

# CARACTERISTIQUES

## - FORCE :

**SOULEVER ET TRANSPORTER :**    **SOULEVER SANS TRANSPORTER :**    **CASSER (À MAINS NUES) :**

Niveau	Poids (kg)	Niveau	Poids (kg)	Objet	Difficulté
0	2	0	4	Papier	Triviale
1	10	1	20	Bout de bois, fourchette	Facile
2	50	2	100	Porte, barre de fer, pare-brise	Difficile
3	100	3	200	Porte solide, gros bloc de glace	Très difficile
4	500	4	1000	Mur, arme à feu	Incroyable
5	1000	5	2000	Fortification, gros bloc de pierre	Légendaire
6	2000	6	4000		
7	5000	7	10000		
8	20000	8	40000		
9	100000	9	200000		

## PROJETER :

Poids (kg)	Puissance	Poids	Précision	Portée
2	-8	FO	-8	Combat
10	-4	FO -1	-6	Très courte
50	-2	FO -2	-4	Courte
100	---	FO -3	-2	Moyenne
500	+2	FO -4 <sup>+</sup>	---	Longue
1000	+4			
2000	+6			
5000	+8			
20000	+12 aire d'effet (très courte)			
100000	+16 aire d'effet (courte)			

### Apnée :

- FO 2 : 1min (durée doublée tous les niveaux supplémentaires) ;
- après : BF puis MS.

### Survie :

- FO 2 : 1 journée sans boire, 4 jours sans manger (durées doublées tous les niveaux supplémentaires) ;
- après : BG puis BF puis MS.

### Température :

- FO 5<sup>+</sup> : insensible à la chaleur ;
- FO 6<sup>+</sup> : insensible au froid .

## - PERCEPTION :

**DISTANCES DE PERCEPTION :**

Portée	Distance (m)	Portée de base pour ...
Combat	2	---
Très courte	2 – 4	... l'odorat
Courte	4 – 10	... l'ouïe
Moyenne	10 – 20	... la vue
Longue	20 – 100	---
Extrême	100 – (1000xPE)	---
Mentale	100 – (10000xVO)	---
Extrême	100 – (100000xCH/FOI)	---

### Percevoir :

- à portée de base du sens : PE ;
- pour chaque niveau de portée supplémentaire : PE -2 ;
- pour chaque niveau de portée en moins : PE +2.

# TALENTS

**UTILISATION :**

	Triviale	Facile	Difficile	Très difficile	Incroyable	Légendaire	Impossible
Inné	oui				oui		
Acquis	oui						

le personnage doit avoir au moins un rang de plus que le niveau de base du talent

### Talents spécifiques :

- **ATTENTION** on doit toujours avoir :  
niveau général ≥ niveau spécifique ;
- on peut changer de spécialité en égalisant les niveaux.

### Niveau de base :

- (niveau caractéristique associée)/2 ;
- ou 1 si aucune caractéristique ne lui est associée.

# AUTRES

- **POINTS DE FATIGUE** : PF = FO + VO.

- **POINTS DE POUVOIR** : PP = FOI + VO.

### Récupération :

- les PP se régénèrent à raison d'un toutes les 6 heures passées sans recourir aux pouvoirs.

### Pouvoirs :

- les pouvoirs qui modifient les caractéristiques ne changent pas les totaux de PF et de PP.