



CRÉATION DE PERSONNAGE (p142)

ÉTAPE 1

Définir en quelques mots le **concept** général de son personnage conforme à l'ambiance

ÉTAPE 2

Définir en une phrase la **motivation** du personnage

ÉTAPE 3

Définir le nom (désuet et pompeux au possible) du **groupe** constitué par les PJs

ÉTAPE 4

Choisir de définir ou non une **affinité** au sein du groupe. Si l'on choisit de définir une affinité, il en faut obligatoirement 2. Une positive et une négative. Cela se fait par une phrase simple.

ÉTAPE 5

Choisir de définir ou non une **alliance** envers un groupe ou faction. Si l'on choisit de définir une alliance, il en faut obligatoirement 2. Une positive et une négative. Cela se fait par une phrase simple.

ÉTAPE 6

Définir les **attributs chiffrés** (p145) en répartissant 18 points d'attribut entre les 6 attributs. 1 point dépensé = 1 point d'attribut. Les attributs vont de 1 à 6.

ÉTAPE 7

Définir les **profils chiffrés** en répartissant 10 points de profil dans les différents profils / métiers possible. 1 point dépensé = 1 niveau. Les niveaux vont de 1 à 6.

Il est également possible de choisir un **passé-temps** et son niveau. 1 point dépensé = 1 point

ÉTAPE 8

Définir la **réserve de Radium** : 5 points

ÉTAPE 9

Définir la **réserve de combat** : 3 points de base + les bonus dépendants des profils choisis et de leur niveau.

ÉTAPE 10

Définir les **ressources** (P152). Leur nombre dépend des bonus apportés par les profils choisis et de leur niveau. Ces points servent à acheter des ressources dans les différentes catégories : Train de vie / Logement, repaire / véhicule. Il est possible de mutualiser les points de plusieurs PJ sur une ressource.

ÉTAPE 11

La **célébrité**. Le personnage est-il connu ou non ? Si oui par ses exploits (actes héroïques) ou ses échecs (actes infamants)? Acheter un unique fait positif coûte 2 points libres. Un fait négatif rapporte 1 point libre (max 1). Le score de célébrité = nombre de fait positif – nombre de fait négatif

ÉTAPE 12

Les **points libres** (p155). On dispose de 24 points libres à dépenser comme bon lui semble suivant le barème suivant.

Barème de répartition	
4 points libres =	1 point d'attribut
4 points libres =	1 point de profil
4 points libres =	1 point dans la réserve de radium
3 points libres =	1 point de passe-temps
3 points libres =	1 point dans la réserve combat
2 points libres =	1 point de ressource
2 points libres =	1 fait positif de célébrité
1 point libre =	1 point de pouvoir

ETAPE 13

Définir les pouvoirs (p 162)

Le joueur peut choisir un pouvoir ou en créer un de toute pièce. 1 effet = 1 pouvoir, il n'y a pas de pouvoir avec plusieurs effets. Dans tous les cas il doit définir :

- **L'origine** du pouvoir
 - o Magie
 - o Superscience
 - o Gadgets
 - o D'ailleurs
 - o Le nom (libre)

Acheter avec ses points libre restant :

- Le **niveau** du pouvoir (de 1 à 6) 1 point = 1 niveau
 - o La portée du pouvoir
 - o Personnelle (gratuit)
 - o Toucher (1 point)
 - o A vue (2 points)
 - o Infinie (3 points)
- La **durée** du pouvoir
 - o Instantanée (gratuit)
 - o Une scène (1 point)
 - o Une journée (2 point)
 - o Illimité (3 points)

Prendre ou non des **contraintes** qui redonnent des points libres (p165): gain de 1 point par contrainte.

- Fréquence d'utilisation
- Artificiel
- Apparence inhumaine
- Circonstances
- Douloureux
- Autre

Les pouvoirs prédéfinis sont regroupé par catégorie

Armes et armures naturelles (p168)	
	Créer une arme naturelle
	Créer une armure naturelle
Rayonnements d'attaque et de protection (p171)	
	Créer un rayonnement d'attaque
	Créer un rayonnement de protection
Anatomies surhumaines (p173)	
	Créer un attribut surhumain

Perceptions supra normales (p174)	
	Créer une perception supra normale
Déplacements prodigieux (p 175)	
	Créer un déplacement prodigieux
Cicatrisations et régénérations cellulaires (176)	
	Créer un pouvoir de soins
Métamorphoses et faux visages (p177)	
	Créer une métamorphose
Immunités biologiques (p178)	
	Créer une immunité
Mesmérisme et magnétisme animal (p179)	
	Créer un pouvoir mental
Transformation atomique de la matière (p182)	
	Créer un pouvoir psychokinésique
Spiritisme et surréalismes (p183)	
	Créer un pouvoir de spiritisme
	Créer un pouvoir d'automatisme
Dédoublment, chimères et multiplications corporelles (p 185)	
	Créer une ou plusieurs chimères
Manipulations temporelles (p186)	
	Créer un pouvoir temporel

L'EXPERIENCE P150

Le gain et la gestion est collective au niveau du groupe.

Le palier de déclenchement est à 15 points de triomphe pour un groupe de 4 ou 5 Pj. A chaque fois que le palier est atteint pour le groupe, chaque Pj gagne 4 points libres à dépenser suivant le barème de répartition.

L'évolution de la célébrité dépend des évènements qui se sont produits durant le scénario.

L'évolution de la motivation, des affinités et des alliances, en accord avec le MJ peuvent changer en fonction des évènements qui se sont produits durant les aventures.