheroes.com.