

KOMA Plus!



SOMMAIRE

Introduction	4
Création détaillée de personnages	4
Résumé de la création d'un PJ	5
Les Points de Personnage	6
Réguler les Traits	7
Les Qualités	9
Effets Spéciaux	9
Armure	10
Attaque spéciale	10
Les Mots-Clés	11
Attaques dévastatrices	12
Attribut	12
Bouclier mental	13
Champ de force	13
Chance	13
Compagnon	14
Conteneur	14
Contrôle mental	14
Corruption	15
Dématérialisation	16
Équipement	16
Guérison	17
Illusion	18
Immunité	18
Indétectable	19
Ki exceptionnel	19
Mecha	19
Métamorphose	20
Compteurs et Métamorphose	21
Neutralisation	22
Particularités	23
Potentiel inexploité	23
Exemples de Particularités	23
Récupération rapide	24
Régénération	24

Relation.....	25
Réserve de Ki.....	25
Résurrection.....	26
Santé exceptionnelle.....	26
Sens spécial.....	27
Serviteurs.....	27
Sixième sens.....	27
Talentueux.....	28
Télékinésie.....	28
Télépathie.....	29
Téléportation.....	30
Transformation.....	30
Gérer Métamorphose, Transformation et Transmutation.....	32
Transmutation.....	33
La Magie des règles de base.....	33
Vol.....	34
Voyage inter-dimensionnel.....	35
Et les autres types de déplacement ?.....	35
Les Extras.....	36
Exemples d'effets secondaires.....	38
Un exemple simple.....	41
Un autre exemple un peu plus complexe.....	42
Les Compteurs.....	43
Le Ki.....	43
La Santé.....	43
Dépenser son Ki.....	44
Récupération.....	46
Folies, ragots et blessures graves.....	47
Les Inanimés.....	48
Les Objets.....	48
Les Mechas.....	50
Argent et possessions.....	51
Les Archétypes.....	52
Chasseur de démon.....	53
Cyborg.....	53
Demi-elfe.....	54
Détective privé.....	54

Fantôme.....	55
Fée	56
Lycéen(ne)	56
Nain.....	57
Nekomimi	57
Ninja.....	58
Pilote de mecha.....	58
Exemple de mecha : ARX78-DRAGOON	59
Archétypes et Traits avec Rang négatif.....	60
Samourai	60
Street fighter.....	61
Corps liquide.....	62
Corps gazeux	62
Guêpe géante.....	62
Grand.....	63
Petit.....	63
La taille en pratique.....	63
Chi.....	64
Magie vancienne.....	64
Psi.....	65
Sorcellerie	65
Chamanisme	65
Les Actions.....	66
Aperçu des règles de Combat	66
Exemple de Combat	68

KOMA Plus ! version 1.0 Copyright 2011 Xavier RAOULT

Illustration par Chris Wiler <http://www.renegadetiki.com> utilisé avec permission

Des Questions ou des commentaires ? Contactez-moi à : komajdr@free.fr

La dernière version de ce document est disponible sur : <http://komajdr.free.fr/>

INTRODUCTION

Bienvenu pour ce premier opus de *KOMA Plus !*, un supplément qui, je l'espère, vous permettra de voir KOMA sous un jour différent. Il ne s'agit ni d'une nouvelle version des règles existantes ni d'un errata gigantesque pour rendre le jeu de base meilleur. Non, *KOMA Plus !* est plutôt une évolution de ces règles, une véritable boîte à outil pour mettre KOMA à votre sauce.

Au cœur de *KOMA Plus !* se trouve un nouveau système de création de personnage. Que ceux qui aiment la simplicité des règles de base ne s'inquiète pas. Le mantra de la création de *KOMA Plus !* est « la précision dans l'inexactitude ». Il s'agit en fait d'une remise à plat des règles des Dons surnaturels et des Extras pour une plus grande flexibilité et une réécriture des diverses règles optionnelles pour justement prendre en compte cette flexibilité. Ne vous attendez donc pas à trouver une liste hyper-détaillée d'effets souvent trop similaires, ou des règles de création de mecha qui demandent une calculatrice. Souvenez-vous que les mangas restent des œuvres de fictions et que la réalité passe à la trappe lorsque ça arrange l'auteur : les limites d'un héros de manga sont dictées par les besoins de l'intrigue. À quoi bon alors vouloir être minutieux et s'encombrer de détails inutiles ? Concentrez-vous sur l'histoire qui se crée au fil du jeu plutôt que sur les règles et allez à l'essentiel !

KOMA Plus ! est aussi l'occasion d'introduire de nouvelles règles optionnelles. Alors que les règles de base présentent un système plutôt abstrait et minimaliste qui permet d'émuler facilement et rapidement votre manga favori, *KOMA Plus !* vous propose des alternatives plus pointues comme un système de combat plus classique pour ceux qui ne sont pas convaincus par les règles de conflits. La majorité de ces règles seront cependant décrites dans le volume 2. Le volume 1 contient de nouvelles règles de création de personnage et la description complète des Qualités et des Extras, ainsi que les changements aux règles qui en découlent. Le second volume quant à lui s'attardera sur les Handicaps, les règles complètes de combat et une compilation de règles avancées.

CRÉATION DÉTAILLÉE DE PERSONNAGES

Dans les règles détaillées de création de personnage, un personnage est défini par ses Traits, modifiés éventuellement par des Extras, plus un certain nombre de Compteurs optionnels. Il y a deux types de Traits : les Qualités, qui sont donnés divers bénéfices, et les Handicaps, qui sont nuisibles. Tous les Traits possèdent un Rang qui indique leur impact sur les capacités du personnage. Par rapport aux règles de base, les Attributs, les Relations, les Dons, les Talents, les Équipements, les Mechas et la Magie sont des exemples de Qualité alors que les Faiblesses sont des Handicaps. La Magie est également un exemple d'une Qualité (*Transformation*) qui a été modifiée par des Extras et le Ki est un exemple de Compteur. Les Compteurs et les Extras sont optionnels et il est parfaitement possible de jouer sans.

RÉSUMÉ DE LA CRÉATION D'UN PJ

Si possible, suivez les étapes suivantes dans l'ordre pour la création d'un nouveau Personnage-Joueur avec les règles détaillées. Comme dans les règles de base, le MJ n'est absolument pas obligé de créer ses PNJs de cette façon.

1- Consultez le MJ pour connaître les possibilités et les limitations propres à sa campagne. Les règles détaillées sont extrêmement libres et il est donc important de savoir ce que vous avez le droit de faire et ce qui est interdit avant de commencer aux étapes suivantes.

2- Réfléchissez au concept de votre personnage. KOMA n'est pas un jeu où vous pouvez piocher ce qui vous plaît dans une liste tout en espérant obtenir un personnage jouable. Prenez le temps de bien envisager les différentes capacités du personnage et d'avoir une bonne vision d'ensemble, quitte à demander l'avis du MJ et des autres joueurs.

3- Achetez les Qualités qui correspondent à votre concept. Pour cela vous avez un budget de Points de Personnage (PP) à dépenser dans la liste des Qualités. Il est possible que certaines Qualités ne correspondent pas tout à fait à ce que vous voulez mais n'hésitez pas à les prendre quand même. Vous aurez la possibilité un peu plus tard de les modifier pour qu'ils soient plus conformes à vos souhaits.

4- Prenez des Handicaps pour récupérer des PP supplémentaires. Prenez des Handicaps qui correspondent à votre concept mais n'en prenez pas trop. En effet, la plupart des Handicaps ont des répercussions importantes. Vous pouvez aussi parfaitement sauter cette étape qui vous n'avez pas besoin de PP en plus.

5- Utilisez des Extras pour personnalisez vos Qualités. Cette étape est optionnelle. Elle vous permet de réduire le coût en PP de certaines Qualités et d'investir des PP pour modifier la façon dont les Qualités fonctionnent.

6- Calculez vos scores de Santé et de Ki. Cette étape n'est nécessaire que si le MJ utilise des Compteurs pour sa campagne. Les scores de Santé sont utiles principalement lors des Combats alors que le Ki a des usages divers et variés.

7- Complétez le personnage. Il s'agit essentiellement de lui donner un nom, une apparence et une histoire. Certains Traits nécessitent aussi de peaufiner certains détails avant de commencer à jouer.

Les Points de Personnage

Chaque Personnage-Joueur est créé en dépensant des Points de Personnage (ou PP) pour acquérir des Traits. La plupart du temps, un PJ est créé avec 15 PP, mais d'autres valeurs sont possibles. Ainsi, bien qu'un héros de shonen typique aura 15 PP, un PJ plus ancré dans la réalité pourrait être créé avec 10 PP ou moins. Le nombre exact de PP pour créer un PJ est déterminé par le MJ en fonction de ce qu'il désire comme genre de personnage. Voici quelques exemples :

-5 PP : Enfants ordinaires, humains incompetents et assimilés

0 PP : Humain normal, c'est-à-dire monsieur-tout-le-monde

5 PP : Humain exceptionnel comme un athlète, un soldat ou un cadre supérieur

10 PP : De la graine de Héros, les meilleurs des meilleurs

15 PP : Héros, aventuriers professionnels et autres protagonistes principaux de shonen

20 PP : Héros vétéran, Super-héros débutant ou aux pouvoirs limités

25 PP : Super-héros ayant des capacités largement au-delà de ce que peut faire un humain

30+ PP : Individus légendaires, demi-dieux, dragons et autres

En temps normal, 10 PP est considéré comme la limite humaine et tout personnage créé avec plus de 10 PP doit être considéré comme surhumain. Mais le total de PP n'est qu'un indicateur imparfait de la puissance d'un personnage : rien ne vous empêche de créer un PJ moins de 10 PP qui est faible comme un enfant mais qui possède des pouvoirs surnaturels capables d'égaliser un Super-héros. Ne vous fiez donc pas au total de PP d'un personnage pour savoir ce dont il est réellement capable, surtout que les Handicaps changent pas mal la donne.

En effet, les Handicaps ont un coût en PP négatif : cela signifie qu'ils donnent des PP en plus pour acheter des Qualités ou des Extras. C'est d'ailleurs la seule façon lorsque l'on a peu de PP pour avoir un personnage un minimum compétent. Il cependant est fortement conseillé au MJ de limiter le nombre de PP ainsi gagné en fonction du ton de la campagne :

- Pour des personnages idéalisés et une ambiance plutôt bon enfant, il n'est pas possible de gagner plus de 3 PP par les Handicaps.

- Pour des personnages standards, la limite est de 5 PP d'Handicaps.

- Pour des anti-héros ou une ambiance sombre, la limite passe à 10 PP d'Handicaps.

Rien ne vous empêche de prendre autant d'Handicaps que vous le voulez, mais le nombre de PP gagné ne peut pas dépasser la limite.

Notez que si le budget de PP dont vous disposez pour créer un personnage est négatif, cela signifie que vous devez prendre suffisamment de Handicaps pour égaler cette valeur sans que cela ne vous rapporte de PP. Donc si vous avez un budget de -5 PP, vous devez prendre pour -5 PP d'Handicaps sans gagner aucun PP. Bien sûr, les Handicaps suivants vous rapportent des PP comme d'habitude. Normalement ces Handicaps obligatoires ne comptent pas dans la limite, mais votre MJ peut être un gros sadique.

Réguler les Traits

Les règles de création de personnage sont très flexibles mais cela a pour inconvénient de créer facilement des déséquilibres entre PJs. En effet, plus il y aura de PP disponibles, plus il y aura un écart flagrant entre les PJs dilettantes, qui auront des Qualités très diversifiées mais avec un Rang faible, et les PJs spécialisés, qui auront un nombre limité de Qualités mais toutes avec des Rangs très élevés.

Pour compenser ce problème, il y a deux solutions. La plus simple est la « règle du X ». Le MJ explique à tous ses joueurs que quoiqu'il arrive, le coût final d'un Trait ne peut être supérieur à X PP. Par coût final, on entend le coût du Trait en lui-même plus tous les Extras associés. Une Qualité au Rang 3, coûtant 2 PP par Rang et avec 5 PP d'Extras a donc un coût final de $(3 \times 2) + 5 = 11$ PP. En cours de campagne, le MJ peut toujours ajuster la valeur de X, mais sinon c'est une limite absolue.

Une autre façon plus souple est d'utiliser divers repères pour déterminer si un PJ a une ou plusieurs capacités qui sont en dehors des limites. Si c'est le cas, le MJ devrait discuter avec le joueur afin d'ajuster les caractéristiques du PJ. Contrairement à la règle du X, il ne s'agit pas d'une limite infranchissable mais d'un guide pour identifier les PJs qui représentent un problème potentiel. Les différents repères sont :

- *Le Rang maximal des Traits.* Contrairement aux autres repères, il est conseillé d'être très strict là-dessus. Les autres repères découlent naturellement de celui-ci.

- *Le bonus maximal aux Tests.* Tous les Tests sont pris en compte, pas seulement les jets d'attaque et de défense. Comptez tous les modificateurs provenant des Traits du PJ à l'exception de ses Relations. Ce repère est surtout important pour que le MJ puisse proposer des challenges intéressants pour tous les PJs et éviter que les Tests soient trop faciles pour les spécialistes tout en étant trop difficiles pour les dilettantes.

- *Le bonus aux dégâts maximal possible lors d'une attaque.* Tous les bonus doivent être comptabilisés. Le MJ peut être souple avec ce repère si le personnage a des attaques imprécises ou de nombreux bonus très conditionnels. Ce repère ne s'applique bien sûr pas si vous n'utilisez pas les règles de Combat.

- *L'Armure maximale du personnage*. Là aussi on compte tous les points d'Armure que peut cumuler le PJ. Comme pour les dégâts, ignorez ce repère si vous n'utilisez pas les règles de Combat. Ce repère peut aussi être assoupli pour un PJ qui a de mauvais jets de défense.

- *Optionnellement, le score maximal des Compteurs*. Les Champs de force éventuels et tout Trait qui modifierait la valeur d'un Compteur sont inclus, à l'exception des Réserves de Ki. Ce repère peut être ignoré pour un PJ qui n'a pas ou peu de moyens de se défendre (Armure, bonus aux jets de défense, ...).

En guise d'exemple :

- Pour une campagne plutôt « réaliste », X vaut 6 PP. Le Rang maximal est de 3, avec un bonus aux Tests maximal de +6, un bonus aux dégâts maximal de +30, une Armure maximale de 16 et une valeur de Compteur maximale de 80.

- Pour une campagne « cinématique », comme la majorité des shonen, X vaut 12 PP. Le Rang maximal est de 6, avec un bonus aux Tests maximal de +9, un bonus aux dégâts maximal de +60, une Armure maximale de 32 et une valeur de Compteur maximale de 140.

- Pour une campagne « sans limites », X vaut 25 PP. Le Rang maximal est de 12, avec un bonus aux Tests maximal de +15, un bonus aux dégâts maximal de +120, une Armure maximale de 64 et une valeur de Compteur maximale de 250.

LES QUALITÉS

Les Qualités servent à décrire les capacités hors normes d'un personnage. Ainsi, une Qualité peut être un pouvoir spécial, un talent particulier ou n'importe quel type d'avantage. Comme toutes les Qualités ne sont pas forcément disponibles dans une campagne donnée, tout particulièrement les plus exotiques comme *Télépathie* ou *Corruption*, il est conseillé au MJ de préparer une liste de celles qui sont autorisées et celles qui sont interdites pour sa campagne.

Toutes les Qualités ont un coût en PP par Rang. Pour ajouter une Qualité à votre personnage, dépensez simplement assez de PP pour l'avoir au Rang voulu. Cela ne vous empêche pas d'utiliser la Qualité à un Rang inférieur si le besoin s'en fait sentir. La plupart des Qualités sont volontairement décrites de façon vague ou vous laissent définir vous-même certains détails. Vous devez donc décider exactement comment fonctionne vos Qualités au moment de leur acquisition. Si vous possédez des Qualités « exotiques », vous devez aussi déterminer leur type : par exemple est-ce que votre *Télépathie* est d'origine magique, est-ce un don divin ou un pouvoir psychique latent ? Ce n'est généralement pas un choix très important, et il sera parfois dicté par l'univers de jeu, mais certains Traits n'interagissent qu'avec des Traits d'un certain type.

EFFETS SPÉCIAUX

Lorsque deux personnages font appel à la même Qualité, les effets ne sont pas obligés de se manifester de la même façon. On appelle « effets spéciaux » tout ce qui sert à décrire les effets d'une Qualité, en dehors de sa description du point de vue des règles. Par exemple, une *Attaque spéciale* peut être définie comme une boule de feu magique : les effets spéciaux regroupe l'aspect de cette boule de feu, plus d'autres détails au choix du joueur comme la nécessité d'utiliser du sang pour éteindre le feu magique et le fait qu'il laisse une hideuse cicatrice en forme de symbole cabalistique.

Les effets spéciaux servent principalement à rendre une Qualité unique et intéressante, quitte à lui donner des avantages et désavantages spécifiques qui ne sont pas indiqués dans sa description. Ainsi, si votre Qualité de *Vol* est due à des ailes, vous ne pourrez pas l'utiliser dans un endroit où vous ne pouvez pas les déployer. De même, si votre *Vol* provient d'un pouvoir psychique de lévitation, vous pouvez l'utiliser à peu près n'importe où sauf si votre ennemi neutralise vos pouvoirs psy.

Si des effets spéciaux sont potentiellement trop puissants pour être gratuits, comme la capacité d'un souffle de feu à créer un incendie, alors le MJ peut les considérer comme un *Effet secondaire*. De même si les effets spéciaux d'une Qualité sont trop handicapants, le MJ peut en faire une *Restriction* en compensation. *Effets secondaires* et *Restrictions* sont des Extras et leur fonctionnement est décrit p. 36.

Vous trouverez dans le reste de ce chapitre une liste quasi-exhaustive des Qualités disponibles. Vous êtes encouragés à renommer les Qualités que vous prenez pour votre personnage pour qu'ils indiquent mieux quels concepts ils représentent. Ainsi, il est préférable d'indiquer sur votre feuille de personnage « *Coup de poing enflammé du Dragon céleste (Attaque spéciale)* » plutôt que simplement « *Attaque spéciale* ». Chaque entrée de la liste qui suit indique le nom de la Qualité, son coût en PP, ses mots-clés et ses effets en termes de jeu ainsi que ses éventuelles variantes.

Armure (1 PP/Rang)

[Personnel – Scène – Simple]

Le personnage peut créer une défense qui lui confère 2 points d'Armure par Rang. Cette protection est par contre flagrante comme une carapace, des plaques de blindage, une aura visible, etc. Il est possible d'avoir une Armure discrète, mais la protection n'est plus que d'un point d'Armure par Rang. Enfin, une Armure peut être optimisée : ses points d'Armure sont alors doublés contre un type d'attaque précis (le feu, les lasers, les balles, ...) mais elle ne procure aucune protection contre les autres types d'attaque.

Tous les types d'Armures sont cumulables entre eux. On peut ainsi avoir une Armure qui possède 3 Rangs de protection discrète, 2 Rangs de protection visible optimisée contre le feu, 1 Rang de protection discrète optimisée contre la foudre et 1 Rang de protection visible. Une telle Armure donnerait 5 points d'Armure contre toutes les attaques, sauf contre le feu où elle serait de 13 points d'Armure et contre la foudre où elle serait de 7 points.

Attaque spéciale (1 PP/Rang)

[Toucher – Instantané – Complexe]

Le personnage possède une technique secrète, un pouvoir particulier ou une arme naturelle qui lui permet de faire des attaques particulièrement efficaces. Choisissez un Compteur lorsque vous prenez cette Qualité : *Attaque spéciale* vous donne un bonus aux dégâts égal à 5 fois son Rang, à condition que l'attaque affecte ce Compteur.

Il vous est aussi possible d'avoir une *Attaque spéciale* qui fait des dégâts à la fin de chaque tour au lieu de donner un bonus aux dégâts de l'attaque. Le jet d'attaque n'est fait que lors de l'attaque initiale et indique seulement si la cible est affectée ou non (il ne peut donc pas y avoir de coup critique). Les dégâts sont calculés normalement sauf qu'*Attaque spéciale* ne donne qu'un bonus aux dégâts égal à son Rang. Les points d'Armure et les *Champs de force* fonctionnent normalement. Cette variante coûte aussi 1 PP par Rang et a le mot-clé *Scène* au lieu d'*Instantané*.

LES MOTS-CLÉS

Les mots-clés sont un moyen simple pour décrire la façon dont fonctionne une Qualité, notamment le choix des cibles et la durée d'effet. Chaque Qualité a une liste de mots-clés par défaut et vous pouvez utiliser des Extras pour les modifier. Si un mot-clé n'est pas indiqué dans la description d'une Qualité, les effets associés à ce mot-clé ne s'appliquent pas à cette Qualité et inversement.

Les mots-clés sont :

- *À distance* : Vous devez avoir la cible dans votre champ de vision et elle ne doit pas être trop éloignée pour pouvoir l'affecter. La distance exacte est à définir par le MJ et les joueurs avant de commencer à jouer en fonction de la campagne, mais d'une à quelques centaines de mètres est un bon point de départ.

- *À vue* : Vous n'êtes pas limité par la distance pour choisir votre cible, mais vous devez quand même être capable de la distinguer clairement.

- *Aventure* : Les effets de la Qualité durent jusqu'à la fin de l'aventure en cours.

- *Complexe* : Le personnage doit utiliser une Action complexe appropriée pour activer la Qualité et bénéficier de ses effets. Si la Qualité est utilisée offensivement, ce sera une Action offensive ; si elle est utilisée défensivement, ce sera une Action défensive ; et dans les autres cas, cela comptera comme une Action diverse.

- *Conditionnel* : La Qualité ne peut être activée que dans certaines conditions précises qui sont indiquées dans sa description. Voyez l'Extra *Restriction* pour plus de détails.

- *Continu* : Les effets de la Qualité durent tant que le personnage se concentre au moins un minimum dessus, c'est-à-dire qu'il y consacre une Action simple à chaque tour. Il est possible d'avoir plusieurs Qualités de ce type actives en même temps, mais il n'est alors pas possible de faire autre chose que de les maintenir durant le tour (soit une Action diverse lors d'un Combat ou d'un Conflit).

- *Délai* : Les effets de la Qualité ne sont pas immédiats, ce qui laisse une chance aux adversaires du personnage d'empêcher son activation. Le laps de temps exact est indiqué dans sa description.

- *Hors vue* : Vous n'avez pas besoin d'une ligne de vue pour affecter votre cible et vous n'êtes pas non plus limité par la distance. Pour certaines Qualités, vous n'avez pas non plus besoin de savoir où elle se trouve !

- *Indépendant* : La Qualité a des effets indépendants qui proviennent des conséquences de son utilisation. Ces effets perdurent même si la Qualité n'est plus utilisée. Il peut s'agir par exemple d'un incendie créé par un pouvoir qui créé du feu, ou d'un sérum que le personnage injecte à ses patients pour accélérer leur guérison.

- *Inné* : Une Qualité *Innée* est *Permanente* par défaut et est intrinsèque à la nature du personnage, comme le *Vol* d'un oiseau ou la *Dématérialisation* d'un fantôme. Elle est donc toujours activée et impossible à annuler, même volontairement, sauf en des circonstances bien particulières.

- *Instantané* : La Qualité ne fait effet que le temps de la résolution de l'action. Ses effets peuvent toutefois avoir des conséquences à long terme.

- *Libre* : Il n'est pas nécessaire d'utiliser une Action pour activer la Qualité et il est même possible de l'utiliser en dehors de son tour.

- *Permanent* : Les effets de la Qualité persistent jusqu'à la fin de la campagne et même au-delà. Un effet *Permanent* peut quand même être annulé. Une Qualité *Permanente* est généralement aussi *Innée* ou *Indépendante*.

- *Personnel* : La Qualité n'affecte que le personnage qui l'utilise.

- *Scène* : Les effets de la Qualité durent jusqu'à la fin de la scène en cours.

- *Séance* : Les effets de la Qualité durent jusqu'à la fin de la séance de jeu en cours.

- *Simple* : Le personnage doit utiliser une Action simple pour activer la Qualité et ainsi bénéficier de ses effets.

- *Toucher* : La Qualité affecte une cible que le personnage est capable de toucher au cours du tour, y compris lui-même.

- *Zone* : Par défaut, une Qualité n'affecte qu'une seule cible. Une Qualité avec *Zone* affecte toute une zone au lieu d'une seule cible, la taille de cette zone d'effet étant indiquée dans sa description. Si une Qualité avec *Zone* est utilisée comme attaque, ne faites qu'un seul jet d'attaque et comparez son résultat au jet de défense de chaque cible se trouvant dans la zone d'effet.

Bien sûr, comme tout ce qui est décrit dans KOMA Plus, vous êtes libre de ne pas utiliser les mots-clés et d'utiliser votre bon sens pour déterminer comment telle ou telle Qualité fonctionne. Les mots-clés sont juste un petit coup de pouce.

Attaques dévastatrices (1 ou 2 PP/Rang)

[Personnel – Scène – Simple]

Les attaques du personnage font des dégâts plus importants que la normale. Choisissez une catégorie d'attaque à l'acquisition de cette Qualité : le personnage gagne un bonus égal à 5 fois le Rang d'*Attaques dévastatrices* à tous les dégâts qu'il inflige avec la catégorie d'attaque choisie.

Avec la version à 1 PP par Rang, la catégorie est très restreinte. Par exemple, le bonus ne s'applique qu'aux attaques faites avec un katana ou que celles qui affectent les fantômes. Pour 2 PP par Rang, la catégorie est plus large et il est ainsi possible de choisir par exemple toutes les attaques basées sur le feu, toutes les attaques à mains nues ou toutes les attaques réalisées avec des armes de trait. Si le MJ trouve qu'une catégorie est trop étendue, il est libre de refuser ou d'augmenter le coût d'*Attaques puissantes*.

Dans le cas d'attaques faisant des dégâts à chaque tour, le bonus n'affecte que les dégâts de l'attaque initiale et non pas les dégâts reçus les tours suivants. En option, le MJ peut à la place autoriser qu'*Attaques dévastatrices* augmente les dégâts par tour seulement par son Rang.

Attribut (1 ou 2 PP/Rang)

[Personnel – Instantané – Libre]

Les Attributs ne changent pas vraiment avec *KOMA Plus !*. La principale différence, c'est qu'on les utilise surtout pour représenter les concepts essentiels du personnage qui n'ont pas d'équivalent dans les Qualités existantes. N'oubliez pas qu'avec la règle sur les effets spéciaux et quelques Extras bien choisis, il est possible d'utiliser un *Attribut* pour créer des pouvoirs originaux.

Même si avec les règles détaillées il est tentant de créer un personnage sans *Attributs* et de dépenser ses PP dans d'autres Qualités, les *Attributs* restent la source principale de bonus pour effectuer les Tests. Et donc, sans *Attributs* à un Rang raisonnable vous avez un risque élevé d'échouer dans des situations critiques, ou pire d'être totalement inutile lors de Conflits. Par conséquent, essayez toujours de dépenser au moins un tiers de vos PP dans deux ou trois *Attributs* afin de couvrir vos arrières.

Un *Attribut* a normalement un coût de 1 PP par Rang. Il donne alors un bonus égal à son Rang à tout Test où l'*Attribut* est approprié mais ce bonus n'est pas cumulable avec celui d'un autre *Attribut*. Il est cependant possible d'avoir un *Attribut* dont le bonus peut se cumuler avec celui d'autres *Attributs* mais son coût est alors de 2 PP par Rang.

Bouclier mental (1 PP/Rang)

[Personnel – Scène – Simple]

Le personnage est immunisé à tout usage non autorisé de *Télépathie* dont le Rang est inférieur ou égal à son Rang de *Bouclier mental* et il détecte automatiquement toute tentative d'intrusion dans son esprit. Il peut aussi ajouter son Rang de *Bouclier mental* à ses Tests pour résister aux tentatives de *Contrôle mental* et de *Télépathie*, et plus généralement à ses jets de défense contre les attaques psychiques. Ce bonus est cumulable avec celui d'un *Attribut*.

Champ de force (1 ou 2 PP/Rang)

[Personnel – Scène – Simple]

Dans les mangas et animes, les champs de force sont de véritables barrières qu'il faut faire tomber avant de pouvoir s'attaquer à ce qu'il protège. Ceci est représenté par une réserve de 20 points de Santé physique par Rang du *Champ de force* qui est conféré au personnage ayant cette Qualité.

Tous les dégâts physiques reçus sont retirés en priorité de cette réserve et elle se reconstitue au rythme de 5 points par tour. Une fois qu'un *Champ de force* a perdu tous ses points de Santé, il se désactive et il ne pourra être réactivé qu'une fois totalement régénéré. Si un *Champ de force* n'a pas assez de points de Santé restant pour absorber la totalité des dégâts d'une attaque, le surplus de dégâts est appliqué normalement au personnage (une *Armure* peut encore le protéger).

La version à 1 PP par Rang crée un champ de force de la taille d'un grand bouclier et n'est donc efficace que contre les attaques qu'il peut bloquer (généralement, les attaques de front). La version à 2 PP par Rang protège entièrement le personnage.

Notez que, par défaut, bien qu'un *Champ de force* n'absorbe que les dégâts affectant la Santé physique, rien n'empêche le MJ de créer des variantes basées sur d'autres scores de Santé.

Chance (1 PP/Rang)

[Personnel – Instantané – Libre]

Le personnage a un bol monstrueux. Un nombre de fois par séance égal à son Rang de *Chance*, le personnage peut relancer un jet de dés. Il n'est pas possible de relancer un jet qui a déjà été relancé et vous devez garder le nouveau résultat, même s'il est pire que le premier.

Compagnon (1 PP/Rang)

[Permanent – Indépendant]

Un *Compagnon* est un PNJ allié au personnage et loyal envers lui. Le PNJ est toujours joué par le MJ mais il agira dans l'intérêt de son allié. Un *Compagnon* acquis au Rang 1 est un PNJ créé en suivant les mêmes règles qu'un PJ mais avec un budget de 0 PP. Chaque Rang supplémentaire rajoute 5 PP pour créer le PNJ. Un *Compagnon* peut avoir ses propres *Compagnons*, mais ils seront loyaux à celui-ci et non pas à celui qui possède le *Compagnon* d'origine.

N'oubliez pas qu'un *Compagnon* n'est pas aux ordres du personnage ni un esclave. Un *Compagnon* est plutôt comme un excellent ami qui peut vous rendre service durant vos aventures. De plus, il ne passe pas sa vie collé aux basques de son allié. Il a lui aussi une vie privée après tout !

Conteneur (1 PP/Rang)

[Personnel – Scène – Simple]

Un *Conteneur* est en quelque sorte un *Attribut* qui ne donne pas de bonus aux jets de dés. Cela permet entre autre de créer une *Qualité* qui n'est définie que par ses effets spéciaux et un certain nombre d'*Extras*. En effet, parfois on veut être juste capable de créer de la lumière sans que cela ne donne un bonus à certains jets ou bien posséder une attaque spéciale qui ne cause pas de dégâts mais qui fait des effets intéressants à la cible (sommeil, enchevêtrement, poison, lacrymogène, etc.).

Un *Conteneur* donne un nombre de PP égal à son Rang pour acquérir des *Extras* qui doivent lui être appliqué, notamment *Effet secondaire*.

Contrôle mental (1, 2 ou 3 PP/Rang)

[À distance – Scène – Complexe]

Le personnage est capable de manipuler les individus à distance. Il peut s'agir par exemple d'hypnose, d'un sortilège, de la possession par un démon ou d'une certaine forme de télépathie. Normalement, *Contrôle mental* ne fonctionne que sur les humains et les créatures ayant atteint la sagesse. Mais le MJ peut autoriser des versions qui ne fonctionnent par exemple que sur les animaux ou que sur les robots.

Pour utiliser *Contrôle mental*, la victime doit être en vue du personnage, et ce dernier doit remporter un *Test* en opposition contre elle. Le personnage gagne un bonus à son *Test* égal son Rang de *Contrôle mental*. S'il réussit, il peut donner à la victime divers ordres qu'elle essaiera d'exécuter du mieux qu'elle peut. Tout ordre suicidaire sera ignoré. À intervalle régulier défini par le MJ, la victime peut essayer de se libérer de l'emprise du personnage. Refaites alors le *Test* en opposition avec les mêmes conséquences, sauf que la victime a un +1 cumulatif pour chaque fois qu'elle a échoué à ce *Test*. Quoiqu'il arrive, la victime sait que quelqu'un essaye de la manipuler.

Si vous préférez une version plus dramatique, résolvez la tentative de *Contrôle mental* comme un *Conflit*, le *Test* en opposition devenant un jet d'attaque contre un jet de défense approprié. Chaque *Revers* infligé à la victime permet d'en prendre progressivement le contrôle : d'abord de simples suggestions ou une plus grande facilité à l'influencer (1 *Revers*), puis la possibilité de la forcer à faire certaines choses qu'elle n'aime pas faire mais sans aller à l'encontre de ses convictions (2 *Revers*) et enfin un contrôle total (3 *Revers*). Si celui qui tente le *Contrôle mental* perd le *Conflit*, il est alors un peu désorienté et il ne pourra pas refaire de tentative sur cet individu avant la prochaine scène.

La version standard de *Contrôle mental* coûte 3 PP par Rang. Il existe une variante qui ne permet que de créer des émotions chez la victime, comme la peur, l'amitié, la haine, etc. et qui ne coûte que 2 PP par Rang. Si le personnage ne peut créer qu'une seule émotion (et toujours la même), *Contrôle mental* ne coûte plus que 1 PP par Rang.

Corruption (1 PP/Rang)

[*Toucher – Permanent – Simple – Indépendant – Délai*]

Là où *Métamorphose* permet de transformer instantanément et temporairement quelqu'un, *Corruption* permet de transformer un individu lentement, graduellement et surtout de façon permanente en une autre créature. C'est un pouvoir particulièrement adapté pour les vampires, les loups-garous, certains zombies et les démons qui aiment faire de drôles de choses aux humains.

À l'acquisition de cette Qualité, vous devez définir la méthode nécessaire pour amorcer la transformation chez la victime et en quoi cette dernière se transforme. Vous n'êtes pas limité comme pour *Métamorphose* en termes de valeur en PP du résultat, mais vous devez quand même avoir l'aval du MJ. Une fois la transformation terminée, la victime devient loyale envers son géniteur, même si celui-ci n'a aucun contrôle particulier sur sa progéniture.

Plus le Rang de *Corruption* est élevé, plus la transformation est rapide, comme indiquée dans l'encart ci-dessous. Il y a cependant toujours un moyen de ralentir ou même d'empêcher cette transformation. Ce n'est pas forcément quelque chose de simple ni d'évident et c'est le MJ qui reste le juge final pour savoir si c'est approprié ou non.

Rang 1 : 1 an

Rang 2 : 1 saison

Rang 3 : 1 mois

Rang 4 : 1 semaine

Rang 5 : 1 jour

Rang 6 : 12 heures

Rang 7 : 4 heures

Rang 8 : 1 heure

Rang 9 : 15 minutes

Rang 10 : 5 minutes

Rang 11 : 1 minute

Rang 12 : 15 secondes

Note : Les durées indiquées sont approximatives

Si le personnage n'a aucun contrôle sur l'activation de la *Corruption* et qu'en plus la victime ne devient aucunement loyale (et peut même devenir une ennemie), il s'agit plutôt d'une *Malédiction* (un Handicap).

Dématérialisation (1 ou 2 PP/Rang)

[Personnel – Scène ou Inné – Simple]

Le personnage peut se dématérialiser, ce qui lui permet de traverser les solides et de devenir impossible à toucher par des moyens physiques. En revanche, il ne peut plus interagir normalement avec le monde matériel et il doit toujours continuer à respirer et à se nourrir. *Dématérialisation* ne rend pas non plus invisible. Un personnage dématérialisé est affecté normalement par les effets qui affectent le mental ainsi que par ceux ayant un *Effet secondaire* comme *Spirituel* et par tout autre personnage dématérialisé ou naturellement intangible.

Avec la version à 1 PP par Rang, le personnage est naturellement intangible et il ne peut pas entièrement se matérialiser. Le Rang de *Dématérialisation* détermine alors le bonus maximal qu'il peut avoir pour ses Tests lorsqu'il interagit avec le monde matériel. Les bonus provenant de *Relations* ne sont pas affectés par cette limite. C'est cette version qui a le mot-clé *Inné*.

S'il possède la version à 2 PP par Rang, le personnage peut se dématérialiser et se matérialiser à volonté. Le Rang de *Dématérialisation* détermine le bonus maximal qu'il peut avoir pour ses Tests lorsqu'il est intangible mais les bonus provenant de *Relation* ne sont pas affectés. Le personnage peut aussi utiliser *Dématérialisation* pour esquiver certaines attaques, ce qui lui permet d'ajouter son Rang de *Dématérialisation* au résultat de jets de défense appropriés. Cette version a le mot-clé *Scène*.

Équipement (1 PP/Rang)

[Permanent – Indépendant]

Le personnage possède un ou plusieurs objets d'importance, de la simple trousse de soins au katana laser capable de trancher à travers n'importe quoi, en passant par une baguette magique. Les capacités de ces objets sont déterminées par des Traits, comme pour un personnage, et ces Traits s'appliquent généralement à leur possesseur. Une arme pourra ainsi donner un bonus aux jets d'attaque et aux dégâts, une baguette magique permettra à son utilisateur de lancer des sorts, etc. Consultez les règles sur les Inanimés pour plus de détails.

Chaque Rang d'*Équipement* vous donne 2 PP pour acquérir des Traits pour vos objets. Ainsi, un personnage avec *Équipement* au Rang 3 peut avoir un seul objet avec 6 PP de Traits, ou bien choisir d'avoir un objet avec 3 PP de Traits et trois autres objets avec 1 PP de Traits chacun, ou bien n'importe quelle autre combinaison. La seule limite, c'est que les objets acquis de cette façon soient inhérents au concept du personnage, comme le sceptre magique d'une magical girl ou la paire de Beretta custom de l'adepte local du Gun-fu.

Le défaut d'un *Équipement* c'est qu'il peut être égaré, volé, détruit ou simplement être rangé sagement à la maison. Bref, il y aura des moments où l'objet ne sera tout simplement pas disponible. Le MJ doit faire preuve de bon sens en fonction de la situation. Attention, cette limitation n'est pas là pour punir les joueurs : ils doivent être capables d'utiliser leurs *Équipements* lorsqu'ils en ont besoin. Non, il ne s'agit que d'une simple complication qui a l'avantage de forcer le joueur à résoudre ses problèmes autrement qu'en sortant son *Équipement*. En contrepartie, si un objet acquis comme *Équipement* est détruit ou définitivement perdu, il sera récupéré d'une façon ou d'une autre avant le début de la prochaine aventure, même s'il ne s'agit que d'une réplique de l'objet perdu ou d'un autre objet de valeur équivalente.

Guérison (2 PP/Rang)

[*Toucher – Instantané – Complexe*]

Cette Qualité permet de faire regagner les points de Santé perdus. Par défaut, *Guérison* n'affecte que la Santé physique mais le MJ peut autoriser des variantes où c'est un autre score de Santé qui est affecté. La seule chose, c'est que *Guérison* ne peut jamais servir à regagner du Ki.

Normalement, *Guérison* permet de faire regagner instantanément 5 points de Santé par Rang à un individu que l'on touche. Il est possible de se soigner soi-même et avec l'autorisation du MJ, il est possible d'utiliser *Guérison* pour réparer les blessures graves comme un membre amputé ou un œil crevé. Il détermine alors soit un Rang minimal de *Guérison* pour y parvenir soit la durée minimale nécessaire d'utilisation continue de *Guérison* pour obtenir une guérison totale.

Une variante de *Guérison* permet de faire regagner autant de points de Santé que son Rang de *Guérison* à chaque tour mais elle nécessite une grande concentration pour être utilisée : remplacez le mot-clé *Instantané* par *Continu* et le patient doit rester immobile ou l'effet prend fin immédiatement. Il n'y a pas de limite au nombre de points de Santé qui peuvent être récupérés de cette façon, à part le temps disponible pour prodiguer les soins.

Enfin, *Guérison* ne fonctionne pas sur les morts ni sur les Inanimés. Le MJ peut autoriser une version spéciale qui n'affecte que les morts-vivants pour un concept de nécromancien, ou s'en inspirer pour créer une capacité spéciale de réparation accélérée qui affecterait les Inanimés.

Illusion (1 à 5 PP/Rang)

[À distance – Scène – Complexe]

Le personnage est capable de créer une illusion qui affecte un ou plusieurs sens de ceux qui peuvent la percevoir. Cette Qualité coûte 1 PP par Rang par sens affecté, la vue comptant pour deux sens et le goût et l'odorat étant considéré comme un seul sens. À la base, une illusion a une taille apparente pas plus grande que celle d'un humain. Si vous voulez créer de plus grosses illusions, vous pouvez utiliser l'Extra *Zone d'effet* pour cela.

Une illusion est normalement immobile ou suit une routine définie à l'avance, un peu comme un film qui tourne en boucle. Le personnage doit se concentrer (comme pour une Qualité *Continue*) s'il veut faire bouger une illusion ou changer sa programmation. Une illusion n'a pas de substance : un pont illusoire ne peut donc pas servir à franchir un précipice et un mur illusoire ne peut pas non plus bloquer un passage. Il n'est pas non plus possible d'utiliser une illusion pour blesser quelqu'un, même si elle affecte le sens du toucher. La douleur sera bien présente, mais aucun point de Santé ne sera perdu. De même, une lumière illusoire ne peut pas servir à éclairer, un feu illusoire ne peut pas réchauffer, et ainsi de suite.

Le Rang d'*Illusion* détermine le réalisme des illusions créées. Bien qu'il ne soit pas possible, dans des conditions optimales, de distinguer une illusion de la réalité, une illusion de bas Rang peut manquer de finesse dans les détails, voire comporter des erreurs grossières pour toute personne passant suffisamment de temps à l'étudier. Par conséquent, si la victime d'une illusion a des raisons de se douter de sa réalité, le MJ peut lui accorder un Test dont la Difficulté est de 8 plus le Rang d'*Illusion* afin de savoir si elle remarque que quelque chose cloche. Si la victime est un PJ, le joueur doit fournir une explication convaincante pour être aussi suspicieux.

Immunité (1 ou 2 PP/Rang)

[Personnel – Scène – Simple]

Le personnage est immunisé à un nombre de formes d'attaque et/ou de conditions environnementales égal au Rang d'*Immunité*. Il est par exemple possible d'être immunisé à la vieillesse, à la chaleur, au froid, aux maladies, aux poisons, aux hautes pressions, à la soif, au vide, etc.

La version à 2 PP par Rang est une immunité totale : l'attaque ou l'environnement n'a aucun effet sur le personnage. Il ne subit même pas de dégâts ! La version à 1 PP par Rang n'offre par contre qu'une invulnérabilité partielle : les effets sont réduits de moitié ou bien le personnage gagne un +3 à son Test pour résister aux effets, selon ce qui est le plus approprié.

Le MJ devrait faire attention aux immunités de ses PJs. Tant qu'*Immunité* s'applique à des conditions inhabituelles, il n'y a pas de problèmes mais une immunité au feu ou aux balles n'est pas forcément adaptée pour toutes les campagnes. Dans ce cas, le MJ est libre d'interdire les

immunités problématiques ou de doubler leur coût. Pour une immunité à une forme d'attaque causant des points de dégât, il est plutôt conseillé de prendre une *Armure optimisée* de Rang suffisamment élevé pour obtenir l'effet désiré.

Indétectable (2 PP/Rang)

[Personnel – Scène – Simple]

Pour chaque Rang, le personnage ne peut pas être détecté par un sens ou un moyen de détection spécifique (infrarouges, radar, sonar, divination, perception astrale, ...). Être indétectable à la vue ou à l'ouïe compte pour 2 Rangs de même qu'être indétectable à tous les moyens de détection dépendant d'une même source (magie, ondes, pouvoirs psy, ...). *Indétectable* appliqué à la vue est aussi ce que l'on appelle l'invisibilité.

Un personnage indétectable peut toujours être repéré par l'usage des sens non affectés. Un être invisible laisse quand même des traces de pas, un chien peut pister son odeur et il est possible de le voir grâce aux infrarouges ou à un radar. Au pire, le MJ peut toujours accorder un Test pour essayer de repérer le personnage indétectable grâce à ces indices.

Ki exceptionnel (1 PP/Rang)

[Personnel – Inné]

La force vitale du personnage est admirable. Pour chaque Rang que vous avez dans cette Qualité, votre Ki est augmenté de 10 points. Ces points supplémentaires peuvent être utilisés comme bon vous semble.

Mecha (1 PP/Rang)

[Permanent – Indépendant]

Bien que la plupart du temps lorsque l'on parle de mecha on pense à des robots géants, au Japon le terme « mecha » désigne tout élément mécanique complexe (donc les robots, mais aussi les véhicules, les armes, ...). Dans KOMA, même si on utilise plutôt l'usage courant de robot géant, un véhicule ou un scaphandre de combat est aussi considéré comme un mecha.

Un personnage ayant cette Qualité possède un ou plusieurs mechas qu'il peut utiliser lors de ses activités aventureuses. Un mecha est conçu comme un personnage à part, un peu à la façon d'un *Compagnon*, sauf qu'il s'agit d'un Inanimé et il faut donc qu'il soit piloté d'une façon ou d'une autre. Si vous voulez un mecha autonome, il s'agit d'un *Compagnon* avec un Archétype approprié, comme Androïde.

Pour chaque Rang, vous disposez d'un budget de 5 PP pour acquérir des *Attributs* et tout autre Trait relatif aux capacités du mecha. Le MJ peut juger que certains Traits sont inadaptés aux mechas alors n'hésitez pas à vérifier avec lui avant de dépenser vos PP. Référez-vous aux règles sur les Inanimés si vous désirez des détails sur le fonctionnement des mechas et des interactions entre les Traits du pilote et ceux du mecha.

Il est aussi possible d'acquérir plusieurs mecha. Répartissez tout simplement votre budget librement entre les différents mecha. Par exemple si vous avez 20 PP pour vos mechas (soit *Mecha* au Rang 4), vous avez le droit d'avoir un robot géant de 14 PP accompagné d'un véhicule à 6 PP. Enfin, un mecha peut appartenir à plusieurs personnages. Dans ce cas, on additionne les Rangs de la Qualité *Mecha* de tous ces personnages pour savoir combien de PP vous avez pour créer le mecha commun.

Outre le fait que les objets et les mechas soient deux classes distinctes d'Inanimés, la différence principale entre *Équipement* et *Mecha* est que le mecha est bien souvent trop encombrant pour être transporté avec soi. En effet, un mecha n'est pas forcément disponible tout le temps et il ne vous suit pas partout dans vos déplacements. Sans compter qu'utiliser un mecha n'est jamais très discret. C'est ce qui explique aussi la différence qualité/prix entre les deux Qualités.

Métamorphose (1 à 5 PP/Rang)

[À distance - Scène - Complexe]

La *Métamorphose* permet de transformer d'autres personnages en leur appliquant de force un Archétype approprié. Bien sûr, si la cible n'est pas consentante, un jet d'attaque est nécessaire. Une *Métamorphose* n'est pas forcément néfaste et vous pouvez parfaitement l'utiliser pour donner divers bonus à vos alliés ou même leur conférer de nouveaux pouvoirs.

En pratique, *Métamorphose* est une variante de *Transformation* qui ne fonctionne que sur les autres. Si vous voulez vous métamorphoser vous-même, c'est donc *Transformation* qu'il vous faut et si vous voulez à la fois transformer les autres et vous-même, il vous faudra les deux.

L'Archétype qui est appliqué à la cible ne doit pas avoir un coût en PP, positif ou négatif, supérieur au Rang de *Métamorphose*. Ainsi l'avoir au Rang 3 permet de donner des Archétypes ayant un coût allant de -3 à 3 PP. Le type d'Archétype disponible dépend du coût par Rang de *Métamorphose*:

- Pour 1 PP/Rang, le personnage n'a accès qu'à un seul Archétype. Et ce sera toujours celui-ci qui sera appliqué à chaque fois qu'un personnage est transformé.

- Pour 2 PP/Rang, le personnage a accès à un assortiment thématique restreint d'Archétypes, comme par exemple uniquement les rapaces, ou uniquement changer sa taille.

- Pour 3 PP/Rang, le personnage est toujours restreint par un thème mais ce thème est plus étendu, par exemple tous les oiseaux ou tous les Archétypes raciaux accessibles aux PJs.

- Pour 4 PP/Rang, le personnage a accès à tous les Archétypes provenant d'un thème généraliste, comme tous les animaux ou tous les Archétypes de profession existant.

- Pour 5 PP/Rang, il n'y a plus de restriction. Tant qu'un Archétype existe, le personnage y a accès.

COMPTEURS ET MÉTAMORPHOSE

L'un des problèmes avec *Métamorphose*, et dans une moindre mesure *Transformation* et d'autres effets similaires, c'est lorsque l'on applique un Archétype qui modifie un ou plusieurs Compteurs du personnage concerné. Il y a alors trois solutions :

- L'Archétype n'affecte que la valeur maximale du Compteur et non pas sa valeur actuelle. Et si l'Archétype diminue la valeur du Compteur, les points surnuméraires éventuels ne sont pas perdus pour autant. Ce n'est pas forcément la solution la plus simple mais elle a le mérite de provoquer un minimum de bizarreries et de ne pas demander trop de calculs.

- Les Compteurs sont recalculés proportionnellement en fonction des nouveaux maximums. Cela veut dire que s'il ne vous reste que 80% de votre Santé avant la *Métamorphose*, vous aurez 80% de votre nouvelle Santé après *Métamorphose*. Autrement dit, si votre Santé est de 50 et que vous avez perdu 15 points (il vous en reste donc 35) et que vous subissez une *Métamorphose* qui vous donne +20 en Santé, vous avez donc $(35 / 50) \times (50 + 20) = 49$ points de Santé. C'est la solution la plus réaliste mais elle nécessite la plupart du temps l'usage d'une calculatrice.

- Enfin, la *Métamorphose* affecte à la fois la valeur actuelle des Compteurs et leur maximum. En termes de PP, c'est plus ou moins équivalent à une *Attaque spéciale* ou une *Guérison*, donc ça ne met pas en péril l'équilibre du jeu, par contre cela peut mener à pas mal de situations pas très logiques. Mais bon, les mangas et la logique...

Le MJ devrait choisir l'une de ces trois méthodes avant de commencer à jouer et en avertir les joueurs pour éviter tous problèmes.

La *Métamorphose* ne peut pas transformer une créature vivante en Inanimé et vice-versa. Elle ne permet pas non plus de transmuter la matière, il s'agit du domaine de la *Transmutation*. Le MJ est aussi encouragé à interdire l'usage d'Archétypes qui pourraient tuer ou fortement incapaciter la cible, comme *métamorphose en fœtus* ou *métamorphose en poisson* lorsque l'on est sur la terre ferme.

Vous pouvez aussi utiliser *Métamorphose* pour permettre à des personnages de fusionner pour créer un personnage plus puissant. Pour cela, les personnages impliqués dans la fusion doivent acheter *Métamorphose* au même Rang et mettre en commun les PP provenant de *Métamorphose* pour créer l'Archétype de fusion. La fusion est considérée comme un nouveau personnage distinct de ceux qui le composent et créé avec un total de PP égal à la moyenne du total de PP de ces derniers, plus l'Archétype de fusion. Ainsi, cinq PJs créés avec 15 PP chacun et ayant *Métamorphose* au Rang 5 peuvent fusionner pour créer un super-héros créé avec un total de $15 + 5 \times 5 = 40$ PP.

Une autre variante possible de *Métamorphose* est de l'utiliser pour copier les pouvoirs de la cible au lieu de lui appliquer un Archétype. Cela correspond à la version à 2 PP par Rang de *Métamorphose* et n'affecte qu'un seul type de pouvoir (uniquement les pouvoirs magiques ou uniquement les mutations par exemple). Un jet d'attaque est requis comme d'habitude si la cible n'est pas consentante. Les seules différences étant que cette variante fonctionne au *Toucher* et non pas *À distance* et que le MJ applique sur vous un Archétype adapté à votre Rang de *Métamorphose* pour représenter le pouvoir copié. Il est possible de copier plusieurs pouvoirs à la fois tant que le coût total des Archétypes correspondants est inférieur ou égal à votre Rang de *Métamorphose*. Combinez cette Qualité avec *Neutralisation* si vous voulez voler un pouvoir au lieu de simplement le copier.

Voyez aussi *Transformation* et *Transmutation* pour d'autres variantes et des précisions complémentaires.

Neutralisation (2 ou 3 PP/Rang)

[*À distance – Instantané – Complexe*]

Le personnage est capable d'annuler les effets des Qualités d'un certain type, à l'exception des effets *Indépendants* et des conséquences d'un effet *Instantané*. Par exemple, il peut annuler tous les sorts de magie ou empêcher les pouvoirs psychiques de fonctionner, mais pas annuler le résultat d'un sort de soins ni bannir un familier psychique acquis comme un *Compagnon* ordinaire.

La version à 2 PP par Rang n'est pas automatique mais avec un peu de chance, il est possible d'annuler les effets de Qualités de Rangs plus élevés que son propre Rang de *Neutralisation*. Pour savoir si la *Neutralisation* fonctionne, le personnage doit réussir un Test en opposition contre celui qui possède la Qualité à annuler. Le personnage avec *Neutralisation* a un bonus à son jet égal à son Rang de *Neutralisation* et la victime ajoute à son jet le Rang de la Qualité affectée. Si le personnage avec *Neutralisation* gagne, les effets de la Qualité affectée cessent. Dans le cas contraire, *Neutralisation* ne peut plus être utilisée contre cette Qualité jusqu'à la fin de la scène.

La version à 3 PP par Rang est automatique et annule les effets de n'importe quelle Qualité du type approprié ayant un Rang inférieur ou égal au Rang de *Neutralisation*. La Qualité peut cependant être réactivée normalement une fois que la victime est hors de la zone d'effet de *Neutralisation*.

Particularités (1 PP/Rang)

[Personnel – Scène – Simple]

Les *Particularités* sont des *Qualités* tellement dérisoires qu'elles valent individuellement moins d'un PP. Elles confèrent des aptitudes mineures comme la nyctalopie, une espérance de vie supérieure à la normale, une fourrure qui protège contre le froid ou un bras supplémentaire. Au mieux, une *Particularité* donne un +1 aux Tests où elle peut être utile. Chaque Rang donne au personnage deux *Particularités* de son choix.

Les *Particularités* peuvent aussi être vues comme une variante de *Conteneur*, mais les effets sont généralement moins utiles et/ou moins puissants que ceux d'un *Conteneur*.

Potentiel inexploité (2 PP/Rang)

[Personnel – Instantané – Libre]

Le personnage a une réserve de 3 PP pour chaque Rang dans cette *Qualité*. Ces PP pourront ensuite être utilisés en cours de jeu sous certaines conditions pour acquérir de nouvelles *Qualités*. On utilise *Potentiel inexploité* dans les cas suivants :

- Le personnage ne connaît pas l'étendue de ses pouvoirs. *Potentiel inexploité* représente alors des pouvoirs qu'il possède mais dont il ne connaît pas encore l'existence ou qu'il ne maîtrise pas encore.

- Le personnage est amnésique. *Potentiel inexploité* sert dans ce cas pour occulter les véritables capacités du personnage.

EXEMPLES DE PARTICULARITÉS

Ambidextre : Vous vous servez aussi bien de votre main droite que de votre main gauche.

Arme naturelle : Vous avez des crocs et des griffes suffisamment aigües pour vous donner un +2 aux dégâts lorsque vous vous battez à mains nues.

Fourrure épaisse : Similaire à celle des ours polaires, cette fourrure permet d'endurer un froid hivernal sans porter de vêtements.

GPS : Vous connaissez la longitude et la latitude de votre position à une dizaine de mètres près.

Hammerspace : Vous êtes capable de sortir d'on ne sait où un objet spécifique, comme une massue pour fracasser la tête d'un compagnon stupide. L'objet en lui-même est généralement d'utilité douteuse.

Nyctalopie : De nuit, vous voyez presque aussi bien que de jour. La nyctalopie ne sert à rien par contre dans le noir total.

Peau épaisse : Votre peau est dure comme du cuir, ce qui vous donne 1 point d'Armure contre les attaques physiques.

Sommeil léger : Vous n'avez besoin que de dormir quelques heures chaque jour pour être entièrement reposé.

- Le personnage découvre à un moment critique qu'il possède en fait juste ce qu'il faut pour résoudre le problème actuel. *Potentiel inexploité* est alors utilisé tout ou en partie pour acheter ce dont il a besoin.

Le MJ peut autoriser d'autres usages mais les PP gagnés par *Potentiel inexploité* ne sont jamais dépensés par le joueur comme il le désire. C'est toujours le MJ qui décide quand et comment ils sont dépensés. Il peut même avoir tout planifié à l'avance !

Récupération rapide (1 PP/Rang)

[Personnel – Inné]

Cette Qualité regroupe un certains nombres d'effets dont la finalité est d'augmenter le nombre de points que le personnage récupère à la fin de chaque scène dans l'un de ses Compteurs. Par exemple, vous pouvez vous en servir pour représenter une guérison naturelle améliorée (*Récupération rapide de Santé physique*) ou des techniques de méditation (*Récupération rapide de Ki*) ou le fait que tout le monde se moque de votre réputation (*Récupération rapide de Réputation*).

En termes de jeu, vous ajoutez le Rang de *Récupération rapide* au nombre de points récupérés à la fin de chaque scène dans un Compteur définit à l'acquisition de la Qualité. Ainsi, un personnage avec 60 points de Ki et *Récupération rapide de Ki* au Rang 3 récupère 15 points de Ki à la fin de chaque scène au lieu de 12.

Si le MJ utilise des temps de récupération réaliste, les points bonus donnés par *Récupération rapide* sont à la place gagnés à la fin de chaque période de récupération appropriée : à la fin de chaque jour pour la Santé physique, à la fin de chaque semaine pour la Santé mentale, etc.

Régénération (2 PP/Rang)

[Personnel – Scène – Simple]

Régénération est une variante de *Récupération rapide* spécifique à la Santé physique. À la fin de chaque tour, le personnage regagne un nombre de points de Santé physique égal à son Rang de *Régénération*.

La *Régénération* fonctionne lorsque le personnage est inconscient mais elle ne permet pas de le faire revenir à la vie. Vous devez utiliser *Résurrection* pour ça. Le MJ peut aussi autoriser qu'un Rang élevé de *Régénération* permette de faire repousser les membres et autres appendices perdus.

Il est aussi possible de combiner *Régénération* et *Champ de force*. Dans ce cas, et à la place de ses effets habituels, cela augmente du Rang de *Régénération* le nombre de points de Santé récupéré à chaque tour par le *Champ de force*. Bien sûr, *Régénération* n'affecte alors que le *Champ de force* et non plus le personnage.

Le MJ peut autoriser que *Régénération* affecte un autre score de Santé à la place de la Santé physique si cela a un sens dans sa campagne. *Régénération* ne peut jamais affecter le Ki.

Relation (1 PP/Rang)

[Personnel – Conditionnel – Libre]

Les *Relations* sont toujours là dans les règles détaillées et elles fonctionnent exactement de la même façon que dans les règles de base. On ne le dira jamais assez, les *Relations* servent d'une certaine manière à représenter les motivations d'un personnage, ce pourquoi il part à l'aventure, ainsi que tout ce qu'il trouve important. Une *Relation* sera donc souvent un être cher, un rival ou un ennemi mais parfois aussi un lieu mémorable, un groupe ou une organisation, ou même un concept primordial à son mode de vie (le bushido, la Haine, la Luxure, le Côté obscur, . . .).

N'oubliez pas non plus qu'une *Relation* est souvent votre botte secrète pour renverser la situation dans un Conflit mal engagé. Alors que tout semble perdu et que le Conflit a atteint son paroxysme, les bonus provenant de quelques *Relations* bien choisies sont généralement la clé de votre victoire.

En plus avec les règles détaillées, les *Relations* ont une nouvelle utilité : lors d'un Conflit ou d'un Combat, s'il vous reste au moins 1 point de Ki, vous pouvez sacrifier un Rang dans l'une de vos *Relations* pour regagner tout votre Ki. Ce sacrifice doit avoir un sens d'un point de vue narratif et le MJ se fera une joie de vous montrer les conséquences d'un tel acte. On ne sacrifie pas ses sentiments et ses idéaux juste comme ça ! Le Rang perdu pourra être récupéré par une dépense de points d'expérience mais le MJ pourra demander quelques efforts de roleplay avant.

Réserve de Ki (1 PP/Rang)

[Personnel – Inné]

Le personnage possède une réserve de 20 points de Ki par Rang dans cette Qualité. Cette réserve est distincte des points de Ki du personnage et elle ne peut être utilisée que pour payer le coût d'activation de certains Traits, par exemple à cause de l'*Extra Fatigue*.

Si une attaque faisant des dégâts en Ki ou drainant le Ki affecte le personnage, l'attaque affecte uniquement les points de Ki du personnage et non pas ceux de sa réserve. Néanmoins, l'attaquant peut choisir d'affecter la réserve de Ki à la place s'il le désire.

Les points de Ki de la réserve sont récupérés au même rythme que les points de Ki du personnage.

Résurrection (1 ou 2 PP/Rang)

[Personnel – Instantané – Libre – Délai]

Lorsque le personnage meurt, il est capable de revenir à la vie par sa propre volonté. Normalement il revient dans son corps d'origine, mais vous pouvez prendre un Extra d'Effet *secondaire* pour qu'il se réincarne dans un nouveau corps. Dans ce cas, créez simplement un nouveau personnage en utilisant le même total de PP que le personnage originel avait à sa mort. Si c'est le MJ qui crée entièrement le nouveau personnage sans que le joueur n'ait son mot à dire, la réincarnation est gratuite (et donc pas besoin de prendre un Effet *secondaire*).

Dans la version à 1 PP par Rang, le processus de résurrection peut toujours être évité même si ce n'est pas forcément évident à première vue pour vos adversaires, comme enfoncer un pieu dans le cœur, décapiter le cadavre, brûler le corps, empêcher la réalisation d'un rituel précis, etc. Si la résurrection est difficile à éviter comme retrouver et exorciser l'enfant sacré qui servira d'hôte à l'âme du défunt, le coût de *Résurrection* est de 2 PP par Rang.

Le Rang de *Résurrection* détermine l'intervalle de temps approximatif au bout duquel le personnage revient à la vie :

Rang 1 : 1 mois

Rang 2 : 1 semaine

Rang 3 : 1 jour

Rang 4 : 12 heures

Rang 5 : 4 heures

Rang 6 : 1 heure

Rang 7 : 15 minutes

Rang 8 : 5 minutes

Rang 9 : 1 minute

Rang 10 : 15 secondes

Rang 11 : 5 secondes

Rang 12 : Instantané

Un personnage ainsi ressuscité récupère toute sa Santé physique et toutes ses blessures graves ainsi que les états temporaires affectant son corps sont annulées. Il est physiquement comme neuf !

Santé exceptionnelle (1 PP/Rang)

[Personnel – Inné]

Le personnage est extrêmement résistant. Choisissez l'un de ses scores de Santé à l'acquisition de cette Qualité : il est augmenté de 10 points par Rang de *Santé exceptionnelle*. Vous pouvez prendre cette Qualité plusieurs fois pour améliorer différents scores de Santé.

Sens spécial (1 PP/Rang)

[Personnel – Scène – Simple]

Pour chaque Rang dans cette Qualité, le personnage possède un sens pour le moins exotique comme un radar, un sonar, une vision infrarouge ou à rayons X, la lecture des auras ou bien encore la capacité à voir au travers des Illusions, la possibilité de voir l'invisible ou de voir dans une autre dimension. Le MJ peut aussi autoriser certaines formes de divinations comme étant un *Sens spécial*.

Un *Sens spécial* se rajoute à vos sens ordinaires. Certains peuvent cependant nécessiter de vous concentrer pour pouvoir les utiliser de façon efficace (il faut « filtrer » les signaux) ou avoir une portée inférieure à vos autres sens. Rien ne vous empêche d'utiliser par la suite des Extras pour étendre la portée de vos sens. Voyez aussi *Sixième sens* pour la capacité à détecter instinctivement certaines choses.

Serviteurs (1 PP/Rang)

[Permanent – Indépendant]

Le personnage est toujours entouré par une horde de serviteurs dévoués à la loyauté sans faille et qui exécutent tous ses ordres. Lancez 1d6 par Rang dans cette Qualité au début de chaque séance de jeu pour connaître le nombre exact de serviteurs disponibles pour cette session. Chaque serviteur est considéré comme un PNJ figurant avec un Rang dans une Qualité appropriée. Les seules restrictions sont que tous les serviteurs soient identiques et qu'ils ne soient d'aucune utilité dans un Conflit ou un Combat, à part pour servir de bouclier humain ou de diversion. Et n'hésitez pas à les envoyer se sacrifier inutilement : les serviteurs perdus seront automatiquement remplacés à la fin de la séance de jeu.

Cette Qualité peut être prise plusieurs fois, ce qui permet d'avoir un type différent de serviteur à chaque fois qu'elle est prise.

Sixième sens (1 PP/Rang)

[Personnel – Scène – Simple]

Le personnage est capable de détecter des choses invisibles aux gens ordinaires. Chaque Rang dans cette Qualité permet au personnage de sentir la proximité d'un phénomène particulier. Il peut s'agir de la magie, de la présence de démons, d'un danger imminent, les champs magnétiques, les sources d'énergie, etc. En aucun cas *Sixième sens* ne permet de connaître la nature de ce qu'il a détecté, juste la présence ou l'absence d'un phénomène. Le MJ peut aussi demander un Test approprié pour essayer d'obtenir quelques informations supplémentaires.

En guise de variante, *Sixième sens* peut aussi permettre d'avoir des visions soit du futur soit du passé à la place de détecter un phénomène. C'est le MJ qui décide quand ces visions se déclenchent et les informations glanées sont souvent cryptiques. En clair, c'est un outil narratif à l'usage du MJ pour faciliter certaines intrigues plutôt qu'un moyen pour les joueurs d'essayer de court-circuiter le scénario. Bien sûr, le MJ peut aussi autoriser un joueur à faire un Test pour essayer de contrôler ces visions.

Talentueux (1 PP/Rang)

[Personnel – Instantané – Libre]

Le personnage excelle dans un ou plusieurs domaines spécifiques. Pour chaque Rang dans cette Qualité, choisissez un domaine de compétence comme Informatique, Occultisme, Cuisine ou Conduite de voiture. Il est aussi possible de choisir des domaines liés au combat, mais ils doivent être alors très spécialisés (une arme précise ou une situation particulière par exemple).

Le personnage a un +2 à tout Test lié aux domaines choisis. Ce bonus est cumulable avec le bonus d'un *Attribut*. En fait, cette Qualité fonctionne exactement comme les Talents des règles de base.

Télékinésie (1 ou 2 PP/Rang)

[À distance – Continu – Complexe]

La Télékinésie permet de déplacer et de manipuler la matière à distance. La version à 1 PP par Rang n'affecte qu'une seule type de matière (le feu, le métal, les plantes, ...) alors que la version à 2 PP n'est pas limitée. *Télékinésie* peut servir à représenter un rayon tracteur, la psychokinésie ou d'autres pouvoirs comme la capacité à modeler la pierre par la seule force de sa volonté.

Le Rang de *Télékinésie* indique la masse de matière qui peut être déplacée et de quelle façon. Au Rang 1, il est possible de déplacer 1 kg à la vitesse d'un homme qui marche (environ 1 mètre par seconde) mais sans grande précision. En se concentrant fortement et avec beaucoup d'efforts, c'est-à-dire utiliser une action complexe chaque tour pour maintenir la *Télékinésie*, il est possible de déplacer jusqu'à 5 kg. Les objets de 10 g ou moins peuvent par contre être manipulés avec la même dextérité qu'avec ses propres mains ou être propulsés à grande vitesse. Chaque Rang après le premier permet de multiplier par 10 la masse affectée (donc $\times 100$ au Rang 3, $\times 1000$ au Rang 4, ...).

À titre informatif, 1 m³ d'eau pèse une tonne (1l pèse 1 kg), 1 m³ de terre pèse environ 2 tonnes, 1 m³ de pierre pèse en moyenne dans les 3 tonnes, 1 m³ de métal pèse en moyenne 8 tonnes et 1 m³ d'air pèse un peu plus de 1 kg. Un personnage avec une *Télékinésie* limitée aux feux peut contrôler un volume de flammes de 1 m³ au niveau 1, 10 m³ au niveau 2, 100 m³ au niveau 3, etc.

Télépathie (1 ou 2 PP/Rang)

[À distance – Continu – Complexe]

Le personnage peut lire dans les pensées d'autrui et envoyer des messages par la pensée. C'est le pouvoir psychique typique. Envoyer un message à quelqu'un se trouvant dans votre angle de vue est aussi facile que parler et prend autant de temps. C'est juste plus discret. Lire les pensées est plus ardu si la cible n'est pas consentante et il faut faire un Test en opposition. Le télépathe a un bonus à son jet égal à son Rang de *Télépathie* et la victime peut utiliser toute forme de défense psychique pour son propre Test. Si le télépathe gagne, il a accès aux pensées superficielles de la victime (ce à quoi elle pense juste à ce moment).

Si un télépathe veut fouiller dans la mémoire de sa victime, résolvez le sondage psychique comme un Conflit, le télépathe ayant un bonus à son jet d'attaque égal à son Rang de *Télépathie*. Chaque Revers infligé à la victime lui permet d'obtenir une information en rapport avec ce qu'il cherche. S'il gagne le Conflit, les défenses mentales de sa victime sont brisées et il a accès librement à sa mémoire. Si c'est la victime qui gagne, le télépathe est éjecté violemment de son esprit. Le télépathe est alors quelque peu sonné et il ne pourra pas refaire de tentative avant la prochaine scène. Dans tous les cas, la victime sait que l'on a essayé de lire ses pensées.

Un télépathe sait toujours lorsque quelqu'un essaye d'utiliser sur lui une *Télépathie* de Rang inférieur ou égale au sien. Le MJ peut aussi autoriser un télépathe à faire des Tests de Difficulté élevée avec un bonus égal à son Rang de *Télépathie* pour essayer de modifier la mémoire de sa victime ou de lui implanter des suggestions post-hypnotiques.

Notez que, par défaut, *Télépathie* ne fonctionne que sur les humains et les créatures ayant atteint la sagesse. Mais il est possible d'avoir une *Télépathie* qui ne fonctionne que sur les ordinateurs ou que sur les animaux. Bien sûr, même si les mécanismes ne changent pas, le résultat en pratique risque d'être très différent.

La version à 2 PP par Rang de *Télépathie* est la version standard. La version à 1 PP par Rang ne peut pas faire de sondage psychique ni modifier la mémoire de la victime. Le MJ peut aussi autoriser la limitation inverse, c'est-à-dire l'impossibilité de lire les pensées superficielles et de communiquer par la pensée.

Téléportation (2 PP/Rang)

[Personnel – Instantané – Simple]

Le personnage est capable de se déplacer instantanément d'un point à un autre, avec tout ce qu'il porte sur lui à ce moment. Par contre, il n'est pas possible de se téléporter dans un lieu que l'on ne connaît pas. Au Rang 1, il est possible de se téléporter à une distance maximale d'une dizaine de mètres. Chaque Rang suivant augmente cette distance maximale d'un facteur dix. Pour être capable de se téléporter en n'importe quel point sur Terre, il faut donc au minimum un Rang 7. Le MJ peut autoriser de dépasser cette distance maximale en échange d'un risque élevé d'erreur ou d'accident.

Notez que si vous utilisez l'Extra Zone d'effet pour augmenter la zone d'effet de *Téléportation*, cela vous permet d'emmener avec vous tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet et qui sont consentants.

Transformation (1 à 5 PP/Rang)

[Personnel – Scène – Complexe]

Transformation permet au personnage, selon les cas, de changer d'apparence, de décupler ses pouvoirs en révélant son véritable potentiel, de prendre une forme animale, de changer son corps en feu, en métal, en eau ou en gaz et bien d'autres choses encore. Se transformer permet d'appliquer au personnage un Archétype ayant un coût inférieur ou égal au Rang de *Transformation*. Il est possible de s'infliger un Archétype ayant un coût négatif, mais dans ce cas on utilise la valeur absolue de son coût. Ainsi avoir *Transformation* au Rang 5 permet d'utiliser des Archétypes ayant un coût allant de -5 à 5 PP.

Le coût par Rang de *Transformation* détermine quel genre d'Archétypes est disponible :

- Pour 1 PP/Rang, le personnage n'a accès qu'à un seul Archétype. Et ce sera toujours celui-ci qui sera appliqué à chaque fois que le personnage se transforme.

- Pour 2 PP/Rang, le personnage a accès à un assortiment thématique restreint d'Archétypes, comme par exemple uniquement les rapaces, ou uniquement changer sa taille.

- Pour 3 PP/Rang, le personnage est toujours restreint par un thème mais ce thème est plus étendu, par exemple tous les oiseaux ou tous les Archétypes raciaux accessibles aux PJs.

- Pour 4 PP/Rang, le personnage a accès à tous les Archétypes provenant d'un thème généraliste, comme tous les animaux ou tous les Archétypes de profession existant.

- Pour 5 PP/Rang, il n'y a plus de restriction. Tant qu'un Archétype existe, le personnage y a accès.

Le MJ devrait préparer quelques exemples d'Archétypes adaptés aux *Transformations* des PJs et laisser les joueurs s'en inspirer pour créer les leurs entre deux parties. Les joueurs ne devraient pas se sentir limité par l'obligation d'utiliser des Archétypes. Après tout, il est possible de créer des Archétypes qui consistent à définir uniquement un pouvoir ou un ensemble de pouvoirs et les possibilités sont donc presque infinies. L'utilisation des Archétypes permet simplement d'éviter à s'arrêter en milieu de partie pour définir les Traits de telle ou telle transformation.

Transformation est un Trait extrêmement flexible et avec un peu d'astuce, il peut servir à émuler de nombreux pouvoirs différents :

- *Invocation/Création* : Utiliser *Transformation* pour se donner des Rangs dans *Équipement*, *Mecha*, *Compagnon* ou *Serviteur* est un moyen simple et efficace pour créer un personnage qui est capable d'invoquer diverses créatures et faire apparaître divers objets comme par magie. Par contre, il n'est pas possible de transférer le contrôle des PNJs invoqués ni de prêter les objets créés de cette façon et ils disparaissent si *Transformation* est annulé, désactivé ou arrive à terme de la durée d'effet.

- *Clone* : Le personnage peut créer des répliques de lui-même en suivant le même principe qu'*Invocation*. S'il veut que le *Clone* soit une copie quasi-conforme, utilisez une *Invocation de Compagnon* appropriée. Pour des copies imparfaites, un peu façon Naruto, une *Invocation de Serviteurs* devrait suffire.

- *Invention* : Il s'agit exactement du même principe que pour *Création*, sauf que l'on utilise des Extras comme *Restriction* ou *Délai* pour représenter la nécessité de travailler dans un laboratoire/atelier/etc. et la durée de fabrication des objets, plus *Indépendant* pour éviter qu'ils disparaissent lorsque *Transformation* cesse de fonctionner. Il vous faudra aussi certainement *Durée augmentée* si vous voulez utiliser vos créations dans plusieurs scènes différentes sans avoir à le refabriquer à chaque fois. Enfin, si vous voulez que d'autres personnages puissent utiliser vos créations, il s'agit d'un *Effet secondaire* à rajouter.

- *Méta-pouvoir* : Un méta-pouvoir est simplement un pouvoir qui peut produire n'importe quel type d'effet, comme la Magie des règles de base. Il n'est pas nécessaire de modifier *Transformation* pour ça, il suffit de créer un Archétype pour chaque configuration d'effets que vous désirez. Pour plus de souplesse, le MJ peut se passer des Archétypes et à la place définir une liste plus ou moins réduite d'effets possibles avec ce *Méta-pouvoir*. Un personnage utilisant ce *Méta-pouvoir* pourra alors utiliser de façon impromptue n'importe quel effet de cette liste, et le Rang de *Transformation* définit alors la puissance de l'effet choisit.

GÉRER MÉTAMORPHOSE, TRANSFORMATION ET TRANSMUTATION

Ces trois Qualités sont en fait trois facettes du même effet : *Transformation* permet de modifier ses propres Traits, *Métamorphose* permet de modifier les Traits des autres à condition qu'ils ne soient pas Inanimés et *Transmutation* permet de modifier les Traits des Inanimés en plus de ses autres effets.

Normalement, l'utilisation d'Archétypes permet d'éviter les abus mais le MJ n'est jamais infailible et un Archétype en apparence inoffensif peut cacher une combinaison redoutable. C'est surtout vrai pour *Transformation* car il est beaucoup plus flexible que les deux autres, mais il est tout aussi facile d'abuser d'eux avec un peu d'imagination.

Pour éviter de perdre le contrôle de la situation, le MJ peut appliquer certaines des règles optionnelles suivantes :

- Il est interdit d'utiliser *Transformation*, *Métamorphose* et *Transmutation* pour conférer la version à 1 PP par Rang de *Métamorphose* (et de *Transmutation* si le but est de modifier les Traits d'un Inanimé). Cette limitation est presque obligatoire car sinon ça devient trop facile de contourner les limitations propres à chacune de ces trois Qualités et ainsi de rendre *Transformation* beaucoup trop polyvalent.

- De manière plus générale, il n'est pas possible d'utiliser *Métamorphose*, *Transformation* et *Transmutation* de façon à contourner leurs limitations intrinsèques. Cela va de soit, mais pour certains types de joueur, il est nécessaire que ce soit écrit quelque part dans un livre de règles.

- Il est simplement interdit d'utiliser *Métamorphose*, *Transformation* ou *Transmutation* pour donner l'une de ces trois Qualités. Cette règle est plus radicale et simplifie un peu les choses. Certains concepts de personnage peuvent cependant être affectés.

- *Métamorphose*, *Transformation* et *Transmutation* ne peuvent pas donner un Trait dont le Rang est supérieur à *Métamorphose/Transformation/Transmutation*, peu importe les PP disponibles et les Extras utilisés. Donc si vous avez *Métamorphose* au Rang 2, vous ne pouvez au maximum que donner des Traits au Rang 2. Cette règle est aussi utile si vous avez des joueurs qui abusent des Handicaps pour créer des Archétypes qui ne coûtent presque pas de PP tout en donnant des pouvoirs impressionnants.

- *Métamorphose*, *Transformation* et/ou *Transmutation* sont réservés aux PNJs. Si vos joueurs sont irresponsables, c'est hélas la solution la plus raisonnable. Les PJs devront se contenter d'utiliser *Multifonction* pour émuler leur flexibilité. D'ailleurs pour certains concepts, *Multifonction* est un moyen beaucoup moins coûteux et plus équilibré qu'utiliser *Transformation*, et certains usages de *Métamorphose* sont couverts par *Attaque spéciale* et *Conteneur* avec les bons Extras.

LA MAGIE DES RÈGLES DE BASE

La Magie des règles de base est un *Méta-pouvoir* qui utilise une liste restreinte d'effets (les Dons) à la place d'Archétypes. Il s'agit donc d'une légère variante de *Transformation* créé avec l'usage d'Extras judicieux. Si vous voulez conserver la Magie en guise de Trait, vous pouvez l'utiliser telle quelle sans problème (en n'oubliant pas de multiplier par 5 tous les coûts en Ki) ou bien lire ce qui suit pour l'adapter aux règles détaillées.

Magie devient la version à 2 PP par Rang de *Transformation* avec les Extra *Activation accélérée* et *Jet d'activation*. Les restrictions de chaque style magique sont en fait un effet spécial provenant de la limitation inhérente à la version à 2 PP par Rang de *Transformation*, plus éventuellement un Archétype de pouvoir appliqué à tous les sorts et ayant un coût de 0 PP.

Enfin, remplacez la liste des effets possibles tirées les Dons (attaque, guérison, aide, etc.) par des Qualités adéquates au style magique. Comme vous avez pu le remarquer, les Dons des règles de base ont été créés à partir de Qualités et d'Extras existants sur une base de 2 PP par Rang. En plus, chaque Don reçoit un Extra de *Fatigue* par Rang pour obtenir le coût en Ki et réduire le coût final du Don à 1 PP par Rang.

Transmutation (1 à 5 PP/Rang)

[À distance - Scène - Complexe]

Le personnage est capable de transformer la matière, par exemple solidifier l'air, faire pourrir la nourriture ou même transformer un mecha en flaque d'eau. Le coût en PP par Rang détermine le type de transformations possibles :

- Pour 1 PP/Rang, le personnage ne sait faire qu'une seule transmutation, comme l'eau en vin ou l'or en plomb. Il ne peut même pas l'inverser.

- Pour 2 PP/Rang, le personnage peut seulement transformer une matière en une autre matière de masse et de forme équivalente. En plus, il ne peut pas solidifier un liquide ou un gaz, ni liquéfier un solide ou un gaz, ni vaporiser un solide ou un liquide.

- Pour 3 PP/Rang, le personnage n'est plus limité par la masse ni la forme pour ses transmutations. À la place, soit il est restreint par ce qu'il peut transmuter, soit le résultat de la transmutation est toujours le même. Par exemple, il peut respectivement transmuter la pierre pour créer divers objets en matériaux variés, ou transformer n'importe quelle matière en nourriture. Les restrictions sur les liquides, les solides et les gaz s'appliquent toujours.

- Pour 4 PP/Rang, soit le personnage ne peut transmuter qu'une certaine catégorie de matière sans autre limitation, soit il est limité dans le résultat de la transmutation mais sans autre restriction, soit il peut tout faire sauf liquéfier, solidifier ou vaporiser la matière.

- Pour 5 PP/Rang, il n'y a plus de restriction. Le personnage peut transmuter tout ce qu'il veut en n'importe quoi.

Si *Transmutation* est utilisé sur un Inanimé ou toute autre « chose » définie par des Traits, les effets sont identiques à *Métamorphose*, y compris pour le jet d'attaque et les Archétypes disponibles, sauf que l'Archétype est appliqué à l'Inanimé. L'éventuel jet de défense est normalement basé sur les Traits de celui qui possède l'Inanimé.

Contre d'autres types de cible, le Rang indique la masse de matière affectée : 1 kg au Rang 1, 10 kg au Rang 2, 100 kg au Rang 3 et ainsi de suite. Voyez la description de *Télékinésie* pour avoir des exemples de masse pour les matériaux courants. Si ce qui est affecté se trouve sur un personnage non coopératif, il faut faire un jet d'attaque et le jet de défense est basé sur les Traits de ce personnage. Un Test peut aussi être requis si un personnage essaye une *Transmutation* complexe, par exemple transformer une poubelle et son contenu en un ordinateur flambant neuf. Avec l'autorisation du MJ, *Transmutation* peut aussi affecter la matière organique, par exemple pour créer des effets de pétrification.

De toute façon, un personnage ne peut pas utiliser *Transmutation* pour créer des choses qui sont au-delà de ses connaissances : un mage médiéval ne peut donc pas créer du plutonium et il n'est pas possible de transmuter un livre en un autre livre que l'on n'a jamais lu. N'oubliez pas non plus que la *Transmutation* est un effet temporaire à moins d'investir beaucoup de PP dans l'*Extra Durée augmentée*.

Vol (2 ou 3 PP/Rang)

[Personnel – Scène – Simple]

Le personnage est capable de voler à grande vitesse, ignorant la plupart des lois de la physique. C'est-à-dire qu'il n'est absolument pas restreint dans les manœuvres qu'il peut effectuer et qu'il peut faire du sur-place, s'envoler et atterrir verticalement, s'arrêter brutalement en plein ciel et même voler dans l'espace (s'il est capable d'y survivre). Vous pouvez utiliser des *Restrictions* pour représenter des méthodes d'envol plus classiques.

Il n'y a pas d'équivalence fixe entre vitesse de vol et Rang, mais si vous comparez deux personnages, celui qui a le Rang le plus élevé est certainement le plus rapide. En fait, le Rang de *Vol* s'utilise comme le Rang d'un *Attribut* et peut donc être utilisé comme bonus pour tout Test approprié. Le bonus de la version à 2 PP par Rang ne se cumule pas avec le bonus d'un *Attribut* ordinaire alors que la version à 3 PP par Rang peut se cumuler avec n'importe quel *Attribut*.

ET LES AUTRES TYPES DE DÉPLACEMENT ?

Il n'est pas rare de trouver dans les jeux avec de longues listes de pouvoirs d'avoir des descriptions pour la capacité de nager comme un poisson, de pouvoir creuser dans la terre tel un lombric ou de courir aussi vite qu'un bolide. Dans KOMA, ce genre de capacités sont simplement des *Attributs* et n'ont donc pas été détaillés. *Vol* est l'exception car son utilité nécessite un coût plus élevé qu'un *Attribut* ordinaire et puis ça donne l'occasion de montrer un exemple pour gérer les autres types de déplacement un peu particuliers.

Voyage inter-dimensionnel (2 PP/Rang)

[Personnel – Instantané – Simple]

Le personnage est capable de voyager vers des univers parallèles, y compris le cyberspace, le plan astral, le Temps des rêves, etc. Pour chaque Rang, le personnage peut aller dans un univers parallèle précis et retourner dans son univers d'origine. Le MJ peut aussi décréter que le passé et le futur sont des « univers parallèles » accessibles par cette Qualité.

La façon dont fonctionne exactement *Voyage inter-dimensionnel* dépend de l'univers de jeu et dans quelle dimension on veut aller. Par exemple, se projeter dans le cyberspace peut être aussi simple que de se mettre des électrodes sur le front alors que d'aller dans un univers parallèle peut nécessiter de faire un rituel ou de posséder une télécommande spéciale. Dans tous les cas, c'est le MJ qui décide de la procédure à suivre et des éventuelles limitations de cette Qualité en fonction de sa campagne.

LES EXTRAS

Les Extras servent à modifier les effets de Qualités existantes, parfois de façon drastique. Il s'agit normalement d'améliorations, mais certains Extras au contraire limitent la Qualité d'une façon ou d'une autre. On n'utilise habituellement les Extras que lorsqu'une Qualité existante n'est pas suffisante pour représenter de façon satisfaisante une capacité spéciale d'un personnage mais sans pour autant qu'il soit nécessaire d'inventer une Qualité entièrement nouvelle. Bien sûr, toutes les Qualités ne sont pas adaptés aux Extras (et vice-versa) mais le MJ utilisera son bon sens pour gérer chaque combinaison possible au cas par cas.

Un Extra n'a pas de Rang contrairement à un Trait. Soit vous avez un Extra, soit vous ne l'avez pas. Chaque Extra modifie le coût de la Qualité à laquelle il est associé, la plupart du temps d'un PP en plus ou en moins. Un Extra en augmente le coût s'il s'agit d'une amélioration et en réduit le coût s'il s'agit d'une limitation. Certains Extras ont une valeur en PP variable ou peuvent être pris plusieurs fois.

Attention, les Extras ne modifie pas le coût par Rang de la Qualité, seulement le coût final. Calculez donc le coût de la Qualité normalement (c'est-à-dire son Rang multiplié par son coût en PP par Rang), puis ajoutez le coût de tous les Extras. Quoiqu'il arrive, le coût final d'une Qualité ne peut pas être réduit en dessous de 1 PP. Et si vous utilisez la règle du X, le coût final ne peut pas non plus dépasser la valeur maximale en PP des Traits qui a été définie par le MJ.

Voici quelques exemples d'Extras, leur coût étant indiqué entre parenthèses après leur nom :

Activation accélérée (+1 PP) : La Qualité demande moins de temps pour être activée. Cet Extra permet de remplacer le mot-clé *Complexe* de la Qualité par *Simple* ou *Simple par Libre*. Cet Extra peut être pris deux fois pour transformer une Qualité *Complexe* en *Libre*. Le MJ devrait faire très attention à ne pas laisser n'importe quelle Qualité à devenir *Libre*.

Activation malaisée (-1 PP) : La Qualité demande plus de concentration que la normale pour être activée. Le mot-clé *Libre* de la Qualité est remplacé par *Simple*, ou *Simple* par *Complexe*. Cet Extra peut être pris deux fois pour transformer une Qualité *Libre* en *Complexe*.

Charges (-1 PP) : La Qualité ne peut être utilisée qu'un nombre limité de fois par séance de jeu. La première fois que vous prenez cet Extra, la Qualité ne peut être utilisée que 6 fois par séance. Si vous le prenez une seconde fois, la Qualité ne peut être utilisée que 3 fois par séance. Enfin, il est possible de le prendre une troisième et dernière fois pour que la Qualité ne soit utilisable qu'une fois par séance. Un *Équipement* peut recevoir cet Extra une quatrième fois pour représenter des objets à usage unique.

Contingence (+1 PP) : Les effets de la Qualité ne se manifestent pas lorsqu'elle est activée mais à un moment choisit par le personnage. Lorsqu'il utilise la Qualité, il indique les conditions pour que les effets se déclenchent, par exemple : « dans deux minutes », « lorsque l'on m'attaque

par surprise », « quand je croise les doigts », etc. Contrairement à *Délai*, il n'est pas possible d'empêcher les effets de se manifester mais le personnage ne peut pas réutiliser la Qualité tant que ses effets sont en suspens. Cet Extra est particulièrement utile pour représenter les pièges.

Contrecoup (-1 PP) : Lorsque le personnage utilise la Qualité, lui et/ou ses alliés sont affectés par une Qualité ayant le même coût final en PP et aux effets particulièrement gênants pour eux (comme une *Attaque spéciale*). La Qualité est choisie à l'acquisition de l'Extra et le MJ doit s'assurer qu'il s'agit bien d'une réelle nuisance.

Coup double (+1 PP) : Lorsque le personnage utilise cette Qualité pour faire une attaque, il peut faire une seconde attaque avec cette même Qualité dans la même action, et pas forcément sur la même cible. Par contre, les deux jets d'attaque subissent un malus de -2 chacun.

Délai (-1 PP) : Les effets de la Qualité ne se manifestent pas immédiatement et cet Extra lui donne le mot-clé *Délai*. Si vous prenez cet Extra une fois, il faut au moins une minute. Si vous le prenez deux fois, il faut au moins une heure. Si vous le prenez trois fois, il faut au moins un jour. Et si vous le prenez quatre fois, il faut au moins une semaine. Tout comme *Résurrection* et *Corruption*, ce délai laisse l'opportunité d'éviter ou d'annuler les effets de la Qualité avant que le temps ne soit écoulé. Cet Extra est utile pour représenter les rituels ainsi que les maladies et certains poisons.

Détérioration (-1 PP) : À chaque fois que vous utilisez cette Qualité, son Rang est temporairement diminué de 1. Si le Rang est réduit à 0, il n'est plus possible d'utiliser cette Qualité jusqu'à ce que les Rangs perdus soient récupérés. Le personnage récupère normalement un Rang à la fin de chaque scène.

Durée augmentée (+1 PP) : La Qualité a des effets qui durent plus longtemps que ce qui est indiqué dans sa description. Ainsi *Instantané* devient *Continu*, *Continu* devient *Scène*, *Scène* devient *Séance* et *Séance* devient *Aventure*. Avec l'autorisation du MJ, il est possible de remplacer le mot-clé *Aventure* par *Permanent* en prenant cet Extra. Cet Extra peut être pris plusieurs fois.

Durée réduite (-1 PP) : La Qualité a des effets qui durent moins longtemps que ce qui est indiqué dans sa description. Ainsi *Permanent* devient *Aventure*, *Aventure* devient *Séance*, *Séance* devient *Scène* et *Scène* devient *Continu*. Avec l'autorisation du MJ, il est possible de remplacer *Continu* par *Instantané* mais la plupart du temps cela rend la Qualité totalement inefficace. Cet Extra peut être pris plusieurs fois.

Effet secondaire (+1 PP) : Cet Extra rajoute un effet bénéfique mineur à la Qualité comme « fait ricocher les attaques » ou « aucun effet visible ». Cet Extra peut être pris plusieurs fois afin d'acquiescer un nouvel effet à chaque fois. Consultez l'encart page suivante pour quelques exemples d'*Effets secondaires*.

EXEMPLES D'EFFETS SECONDAIRES

Aveuglant : En plus de ses effets normaux, la cible de la Qualité doit réussir un Test de Difficulté $B +$ le Rang de la Qualité ou être aveuglée pendant 1d6 tours. Un personnage aveuglé a un -3 à tous ses Tests basés sur la vue.

Contagieux : Pendant toute la durée des effets de la Qualité, ceux qui rentrent en contact avec la cible ont une chance d'être eux aussi affecté par la Qualité, comme s'ils étaient la cible originale. Les victimes de la contagion ont généralement droit à un Test de Difficulté $B +$ le Rang de la Qualité pour éviter d'être affecté.

Enchevêtrement : La cible de la Qualité est enchevêtrée dans des racines, prise dans la glace, engluée, etc. en plus des autres effets. La cible a droit à un Test de Difficulté $B +$ le Rang de la Qualité pour éviter d'être clouée sur place. Pour se libérer, il faut détruire les liens qui retiennent la victime prisonnière : suivez les règles sur la résistance des objets ou résolvez cela comme un Test en opposition selon ce qui semble le plus approprié au MJ.

Gros calibre : Si le personnage utilise la Qualité comme attaque physique contre une cible ayant au moins deux Tailles de plus que lui, il gagne un bonus de $+3$ au jet d'attaque. Contre les cibles de même Taille que le personnage ou plus de Taille plus petite, il a à la place un -2 à son jet d'attaque : l'attaque n'est pas conçu pour affecter de si petites cibles et manque alors de précision, causant de gros dégâts au décor et faisant valdinguer les petites cibles.

Incurable : Cet Effet secondaire est plutôt conçu pour les Qualités dont les effets sont débilissants ou causant des dégâts. Les effets de la Qualités sont très difficiles à soigner. La guérison naturelle fonctionne mais tout autre

effet (y compris Guérison, Régénération et Résurrection) n'apporte aucune aide.

Indirect : Cet Effet secondaire est réservé aux Qualités qui agissent à distance. Il permet à la Qualité de contourner d'une façon ou d'une autre les obstacles pour atteindre sa cible. Si le personnage connaît la position de la cible, il n'a aussi pas besoin de la voir pour la prendre pour cible.

Inter-dimensionnel : Les effets de la Qualité sont capables de franchir les dimensions et peut affecter des cibles qui se trouvent dans d'autres univers. Bien sûr, le personnage doit quand même respecter les restrictions habituelles pour choisir ses cibles (avoir une ligne de vue notamment).

Pénétrant : Si la Qualité inflige des dégâts et que la cible possède un *Champ de force*, seule la moitié des dégâts est absorbée par le *Champ de force*. L'autre moitié est appliquée directement à la cible, après réduction par les points d'Armure éventuels.

Sélectif : Si la Qualité affecte plusieurs cibles, le personnage peut choisir de ne pas affecter certaines cibles se trouvant dans l'aire d'effet.

Spirituel : La Qualité peut affecter les créatures incorporelles, y compris ceux qui utilisent *Dématérialisation*, comme si elles n'étaient pas immatérielles. Si la Qualité est utilisée pour faire une attaque, le bonus défensif de *Dématérialisation* ne s'applique pas.

Tête chercheuse : Si le jet d'attaque initial échoue lorsqu'il utilise la Qualité, le personnage a droit à une attaque gratuite le tour suivant pour essayer à nouveau d'utiliser cette Qualité sur la même cible. Si cette seconde attaque échoue, vous ne gagnez pas d'autres attaques gratuites.

Fatigue (-1 PP) : À chaque fois que le personnage veut utiliser la Qualité, il doit dépenser 5 points de Ki. S'il n'a pas assez de Ki, il ne peut pas utiliser la Qualité. Pour une Qualité de type *Continu*, il est possible, à la place de dépenser 5 points de Ki à l'activation, de dépenser 1 point de Ki par tour d'activation de la Qualité. Ce choix doit être fait à l'acquisition de l'Extra. Le MJ peut aussi autoriser de prendre *Fatigue* pour d'autres Compteurs que le Ki. Cet Extra peut être pris plusieurs fois.

Incontrôlable (-1 PP) : Le personnage n'a aucun contrôle sur l'activation de la Qualité. Le MJ décide quand, où et comment la Qualité s'active et quelles en sont les conséquences. Si le personnage est un PJ, la Qualité a tendance à s'activer à des moments opportuns mais il doit aussi s'attendre à ce qu'elle fasse des siennes au moins une fois par séance.

Indépendant (+1 PP) : Cet Extra permet de donner le mot-clé *Indépendant* à la Qualité. Normalement, seule une partie des effets de la Qualité en bénéficie et c'est donc au MJ de faire usage de son bon sens. Par exemple, avec une *Attaque spéciale* ce n'est pas les dégâts qui seront affectés par *Indépendant* mais plutôt certains effets secondaires. De même, ce n'est pas parce qu'un effet est *Indépendant* qu'il durera jusqu'à la fin des temps. Le MJ devra donc déterminer au cas par cas comment *Indépendant* interagit avec la Qualité affectée.

Inné (+0 PP) : Cet Extra ne peut être pris que pour une Qualité qui possède les mots-clés *Personnel*, *Scène* et *Simple*. La Qualité devient une capacité naturelle du personnage et les mots-clés *Scène* et *Simple* sont remplacés par le mot-clé *Inné*.

Jet d'activation (-1 PP) : Pour bénéficier des effets de la Qualité, le personnage doit faire un jet d'activation. Ce jet est en plus d'un éventuel jet d'attaque ou de défense qui résulterait de l'utilisation de la Qualité. Résolez ce jet d'activation comme un Test ayant une Difficulté de 8 plus le Rang de la Qualité. En cas d'échec, la Qualité ne fonctionne pas ou a des effets imprévus, selon ce qui est le plus approprié à la situation.

Multifonction (+1 PP) : La Qualité a un nombre de fonctions annexes égal au nombre de fois que vous prenez cet Extra. Chacune de ces fonctions est une Qualité à part entière dont le coût final en PP est égal à celui de la Qualité principale, sans compter le ou les Extras de *Multifonction*. Ainsi, une Qualité au Rang 4 qui coûte 2 PP par Rang et avec 3 *Multifonctions* (coût final de 11 PP) possède 3 Qualités secondaires valant au maximum 8 PP chacune. Passer d'une Qualité à l'autre est instantané mais il n'est pas possible d'utiliser plusieurs fonctions en même temps et les effets qui ne sont pas *Indépendants* sont interrompus lorsque l'on change de fonction. Enfin, toutes les Qualités regroupées dans la *Multifonction* doivent avoir un lien logique entre elles, elle ne doivent pas avoir le mot-clé *Permanent* et si quelque chose (comme *Neutralisation*) affecte l'une de ces Qualités, toutes les Qualités de la *Multifonction* sont affectées de la même façon.

Permanent (-1 PP) : La Qualité gagne le mot-clé *Permanent* et il devient donc impossible d'arrêter ses effets volontairement. Cet Extra ne peut être pris que pour une Qualité où la rendre *Permanente* est un plus désagrément qu'un avantage, par exemple être entouré de flammes ou empoisonner tout ce qu'on touche.

Portée étendue (+1 PP) : Cet Extra vous permet d'utiliser votre Qualité pour affecter une cible se trouvant plus loin que d'habitude. Une Qualité de type *Personnel* gagne ainsi une portée de *Toucher*, une portée de *Toucher* devient *À distance*, *À distance* devient *À vue* et *À vue* devient *Hors vue*. Vous pouvez prendre plusieurs fois cet Extra.

Portée réduite (-1 PP) : Cet Extra vous oblige à utiliser votre Qualité pour affecter une cible se trouvant moins loin que d'habitude. Une portée *Hors vue* devient *À vue*, une portée *À vue* devient *À distance*, *À distance* devient *Toucher* et une Qualité avec une portée de *Toucher* devient une Qualité de type *Personnel*. Vous pouvez prendre cet Extra plusieurs fois.

Radical (+3 PP) : Lorsque cette Qualité est utilisée dans un Conflit en guise d'attaque, l'attaque inflige un Revers supplémentaire à l'adversaire si elle est réussie. Cet Extra peut être pris plusieurs fois.

Rafale (+1 PP) : Lorsque le personnage utilise cette Qualité pour faire une attaque, il peut faire deux attaques supplémentaires avec cette même Qualité dans la même action, et pas forcément sur la même cible. Par contre, les trois jets d'attaque subissent un malus de -4 chacun.

Restriction (-1) : La Qualité ne peut pas être utilisé tout le temps et gagne le mot-clé *Conditionnel*. Les conditions d'activations doivent être une limitation suffisamment sévère pour réduire l'utilité de la Qualité au moins de moitié. Le MJ reste le juge final pour décider si une limitation mérite d'être une véritable *Restriction* et non pas un simple effet spécial. Voici néanmoins quelques exemples de *Restriction* : ne fonctionne que lorsqu'il pleut, ne fonctionne que si le personnage porte sur lui un objet particulier, ne fonctionne que lorsque le personnage est déprimé, ne fonctionne que si une autre Qualité précise est active, ne fonctionne que si le personnage reçoit l'aide de plusieurs assistants, ne fonctionne pas sur soi-même, ne fonctionne qu'en chantant très fort certaines chansons, ne fonctionne pas sur ceux qui ont du métal sur eux, etc. Cet Extra peut être pris plusieurs fois.

Zone d'effet (+1 PP) : La Qualité affecte une zone toute entière au lieu d'une cible unique et gagne le mot-clé *Zone*. Avec une Qualité *Personnelle*, la zone d'effet est centrée sur le personnage. Il n'est possible de prendre cet Extra pour une Qualité *Libre* qu'avec l'accord du MJ. À chaque fois que vous prenez cet Extra, vous améliorez la zone d'effet d'un cran sur la table page suivante.

#	Zone d'effet	#	Zone d'effet
0	Une cible	5	L'équivalent d'une métropole
1	L'équivalent d'une pièce	6	L'équivalent d'une région
2	L'équivalent d'une maison	7	L'équivalent d'un pays
3	L'équivalent d'un quartier	8	L'équivalent d'un continent
4	L'équivalent d'une ville	9	La planète entière

Un exemple simple

Carine veut créer un personnage façon Pop Idol qui utilise ses chansons pour inspirer les autres personnages et les aider à se dépasser. Bref, un peu comme une *Relation* que l'on peut activer à volonté et qui affecte tout un groupe en même temps. Rien de plus simple avec quelques Extras !

On a clairement une *Zone d'effet* (+1 PP) et une *Restriction* (-1 PP) qui fait que le personnage doit chanter pour que ça fonctionne. Si elle est aphone ou si elle veut être discrète, elle devra trouver une autre solution. Pour ceux qui trouvent que c'est une *Restriction* qui n'est pas assez restrictive, *Charges* ou *Fatigue* convient aussi.

Enfin, ces Extras sont appliqués à un *Attribut* approprié avec un coût à 2 PP par Rang pour que tout le monde dans la zone d'effet puisse gagner un bonus égal au Rang de l'*Attribut* à chaque fois que notre Pop Idol chante. Du coup, il faut *Durée augmentée* (+1 PP) pour que l'*Attribut* soit *Continu* et Carine rajoute *Jet d'activation* pour faire bonne mesure.

Le coût des Extras positifs étant égal au coût des Extras négatifs (+2 PP pour la *Zone d'effet* et la *Durée augmentée* et -2 PP pour la *Restriction* et le *Jet d'activation*), le coût en PP de l'*Attribut* n'est pas modifié. Si Carine le prend au Rang 3, cela lui coûtera donc 6 PP, Extras inclus. Si le MJ utilise la règle du X et a instauré une limite de 6 PP par Trait, il faudra prendre quelques Extras ayant un coût négatif pour pouvoir augmenter la zone d'effet ou ajouter d'autres améliorations.

Un autre exemple un peu plus complexe

Karasu possède le pouvoir de contrôler les plantes. Pierre, son joueur, utilise *Télékinésie* pour représenter ce pouvoir mais il aimerait aussi pouvoir invoquer des lianes, des ronces et des racines pour emprisonner ses ennemis et leur causer des dégâts par constriction.

La version offensive du pouvoir de Karasu est définie comme une *Attaque spéciale*, notamment la variante qui cause des dégâts à chaque tour, plus un *Effet secondaire* d'enchevêtrement et éventuellement une *Zone d'effet*. Pour économiser quelques PP, *Télékinésie* peut devenir *Multifonction* avec l'*Attaque spéciale* en Qualité secondaire.

Disons que Karasu a la version à 1 PP par Rang de *Télékinésie* au Rang 5. Avec *Multifonction* ça fait un coût final de 6 PP et on a 5 PP de disponible pour l'*Attaque spéciale* et ses Extras. *Effet secondaire* coûte 1 PP de même que *Zone d'effet*, ce qui laisse assez de PP pour prendre *Attaque spéciale* au Rang 3. Pierre décide de prendre en plus *Fatigue* une fois pour -1 PP afin d'avoir *Attaque spéciale* au Rang 4.

En tout, le pouvoir de contrôle des plantes de Karasu n'a coûté que 6 PP. Cependant, n'oubliez pas que Karasu doit arrêter d'utiliser sa *Télékinésie* pour faire l'*Attaque spéciale* et que ses victimes ne restent pas prisonnières de l'*Attaque spéciale* (et ne subissent plus de dégât) s'il décide d'utiliser à nouveau sa *Télékinésie*.

LES COMPTEURS

Les Compteurs servent à détailler l'état général d'un personnage, de sa santé physique à sa force spirituelle en passant par son intégrité. Il y a deux types de Compteurs : les scores de Santé et le score de Ki. Les scores de Santé sont utilisés en association avec les règles de Combat et ils sont donc superflus si vous ne les utilisez pas. Le Ki a ses propres règles spécifiques qui le rend utile que vous utilisiez les règles de Combat ou non.

Tous les Compteurs ont une valeur de base maximale de 50, modifiée par les Traits du personnage. En aucune façon il n'est possible de dépasser cette valeur maximale en cours de jeu.

Le Ki

Le Ki est l'énergie spirituelle du personnage, sa force vitale. Il peut puiser dans cette réserve pour utiliser certains pouvoirs mais aussi pour essayer de dépasser ses limites ou aider ses alliés. Cependant, la fatigue ou certaines attaques peuvent aussi le drainer. Le Ki peut ainsi être utilisé comme les autres scores de Santé, par exemple pour représenter la résistance aux attaques psychiques ou surnaturelles, mais il ne se limite pas qu'à ça. En effet, il est possible de dépenser son Ki pour obtenir divers bénéfices indiqués dans l'encadré page suivante. Si vous dépensez tout votre Ki, cela ne vous apporte aucun désagrément, si ce n'est que le moindre point de dégât affectant votre Ki vous mettra hors de combat.

La Santé

À la base, la Santé représente la capacité du personnage à encaisser les blessures. Plus ce score est bas, plus il est gravement blessé et il est hors de combat si sa Santé est réduite à 0. Mais comme les règles de Combat ne sont pas spécifiques au combat physique et peuvent être utilisées pour d'autres types de conflits, les « blessures » ne sont pas forcément des dommages physiques. Par conséquent, on associe un score de Santé spécifique en guise de « points de vie » pour chaque type possible de conflit. On aura donc un score de Santé physique, un score de Santé mentale, un score de Santé « sociale » et ainsi de suite.

Cependant, afin d'alléger la feuille de personnage et la création des personnages, le MJ n'utilise jamais tous les scores de Santé possibles en même temps. Il se limite uniquement aux scores de Santé qui sont importants pour les aventures qu'il a prévu. Ainsi, pour une comédie où les conséquences à long termes n'ont pas leur place, un score de Stress suffit. À l'inverse, pour une campagne où le physique aussi bien que le mental des personnages sera mis à dure épreuve, le MJ peut avoir envie d'utiliser la Santé physique, l'Endurance, la Santé mentale et la Détermination.

Par défaut, tous les scores de Santé fonctionnent de la même façon, la seule différence étant quel genre d'attaque les affecte. Cependant, le MJ peut rajouter quelques règles optionnelles mineures pour différencier chaque score de Santé des autres et les rendre uniques. Voici quelques exemples :

- *Santé physique* : La Santé physique sert à représenter les blessures ordinaires, comme un coup de katana dans le ventre ou les séquelles d'avoir été projeté contre une montagne. Plus le score de Santé physique d'un personnage est bas, plus son état est grave. Si sa Santé est réduite à 0, il est normalement dans le coma. Dans un shonen, la mort n'intervient que si le MJ le décide. Pour un seinen, le MJ peut décider qu'un personnage dans le coma est mourant ou même simplement le tuer en fonction des circonstances. La Santé physique se récupère deux fois plus vite que la normale sous assistance médicale.

DÉPENSER SON KI

La fonction principale du Ki est la même entre KOMA Plus ! et les règles de base, sauf que tout a été multiplié par 5 de façon à utiliser la même échelle de valeur que les scores de Santé. Dans KOMA Plus !, le Ki peut aussi servir de « points d'héroïsme » afin d'obtenir un petit coup de pouce au moment approprié.

À tout moment, un personnage (même un PNJ) peut ainsi dépenser son Ki pour obtenir l'un des effets suivants. Il ne peut bien sûr pas utiliser un effet qui lui ferait dépenser plus de Ki qu'il ne lui en reste et il n'est pas possible de dépenser son Ki alors que l'on a été éliminé d'un Conflit ou d'un Combat.

- Pour 10 points de Ki, le personnage peut donner un +1 à n'importe lequel de ses jets de dés ou à un jet de dés d'un allié. La dépense doit se faire avant de lancer les dés.

- Pour 10 points de Ki, le personnage peut jeter un d6 supplémentaire sur son jet de dégât ou sur celui d'un allié. Là encore, la dépense doit se faire avant de lancer les dés.

- Pour 10 points de Ki, le personnage peut regagner 1d6 points de Santé ou redonner 1d6 points de Santé à un allié. Il peut s'agir de n'importe quel Compteur de Santé autorisé par le MJ. Un PJ hors de combat peut dépenser du Ki de cette façon pour revenir dans le Combat en cours.

- Pour 25 points de Ki, lors d'un jet d'attaque réussit durant un Conflit par le personnage ou l'un de ses alliés, l'attaque peut infliger un Revers de plus.

- Pour 25 points de Ki, le personnage peut annuler un Revers d'un Conflit en cours. La seule restriction étant que le Revers doit affecter le personnage ou l'un de ses alliés. Le joueur doit aussi trouver une justification convaincante pour éliminer le Revers en question. Un PJ qui a été éliminé du Conflit peut dépenser du Ki de cette façon pour le réintégrer.

- Pour 50 points de Ki, le personnage obtient un "miracle" ou un gros coup de bol approprié à la situation. Il peut décider que l'un de ses alliés en bénéficie à sa place. Le miracle peut servir à modifier certains faits de façon limitée ou à rajouter certains détails à la scène en cours. Par exemple, un garde peut s'endormir subitement ou bien vous pouvez trouver par terre un billet de 5 000 ¥. Le MJ reste l'arbitre final de ce qui est possible ou non.

- *Santé mentale* : La Santé mentale simule l'équilibre psychique et la résistance aux chocs psychologiques du personnage. Les pouvoirs psychiques et certaines expériences traumatisantes sont autant d'attaques qui peuvent fortement l'entamer. Si vous perdez tous vos points de Santé mentale, vous êtes en état de choc. S'il s'agit d'un scénario d'épouvante, il se peut même que le personnage devienne totalement fou. La Santé mentale se récupère aussi deux fois plus vite que la normale si le personnage suit un traitement approprié.

- *Réputation* : La Réputation est une sorte de « Santé sociale », bref un score de Santé que l'on utilise pour certains conflits sociaux. Les brimades et diverses fourberies infligent des dégâts à la Réputation et il faudra parfois que le joueur s'investisse dans un bon jeu d'acteur pour en regagner. Être réduit à 0 en Réputation signifie que vous avez été humilié par vos rivaux, ou même par vos propres actes. Il n'y a normalement pas de conséquences à long termes et le statu-quo est rétabli une fois que toute la Réputation est récupérée. Il est possible de renommer la Réputation en Influence, en Popularité ou en Charisme en fonction de la connotation que le MJ veut donner aux conflits sociaux.

- *Stress* : Le Stress est un score de Santé générique qui est affecté aussi bien par les attaques physiques que mentales. Il représente l'aptitude du personnage à résister à toutes formes de tension, ce qui inclut aussi bien les tracas quotidiens que survivre à un combat à mort face à son rival ou passer la nuit dans une maison réellement hantée. Être réduit à 0 en Stress signifie que le personnage perd sa contenance, est à court d'arguments ou qu'il a été éliminé d'une façon ou d'une autre du conflit en cours. Bref, le personnage est hors jeu jusqu'à la fin de la scène, moment où il retrouve tous ses points de Stress perdus comme si rien ne s'était passé. Le Stress est parfaitement adapté aux comédies et aux genres où la mort n'a pas sa place. C'est aussi une excellente alternative à la Réputation pour ceux qui n'aiment pas les connotations. Enfin, le Stress peut être utilisé comme strict équivalent des Revers si vous voulez utiliser les bénéfices des règles de Combat sans pour autant vous encombrer des spécificités des autres scores de Santé.

- *Endurance* : L'Endurance sert à quantifier la fatigue du personnage lorsque le MJ ne veut pas utiliser le Ki pour ça. Dans certains univers, on peut même avoir une situation où c'est l'Endurance et non pas le Ki qui sert de « points de magie » pour activer les pouvoirs. Toute activité fatigante fait baisser l'Endurance, de même que les attaques faites pour assommer. Une fois que l'Endurance tombe à 0, le personnage est épuisé, ou même KO, et ne peut plus rien faire à part se reposer. Un repos complet, comme une bonne sieste, permet de récupérer son Endurance deux fois plus vite que la normale.

- *Détermination*: La Détermination, c'est la rage de vaincre du personnage. Réussir à réduire sa Détermination à 0 lui retire toute envie de se battre et le démotive entièrement. La Détermination n'est normalement affectée que par des attaques visant à démoraliser ou par des situations qui infligent de nombreux revers de fortune au personnage. Le MJ peut aussi utiliser la Détermination comme une réserve de Santé ou de Ki supplémentaire pour représenter le fait que dans certains mangas, un individu suffisamment déterminé peut réaliser des miracles juste parce qu'il refuse de laisser tomber. Dans ce cas, un personnage ne sera hors de combat que si sa Détermination arrive à 0, peu importe la valeur des autres Compteurs.

- *Honneur*: L'Honneur, aussi appelé Intégrité, n'est pas à strictement parler un score de Santé mais il peut être utilisé comme tel. En gros, il permet de savoir où le personnage se situe par rapport à un certain code moral. On ne perd de l'Honneur qu'en faisant des actes en désaccord avec ce code mais contrairement aux autres Compteurs, il n'est possible de regagner de l'Honneur qu'en faisant des actes appropriés. L'Honneur peut aussi donner à certains Tests un bonus de +1 par tranche complète de 20 points d'Honneur, comme par exemple résister à la tentation. Perdre tout son Honneur a généralement des conséquences assez graves pour le personnage, comme être obligé de se faire seppuku ou devenir un PNJ. Il est aussi possible d'utiliser l'Honneur pour représenter un individu ordinaire qui est peu à peu corrompu par des forces extérieures.

Récupération

Les points perdus (ou dépensés) dans les Compteurs se récupèrent en cours de jeu. À la fin de chaque scène, chaque Compteur regagne un nombre de points égal à sa valeur maximale divisée par 5. Ainsi, un personnage avec une Santé physique de 70 et un Ki de 40 regagne 14 points de Santé physique et 8 points de Ki à la fin de chaque scène. Tous les Compteurs reviennent à leur valeur maximale au début de chaque aventure.

Si le MJ préfère des temps de récupération plus réalistes, utilisez les intervalles de temps suivants au lieu d'une récupération automatique à la fin de chaque scène :

- La Santé physique et la Détermination se récupèrent à la fin de chaque jour.
- La Santé mentale se récupère à la fin de chaque semaine.
- Le Stress, l'Endurance et le Ki se récupèrent toutes les heures.
- L'Honneur et la Réputation ne se récupère que lorsque le personnage fait des efforts particuliers pour changer son comportement (Honneur) ou pour faire oublier les potins indésirables (Réputation).

FOLIES, RAGOTS ET BLESSURES GRAVES

Par défaut, il n'y a pas de pénalités à long terme associées avec les blessures, qu'elles soient physiques ou non. Néanmoins, le MJ peut quand même en avoir besoin pour certains genres. Pour cela, on calcule une « valeur de seuil » pour chaque score de Santé. Cette valeur de seuil est égale à la valeur maximale du score de Santé correspondant divisée par 5. Ainsi, un personnage ayant une Santé physique de 50 et une Santé mentale de 70 possède une valeur de Blessure grave de 10 et une valeur de Folie de 14. Les valeurs de seuil les plus courantes sont :

- *Blessure grave* : La valeur de Blessure grave est dérivée de la Santé physique. Lorsque le personnage subit des dégâts égaux ou supérieurs à sa valeur de Blessure grave, il subit en plus une blessure incapacitante, comme une hémorragie interne, un bras cassé, . . . qui sera représenté par un Handicap physique approprié. Si le MJ veut être encore plus réaliste, le personnage devra réussir un Test adéquat pour ne pas perdre conscience à cause du choc traumatique. Pour encore plus de violence, le MJ peut aussi décréter que toute attaque qui fait plus de dégâts que le double de la valeur de Blessure grave met automatiquement le personnage hors de combat.

- *Folie* : La valeur de Folie est calculée à partir de la Santé mentale. Lorsqu'un personnage perd en une seule fois un nombre de points de Santé

mentale égal ou supérieur à sa valeur de Folie, il gagne un dérangement mental à représenter par un Handicap psychologique approprié. Le MJ peut aussi demander un Test adéquat pour que le personnage ne perde pas son sang-froid par la même occasion. L'Handicap gagné est normalement permanent mais il peut être racheté par des points d'expérience comme tout autre Handicap.

- *Ragots* : La valeur de Ragots est déterminée par le score de Santé utilisé en guise « Santé sociale », par défaut la Réputation. Lorsqu'un personnage perd en une seule fois un nombre de points de Réputation égal ou supérieur à sa valeur de Ragots, des rumeurs peu flatteuses commence à lui coller à la peau, ce que vous pouvez représenter par un Handicap social approprié. Le MJ peut aussi demander un Test adéquat pour que le personnage se retienne de faire un scandale ou tout autre acte socialement répréhensible. L'Handicap gagné n'est pas forcément permanent mais il faudra plus que des points d'expérience pour le faire disparaître.

Vous pouvez vous inspirer de ces règles pour créer d'autres caractéristiques dérivées fonctionnant sur le même principe. Le MJ peut aussi autoriser les personnages à prendre une *Particularité* qui augmente l'une de ses valeurs de seuil de +2.

LES INANIMÉS

Les Inanimés sont des objets, ou plus généralement des « choses », qui sont définis par des Traits comme les personnages mais qui ne sont pas « vivants ». Comme par définition un Inanimé n'est pas un être vivant, vous n'avez pas besoin de lui donner des Traits pour représenter qu'il n'est pas possible d'utiliser *Contrôle mental* dessus ou qu'il est immunisé, entre autre, aux maladies et à l'asphyxie. En revanche, cela veut aussi dire qu'un Inanimé ne guérit pas naturellement et qu'il ne peut regagner des points dans ses Compteurs qu'en étant réparé. En parlant de Compteurs, les Inanimés n'ont normalement qu'un seul Compteur, la Solidité, qui indique la quantité de dégâts qu'il faut infliger pour le rendre inutilisable. Il est possible de donner à un Inanimé d'autres Compteurs avec des Traits appropriés, mais ils commencent alors à 0. Il est aussi possible de définir un Inanimé comme étant vivant, mais il perd alors tous les bénéfices et inconvénients indiqués ci-dessus et il se comporte comme un personnage ordinaire pour ce genre de choses.

Les Inanimés sont répartis en deux grands groupes : les Objets et les Mechas. Chacun de ces deux groupes suivent les règles générales sur les Inanimés mais ont en plus leurs propres règles spécifiques. Il peut arriver qu'un Inanimé ne soit ni un Objet ni un Mecha, et dans ce cas il ne suit que les règles communes à tous les Inanimés.

Les Objets

Un Objet sert à représenter les outils, armes, armures et autres ustensiles que les personnages utilisent en cours de jeu. Ils sont normalement acquis par la Qualité *Équipement* mais un PJ peut aussi en obtenir en cours de jeu, par exemple en l'achetant dans un magasin.

La différence en un Objet et un objet, c'est qu'un Objet est défini en termes de jeu par des Traits. Les objets particulièrement courants, comme une lampe-torche, une montre ou un appareil photo, ne sont normalement pas des Objets à moins qu'un PJ décide de les prendre comme *Équipement*. Dans ce cas, le MJ utilisera une combinaison de *Conteneurs* et de *Particularités* pour les représenter en essayant de rester le plus simple possible.

Lorsqu'un Trait est assigné à un Objet, le MJ doit décider s'il s'applique à l'Objet à lui-même ou à celui qui l'utilise. Si c'est évident, tant mieux. Par exemple un Objet avec *Attaque spéciale* permet à son possesseur d'utiliser la dite *Attaque spéciale* comme si elle était inscrite sur sa feuille de personnage. Parfois, comme dans le cas d'*Armure*, c'est ambigu : est-ce que le Trait affecte l'Objet (le rendant plus résistant dans le cas d'*Armure*) ou bien son possesseur ? Dans ce cas, c'est au MJ de trancher en fonction de ce qui est le plus logique, en se basant sur l'utilisation usuelle de l'Objet.

En option, un Objet peut aussi procurer des Extras à son possesseur. Par exemple, on peut imaginer une gemme magique qui augmente la zone d'effet d'un sort précis. Le MJ doit faire bien attention s'il autorise ce genre d'Objet car ils peuvent facilement mettre en péril l'équilibre de la campagne.

La Solidité de base d'un Objet est déterminée par sa taille et s'il est plutôt fragile ou non. Un Objet de taille humaine a une Solidité de 10. S'il est fragile, sa Solidité n'est que de 5 et s'il est particulièrement robuste, sa Solidité est de 20. Les Traits peuvent ensuite modifier ce score de base normalement. Pour les Objets de taille différente, consultez le tableau ci-dessous :

Taille	Solidité (fragile)	Solidité (normal)	Solidité (robuste)
7,5 cm ou moins	1	2	3
7,5 à 15 cm	1	2	4
15 à 30 cm	1	3	5
30 à 60 cm	2	3	7
0,60 à 1,20 m	3	5	10
1,20 à 2,50 m	5	10	20
2,50 à 5 m	10	20	40
5 à 10 m	15	30	60
10 à 20 m	20	40	80
20 à 40 m	25	50	100
40 à 80 m	30	60	120
80 à 160 m	35	70	140
160 à 320 m	40	80	160
320 à 640 m	45	90	180
0,6 à 1,2 km	50	100	200
×2	+5	+10	+20

Chaque Objet reçoit aussi gratuitement un nombre de points d'Armure égal à sa Solidité de base (c'est-à-dire non modifiée par des Traits). Ainsi un Objet ayant une taille approximative de 20 cm et particulièrement robuste a une Solidité de 5 et 5 points d'Armure.

Les Mechas

Tout comme un *Objet* doit être utilisé pour obtenir ses bénéfices, un *Mecha* doit être piloté. Un *Mecha* sans pilote n'est qu'un objet (sans majuscule) encombrant et quasiment inutile. Lorsque le pilote d'un *Mecha* doit faire un *Test*, on utilise les *Traits* du pilote pour le résoudre plutôt que ceux du *Mecha*. Dans le cas où il y a plusieurs pilotes, vous avez le choix entre laisser le pilote principal faire tous les *Tests* ou résoudre ça comme un travail d'équipe.

À l'exception du pilote et des règles générales sur les *Inanimés*, un *Mecha* fonctionne comme un personnage. Sa *Solidité* de base est de 50, modifiable normalement par des *Traits*. Contrairement à un *Objet*, il ne reçoit pas gratuitement de points d'*Armure*. Tous ses autres *Compteurs* ont une valeur de départ de 0 comme tous les *Inanimés*. Les *Traits* d'un *Mecha* servent principalement à indiquer ses modes de déplacement, ses armes et ses défenses éventuelles, plus tout autre gadget utile (senseurs, transformation,...). Utilisez les *Particularités* pour différents accessoires secondaires comme un autoradio ou un *GPS*, tout en vous contentant du strict nécessaire. N'oubliez pas non plus d'assigner un ou plusieurs *Archétypes* de taille en fonction de la forme du *Mecha*.

Lorsque vous créez un *Mecha*, essayez de rester le plus simple possible. De nombreux aspects d'un *Mecha* sont implicites de sa fonction, au même titre que les effets spéciaux de certains *Traits*. En plus, les *Traits* d'un *Mecha* s'appliquent la plupart du temps à ses occupants, de la même façon que les *Traits* d'un *Objet* affectent son utilisateur. Ainsi, une *Armure* ou un *Champ de force* protégera aussi bien le *Mecha* que ses occupants de toutes les attaques qui proviennent de l'extérieur du *Mecha*. De même, ne vous souciez pas de l'autonomie d'un *Mecha*. À la place, un *Mecha* peut avoir un *Attribut* pour représenter une autonomie exceptionnelle ou au contraire un *Handicap* approprié pour indiquer son manque d'autonomie.

ARGENT ET POSSESSIONS

Bien qu'une grande partie de l'équipement d'un PJ soit des Inanimés, le MJ ne devrait pas se sentir obligé de demander aux joueurs d'acheter toutes leurs possessions avec leurs PP comme si c'était de la petite monnaie, ni même demander qu'un PJ dépense des points d'expérience parce qu'il désire prendre l'épée du garde qu'il vient d'assommer. Il y a en fait trois façons de gérer le porte-monnaie des PJs et leurs possessions dans KOMA. Au MJ de choisir celle qui lui convient le mieux en fonction de sa campagne et de son style de jeu :

- Le plus simple est d'ignorer totalement la question de l'argent. Considérez que les PJs peuvent se procurer de façon raisonnable tout ce qui est trouvable en grande surface (ou équivalent). Et si un PJ veut quelque chose qui sort de l'ordinaire, il doit l'acquérir avec des PP sous forme d'Équipement ou de Mecha. C'est la façon dont les règles de base fonctionnent.

- La façon la plus courante dans de nombreux jeux de rôle est de donner un pécule aux PJs et d'établir des listes de prix pour qu'ils le dépensent. Dans ce cas, chaque PJ possède un mois de salaire en poche ainsi qu'un patrimoine estimé à un an de salaire. S'il a besoin de liquidités d'urgences, il peut facilement réunir une somme équivalente à un mois de salaire provenant de placements, de bas de laines ou simplement en revendant certains de ses biens. Pour déterminer le salaire d'un personnage, le MJ détermine une valeur moyenne par défaut puis il double cette valeur pour chaque Rang dans des Attributs comme Riche ou Statut social possédés par le personnage (et la réduit de moitié pour chaque Rang dans des Handicaps appropriés).

- Une solution intermédiaire est de rendre les échanges d'argent totalement abstraits. Le MJ assigne à chaque objet une Difficulté : par exemple 6 pour un objet facile à se procurer, 9 pour un objet cher (ordinateur dernier cri) ou qui nécessite un permis (arme à feu) et 12 pour un objet très cher (voiture) ou de diffusion restreinte (drogue). Lorsqu'un PJ veut acheter quelque chose, il fait un Test avec un Attribut comme Riche ou Statut social. S'il réussit le Test, il se procure l'objet. Sinon, ce dernier est temporairement indisponible ou le personnage n'a pas assez d'argent. Le MJ peut donner des bonus au jet de dés si le PJ vient de gagner une forte somme d'argent ou au contraire lui donner une pénalité s'il a fait beaucoup de dépense ces derniers temps.

N'oubliez pas que les Équipements et Mecha achetés avec des PP sont considérés comme intrinsèques au concept du personnage, et que par conséquent ils disposent d'une certaine forme de protection par rapport aux objets qui ont été achetés avec de l'argent. Ainsi, même s'ils sont volés, détruits, égarés, etc. le personnage les récupérera toujours (et gratuitement) avant le début de la prochaine aventure.

LES ARCHÉTYPES

Afin de faciliter la création de personnage, le MJ peut proposer une liste d'Archétypes. Ces Archétypes sont juste des packages de Traits pour les races, les professions ou les thèmes courants dans l'univers de jeu. Leur principale utilité pour le MJ est d'une part de présenter aux joueurs des exemples de personnages appropriés à sa campagne et d'autre part de permettre aux joueurs de créer des personnages complets en une fraction du temps normal en se contenant d'acheter des Archétypes avec leurs PP au lieu d'avoir à consulter la totalité de la liste des Traits.

Un Archétype se présente sous la forme d'une liste de Traits, avec pour chaque Trait un modificateur du Rang du Trait en question et le coût correspondant, plus le coût global en PP de l'Archétype. Lorsque vous prenez un Archétype, vous payez uniquement le coût global et vous modifiez les Rangs de vos Traits en fonction de ce qui est indiqué dans l'Archétype. Le coût individuel de chaque modification est juste là à titre indicatif, si jamais vous désirez modifier l'Archétype ou pour savoir quelle variante d'un Trait a été utilisée.

Comme pour un Trait, il est aussi possible d'associer des « effets spéciaux » gratuits à un Archétype, ce qui évite de surcharger l'Archétype de Traits inutiles. Un joueur peut aussi modifier facilement un Archétype pour le faire mieux correspondre à sa vision du personnage ou bien simplement s'en servir comme base de travail pour créer un personnage original. Enfin, si le MJ veut encourager l'utilisation des Archétypes, il peut décider que les Handicaps donnés par les Archétypes ne comptent pas dans la limite de PP gagnés par les Handicaps.

Normalement, les Traits (et Extras) conférés par un Archétype se cumulent avec ceux du personnage. Ainsi, si un Archétype indique +2 Rangs d'Armure, ils s'ajoutent à ceux que vous possédez déjà. Dans le cas de Traits qui peuvent être pris plusieurs fois à des Rangs différents (comme *Attaque spéciale*), vous pouvez choisir de garder les différentes versions distinctes. Dans le cas des *Attributs* (et les Traits assimilés), si le personnage possède déjà un *Attribut* similaire mais pas tout à fait identique à celui de l'Archétype, vous pouvez demander l'autorisation du MJ pour fusionner les deux *Attributs* en un seul (et cumuler leurs Rangs) au lieu de les garder séparés.

Vous trouverez dans les pages suivantes quelques exemples d'Archétypes raciaux et de profession.

Chasseur de démon (15 PP)

Vous êtes spécialisé dans la traque et l'élimination des démons. Votre principal atout est votre capacité à reconnaître un démon pour ce qu'il est vraiment et surtout de pouvoir lui tenir tête lorsque le combat s'engage. Au cours de votre carrière, vous avez aussi accumulé quelques bibelots, comme des fioles d'eau bénite, des épées maudites ou des armes à feu de gros calibre. Certains chasseurs de démon préfèrent travailler en groupe pour traquer de plus grosses proies et les plus doués deviennent redouté même par les démons qui se trouvent encore en Enfer.

+2	<i>Attaques dévastatrices</i> (contre les démons)	2 PP
+2	<i>Attribut : Expert en combat</i>	2 PP
+2	<i>Attribut : Réflexes éclairs</i>	2 PP
+5	<i>Équipement</i> (armes et objets divers)	5 PP
+1	<i>Sixième sens</i> (détection des démons)	1 PP
+3	<i>Talentueux</i> (connaissance des démons, discrétion, investigations)	3 PP

Cyborg (10 PP)

« Voici le tout dernier modèle de châssis de corps artificiel, le nec plus ultra de ce que peut offrir la robotique des années 2030. Le cerveau, seule partie organique du cyborg, est enchâssé dans une boîte crânienne blindée presque indestructible et facilement amovible pour un changement de corps rapide. De série, ce châssis inclus une radio cryptée intégrée pour communiquer de partout avec ses coéquipiers et un accès WiFi pour brancher directement son cerveau sur Internet, et il est possible de rajouter bien d'autres accessoires en option. Bien sûr, il y a encore quelques défauts à régler, comme le poids ou la texture de la peau, mais vous avez droit à la garantie constructeur pendant 3 ans. Satisfait ou remboursé ! »

+2	<i>Armure</i>	2 PP
+1	<i>Attribut : Force exceptionnelle</i>	2 PP
+1	<i>Immunité</i> (toute maladie qui n'affecte pas le système nerveux)	2 PP
+3	<i>Immunité</i> (résistance aux gaz, à la douleur et aux toxines)	3 PP
+1	<i>Particularités</i> (radio intégrée, WiFi)	1 PP
+1	<i>Santé exceptionnelle</i> (Santé physique)	1 PP
+1	<i>Faiblesse : Corps artificiel</i>	-1 PP

Demi-elfe (2 PP)

Les Demi-elfes proviennent de l'union d'un Elfe avec un Humain et ont hérités des meilleures qualités de ces deux races. Rejetés par la communauté elfique et vivants suffisamment longtemps pour voir leurs amis humains passer à trépas, la plupart des Demi-elfes ont du mal à trouver leur place dans le monde et préfèrent mener une vie d'aventure.

- +1 *Attribut : Beauté surnaturelle* 1 PP
- +1 *Particularités (longévité, nyctalopie)* 1 PP

Détective privé (5 PP)

Il s'agit du détective privé du film noir, où des affaires plutôt anodines ont tendance à l'empêtrer dans des histoires sordides où il a peu à gagner. Ses compétences en matière d'investigations ne sont donc généralement pas ses seuls atouts et il sait user de la force quand il le faut. Ses méthodes le rend antipathique pour certaines personnes qui le voient comme un gêneur ou pire. Il a tellement la peau dure que cet Archétype est souvent transposé presque tel quel dans des univers fantastique-contemporains ou de science fiction.

- +2 *Attribut : Fin limier pugnace* 2 PP
- +2 *Compagnon (un contact au choix)* 2 PP
- +1 *Sixième sens (sentir les coups foireux)* 1 PP
- +1 *Talentueux (tir au pistolet)* 1 PP
- +1 *Faiblesse : Mauvaise réputation* -1 PP

Fantôme (30 PP)

Les fantômes sont des êtres totalement incorporels, généralement considérés comme les âmes perdues de défunts qui n'arrivent pas à laisser le monde des mortels derrière eux ou qui n'ont pas été autorisé au repos éternel. Un fantôme préfère habituellement prendre une apparence proche de celle qu'il avait lorsqu'il était vivant sauf qu'il est semi-translucide, avec ses jambes qui disparaissent en dessous des genoux, et qu'il est habillé de blanc, la couleur de la mort. L'apparition d'un fantôme provoque des effets surnaturels mineurs, comme l'apparition de feux follets ou un vent glacial.

+3	<i>Bouclier mental</i>	3 PP
+5	<i>Dématérialisation</i>	5 PP
+2	<i>Indétectable (vue)</i>	4 PP
+10	<i>Immunité (vieillesse, maladie, poison, asphyxie, froid intense, chaleur intense, vide, manque de sommeil, manque d'eau et de nourriture)</i>	20 PP
+2	<i>Faiblesses : Effraye les gens, une obsession au choix</i>	-2 PP

Remarque : Cet Archétype est extrêmement couteux, ce qui le rend inutilisable pour de nombreuses campagnes. Pour réduire ce coût, le MJ est encouragé à intégrer à l'Archétype divers Handicaps, comme des Malédiction ou des Dépendances, pour bien marquer les spécificités de chaque type de fantôme. Par ailleurs, la liste des Immunités est exhaustive et générique. Pour économiser quelques PP de plus, il est conseillé de ne pas faire payer les PJ pour les Immunités sans conséquences pour la campagne.

Fée (2 PP)

Les Fées sont des créatures minuscules qui ressemblent à de jeunes femmes avec des ailes de papillon. Leur corps délicat est saturé d'énergie magique, ce qui fait d'elles de parfaites victimes pour des sorciers mal intentionnés. Mais elles ne sont pas sans défense, car cela leur donne aussi une incroyable affinité avec la magie, comme leur pouvoir inné de créer des illusions, et certaines deviennent des magiciennes redoutables.

+1	<i>Illusion – Vue et ouïe</i> (Extra : <i>Fatigue</i> (Ki), -1 PP)	2 PP
+1	<i>Particularités</i> (longévité, adorable)	1 PP
+1	<i>Réserve de Ki</i>	1 PP
+2	<i>Vol</i>	6 PP
+3	<i>Archétype</i> : Petit	-6 PP
+2	<i>Santé fragile</i> (Santé physique)*	-2 PP

[* *Santé fragile* : Cet Handicap réduit le score de Santé indiqué de 10 points par Rang]

Lycéen(ne) (8 PP)

De nombreux héros de manga sont à l'origine de simples lycéens (ou lycéennes) qui, suite à un événement qui va changer leur vie, se retrouvent embarqués dans des aventures totalement folles. Certains se sont même retrouvés dans d'autres mondes ou propulsés dans une lutte pour la survie de l'Humanité. Et la plupart du temps, ces jeunes gens cachent en eux la clé de toute l'histoire malgré leur passé tout à fait ordinaire.

+1	<i>Attribut</i> : Lycéen(ne) sans histoire	1 PP
+1	<i>Chance</i>	1 PP
+2	<i>Potentiel inexploité</i>	4 PP
+2	<i>Relation</i> (meilleur copain, petite amie, sempai, ...)	1 PP
+1	<i>Talentueux</i> (un hobby au choix)	1 PP

Nain (5 PP)

Les Nains ressemblent à de petits Humains barbus et trapus bâtis comme des barriques. Ils peuvent vivre pendant plusieurs siècles et ils habitent dans les zones montagneuses où ils creusent des mines si profondes qu'elles plongent jusqu'au cœur de la Terre. Les mines des Nains sont souvent attaquées de toutes parts par diverses créatures des profondeurs et chaque Nain est donc entraîné à combattre dès son plus jeune âge.

+1	<i>Attribut : Soldat endurci</i>	1 PP
+2	<i>Immunité</i> (résistance à la vieillesse et aux poisons)	2 PP
+1	<i>Santé exceptionnelle</i> (Santé physique)	1 PP
+1	<i>Sens spécial</i> (Vision dans le noir)	1 PP
+2	<i>Talentueux</i> (mineur, un artisanat au choix)	2 PP
+2	<i>Faiblesses : Inflexible comme la roche, Court sur pattes</i>	-2 PP

Nekomimi (3 PP)

Les Nekomimi ressemblent de loin à des Humains avec des oreilles de chat sur le haut du crâne mais en y regardant de plus près, ils possèdent de nombreuses caractéristiques félines comme de petites dents pointues, une longue queue recouverte de fourrures, des ongles effilés aussi tranchant que de véritables griffes et d'autres qui varient selon les individus. La plupart des Nekomimi sont espiègles et de sexe féminin mais ce n'est pas une règle écrite dans le marbre.

+1	<i>Attribut : Agile comme un chat</i>	1 PP
+1	<i>Chance</i>	1 PP
+2	<i>Particularités</i> (nyctalopie, mignon, ouïe fine, crocs et griffes)	2 PP
+1	<i>Faiblesse : Facilement distrait</i>	-1 PP

Ninja (15 PP)

Le ninja, cet espion-assassin tout vêtu de noir doté de pouvoirs mystiques, est un grand classique indémodable quelle que soit l'époque. En plus de ses capacités surnaturelles, le trait distinctif d'un ninja est son attirail d'outils et d'armes tous aussi improbables les uns que les autres, du shuriken aux œufs explosifs en passant par les épées avec des compartiments secrets dans la poignée et les leurres en bottes de paille. Leurs équivalents modernes et futuristes utilisent plutôt la haute technologie pour arriver à leur fin tout en essayant de conserver l'effet de surprise.

+2	<i>Attaques dévastatrices</i> (techniques d'assassinat)	4 PP
+3	<i>Attribut : Maître espion</i>	3 PP
+1	<i>Attribut : Acrobate bondissant</i>	2 PP
+2	<i>Équipement</i> (outils divers)	2 PP
+1	<i>Transformation/Méta-pouvoir : Ninjutsu</i>	2 PP
+2	<i>Talentueux</i> (poisons, arts martiaux)	2 PP

Pilote de mecha (15 PP)

Les pilotes de mecha forment l'élite de l'armée, utilisant des robots géants et autres engins incroyables pour diriger les assauts en plein cœur de l'armée ennemie. Les pilotes de mecha ont tendance à être jeunes, voire très jeunes, et certains sont même là par hasard. Seul le fait de savoir que leurs actions leur permettent d'éviter la mort d'un être cher leur évite de craquer face aux horreurs de la guerre.

+3	<i>Attribut : Pilote d'élite</i>	3 PP
+8	<i>Mecha</i> (40 PP)	8 PP
+2	<i>Relation</i> (une personne importante à ses yeux)	2 PP
+2	<i>Talentueux</i> (tactiques militaires, une manœuvre spécifique)	2 PP

EXEMPLE DE MECHA : ARX78-DRAGOON (40 PP)

Le ARX78-DRAGOON est un modèle expérimental de mecha humanoïde conçu pour le combat urbain. Son apparent manque de blindage n'empêche pas qu'il est d'une extrême robustesse pour sa taille. Le poids ainsi gagné le rend plus maniable que d'autres mechas de même catégorie et son armement versatile permet de s'en prendre aux blindés et aux autres mechas. Il est aussi pourvu d'un cockpit étanche qui permet de déployer le DRAGOON dans l'espace si nécessaire. Son principal défaut qui n'a pas encore été résolu provient d'une faiblesse du blindage au niveau des articulations.

+2	Archétype : Grand	4 PP
+10	Armure	10 PP
+9	Attaque spéciale : railgun (<i>Multifonction, Portée étendue, Charges</i> ; +1 PP)	10 PP
+9	Attaque spéciale secondaire : lance-roquettes (<i>Rafale, Zone d'effet, Charges x2</i> ; +0 PP)	(9 PP)
+3	Attribut : Rapide et maniable	6 PP
+3	Invulnérabilité (froid extrême, asphyxie, vide)	6 PP
+1	Particularités (ordinateur de bord, radio)	1 PP
+3	Santé exceptionnelle (Solidité)	3 PP
+1	Sens spécial (radar)	1 PP
+1	Faiblesse : Point faible dans le blindage	-1 PP

Samourai (10 PP)

Un samourai est un guerrier noble et honorable prompt à laver un affront par le sang. Selon les époques, il peut être un ronin errant en quête de perfection de ses techniques de combat ou un guerrier d'élite aux ordres de son daimyo dans une guerre des clans qui n'en finit pas ou encore un aristocrate qui essaye de conserver son honneur dans un monde en déliquescence. Certains samourai ont une maîtrise du Ki exemplaire ce qui les rend encore plus redoutables.

+2	<i>Attaques dévastatrices</i> (katana)	2 PP
+3	<i>Attribut : Combattant hors pair</i>	3 PP
+2	<i>Attribut : Lettré et cultivé</i>	2 PP
+5	<i>Équipement</i> (katana et armure)	3 PP
+2	<i>Relation</i> (Bushido)	2 PP
+1	<i>Sens spécial</i> (intuition zen)	1 PP
+3	<i>Faiblesses : Impétueux, Loyal à la faute, Stoïque</i>	-3 PP

ARCHÉTYPES ET TRAITS AVEC RANG NÉGATIF

Si le Rang d'un Trait devient négatif à cause d'un Archétype, le MJ décide au cas par cas de la solution appropriée selon les recommandations suivantes :

- S'il existe un Handicap approprié, remplacez en priorité les Rangs négatifs par un Handicap de même valeur aux effets équivalents. Un Handicap avec des Rangs négatifs est remplacé de la même façon par une Qualité équivalente. Des Rangs négatifs en *Guérison* peuvent ainsi être remplacés par une *Malédiction* qui fait que tout ce que touche le personnage subit des dégâts sans qu'il puisse le contrôler. Plus simple, des Rangs négatifs en *Santé fragile* peuvent être remplacés par un même nombre de Rangs de *Santé exceptionnelle*.

- S'il n'y a pas d'Handicap approprié, lorsque c'est possible, conservez le Trait avec un Rang négatif mais inversez-en les effets. Un *Attribut* donne alors un malus aux Tests, une *Armure* augmente les dégâts reçus au lieu de les réduire et ainsi de suite.

- Dans tous les autres cas, ou si vous préférez la simplicité, ignorez les Rangs retirés en surplus et ajustez le coût global de l'Archétype en conséquence.

Street fighter (10 PP)

Le Street fighter est un expert en arts martiaux tels qu'on les voit dans les jeux vidéo et les mangas et animes qui en sont dérivés. Il maîtrise de nombreuses techniques de combat secrètes qui lui donnent l'avantage sur les combattants ordinaires et son Ki est plus redoutable que n'importe quelle arme. Cependant son assiduité dans l'apprentissage de son art l'a rendu un peu naïf vis-à-vis du vaste monde en dehors du dojo.

+2	<i>Attaque spéciale</i> : Uppercut ravageur (<i>Multifonction</i> ×2, <i>Fatigue</i> (Ki); +1 PP)	3 PP
+1	<i>Attaque spéciale secondaire</i> : Rafale ki (<i>Portée étendue</i> , <i>Fatigue</i> (Ki); +1 PP)	(2 PP)
+1	<i>Attaque spéciale</i> : Coup de pied tempête (<i>Rafale</i> , <i>Fatigue</i> (Ki); +1 PP)	(2 PP)
+1	<i>Attaques dévastatrices</i> (attaques à mains nues)	2 PP
+2	<i>Attribut</i> : Vétéran des combats de rue	4 PP
+1	<i>Ki exceptionnel</i>	1 PP
+1	<i>Santé exceptionnelle</i> (Santé physique)	1 PP
+1	<i>Talentueux</i> (acrobaties)	1 PP
+2	<i>Faiblesses</i> : Candide, Impétueux	-2 PP

En plus d'utiliser les Archétypes pour représenter les races, professions et stéréotypes d'une campagne donnée, vous pouvez les utiliser pour standardiser les effets de certains Traits, notamment *Métamorphose* et *Transformation*. Ainsi, si vous créez un Archétype de grenouille, vous pouvez réutiliser cet Archétype pour tous les effets qui transforment quelqu'un en grenouille pour vous simplifier la vie. Voici quelques exemples utiles :

Corps liquide (8 PP)

Un personnage qui a un corps liquide peut changer de forme à volonté, bien que cette forme reste grotesque et sans finesse.

- | | | |
|----|---|------|
| +3 | <i>Attribut : Amorphe et déformable</i> | 6 PP |
| +2 | <i>Attribut : Excellent nageur</i> | 2 PP |

Corps gazeux (12 PP)

Un corps gazeux peut s'infiltrer presque partout mais il n'est pas invisible.

- | | | |
|----|---|-------|
| +1 | <i>Attaque spéciale : Suffocation (dégâts continus)</i> | 1 PP |
| +3 | <i>Dématérialisation</i> | 6 PP |
| +2 | <i>Vol</i> | 6 PP |
| +1 | <i>Faiblesse : Pas de force musculaire</i> | -1 PP |

Guêpe géante (1 PP)

Une guêpe ordinaire de la même taille que l'individu originel.

- | | | |
|----|--|-------|
| +1 | <i>Particularités (arme naturelle, peau épaisse)</i> | 1 PP |
| +1 | <i>Vol</i> | 2 PP |
| +1 | <i>Faiblesses : Pas de mains, Muet</i> | -2 PP |

Dans le même ordre d'idée, les différentes catégories de taille sont conçues comme des Archétypes. Toujours pour faire dans la simplicité, il y a deux Archétypes de taille : Petit et Grand qui coûtent respectivement -2 PP et 2 PP. Chaque fois que vous prenez Grand, la taille du personnage est doublée et chaque fois que vous prenez Petit, sa taille est réduite de moitié. Par conséquent, pour avoir une de taille 20 cm de haut environ, on applique 3 fois l'Archétype Petit (pour un coût de -6 PP). Voici les deux Archétypes de taille dans le détail :

Grand (2 PP)

+1	Attribut : Grand et fort	2 PP
+1	Attribut : Difficile à blesser	2 PP
-1	Attribut : Petit et discret	-2 PP

Petit (-2 PP)

+1	Attribut : Petit et discret	2 PP
-1	Attribut : Grand et fort	-2 PP
-1	Attribut : Difficile à blesser	-2 PP

LA TAILLE EN PRATIQUE

La taille est finalement très facile à utiliser en cours de jeu. La plupart des bénéfices et inconvénients d'une taille peu commune sont des effets spéciaux associés aux Attributs *Grand et fort* et *Petit et discret*. Vous n'avez donc pas à rajouter de Traits complémentaires pour les prendre en compte.

L'association *Grand et fort/Petit et discret* permet de résumer les effets de la taille ainsi : lorsqu'un personnage fait un Test où sa taille est un avantage, il gagne un bonus à son jet de dés et à l'inverse si sa taille est désavantageuse, il a un malus. Le bonus ou malus est bien sûr le Rang de *Grand et fort* ou *Petit et discret* selon l'occasion. Ainsi, un personnage de petite taille pourra facilement se faufiler et se cacher mais aura des difficultés à utiliser sa force musculaire. Un personnage de grande taille sera par contre une brute dans tous les Conflits et Combats physiques mais passera difficilement inaperçu.

Enfin l'Attribut *Difficile à blesser* permet de rendre les personnages grands plus résistants et les personnages petits plus fragiles sans avoir à jouer avec la Santé. Il affecte simplement tous les jets de défense contre des attaques susceptibles de blesser physiquement le personnage. En fonction de son style de jeu, le MJ peut aussi remplacer cet Attribut par de l'*Armure* s'il le désire.

Pour faciliter l'utilisation des Extras, le MJ peut créer aussi utiliser des Archétypes de pouvoir, en fait une liste d'Extras avec un coût global de la même manière que les autres Archétypes sont des listes de Traits. Les Archétypes de pouvoir sont un moyen simple de différencier et de standardiser certains types de pouvoirs, comme différents styles magiques ou différentes origines de superpouvoirs. Par exemple, si tous les sorts de sorcellerie nécessitent un rituel d'environ une heure qui ont des chances d'échouer et qui nécessitent des ingrédients spécifiques pour être lancés, le MJ peut créer un Archétype de pouvoir avec *Jet d'activation* (-1 PP), *Restriction : requiert des ingrédients difficiles à se procurer* (-1 PP) et *Délai* (-2 PP) pour un coût total de -4 PP. Sur la feuille de personnage, pour chaque Qualité affectée, on notera juste Extra : Sorcellerie (-4 PP) au lieu de détailler l'ensemble des Extras de l'Archétype de pouvoir. Notez que pour les Extras qui peuvent être pris plusieurs fois, l'Archétype n'indique le minimum requis. Dans ce cas, il suffit d'indiquer uniquement les différences avec l'Archétype sur la feuille de personnage. Les Archétypes suivant couvrent les pouvoirs les plus courants :

Chi (-2 PP)

Les pouvoirs qui proviennent du Chi sont le résultat de la manipulation de l'énergie vitale que l'on possède tous. Seuls de grands maîtres en art martiaux, les moines bouddhistes proches de l'illumination et les yogis sont généralement capable de tels miracles. Dans les mangas, cela va de capacités « réalistes » à des pouvoirs qui feraient pâlir certains magiciens.

- *Restriction* : Ne fonctionne que si le personnage « maîtrise » le flot du Chi dans son corps, ce qui nécessite de longs exercices quotidiens et de méditation

- *Fatigue* (Ki)

Magie vancienne (-3 PP)

Il s'agit de la magie dérivée des romans de Jack Vance et popularisée par certains jeux de rôle. Pour lancer un sort, un magicien doit auparavant passer de longues heures à le mémoriser. Il faut ensuite réaliser un rituel spécifique pour libérer le sort mémorisé, ce qui efface de la mémoire du magicien. Heureusement, il est souvent possible de mémoriser plusieurs fois le même sort pour ne pas être pris au dépourvu.

- *Restriction* : Le personnage doit réciter des formules magiques à voix haute et faire des gestes complexes

- *Charges* x2

Psi (-1 PP)

Les pouvoirs psychiques, ou psi pour faire court, sont les pouvoirs de l'esprit comme la télépathie, la télékinésie, la prescience et les pouvoirs assimilés. Contrairement à d'autres types de pouvoirs, il est quasiment impossible pour les autres de savoir quand vous utilisez un pouvoir psi, sauf lorsque vous perdez le contrôle de vos pouvoirs et que la tête de votre voisin explose par mégarde...

- *Effet secondaire*: indétectable
- *Jet d'activation*
- *Contrecoup*

Sorcellerie (-4 PP)

La sorcellerie est la magie traditionnelle européenne avec ses tomes poussiéreux, ses spectacles et les drôles d'ingrédients au symbolisme douteux. La sorcellerie est puissante mais très hasardeuse et surtout il faut réaliser de longs rituels pour arriver à faire quoi que ce soit. Si le rituel est interrompu, le sort est un échec et il faut jeter tous les ingrédients utilisés pour en utiliser de nouveaux avant de recommencer depuis le début.

- *Délai* ×2
- *Jet d'activation*
- *Restriction*: Requiert des ingrédients difficiles à se procurer

Chamanisme (-1 PP)

Un chaman est capable de parler aux esprits qui habitent toute chose. En monnayant des faveurs, les esprits peuvent réaliser différents actes magiques pour son compte. L'avantage, c'est que le chaman n'est pas obligé d'utiliser toute suite les pouvoirs magiques ainsi gagnés, mais en revanche il devra renégocier avec les esprits s'il veut les utiliser à nouveau.

- *Effet secondaire*: indétectable
- *Jet d'activation*
- *Restriction*: un sacrifice symbolique aux esprits est obligatoire
- *Contingence*
- *Délai*

LES ACTIONS

Dans les règles de base, on distingue deux types d'actions lors d'un Conflit : les actions ordinaires (déclinées en actions offensives, défensives et diverses) et les actions gratuites. Comme vous avez pu le remarquer, il y a maintenant trois types d'actions : les actions complexes, les actions simples et les actions libres.

Les actions complexes sont strictement équivalentes aux actions ordinaires des règles de base. Il n'y a aucun changement de règle à ce sujet, juste un changement de nom. Par contre, les actions gratuites ont été divisées en actions simples et en actions libres.

Une action simple est une action qui ne dure qu'une fraction de tour mais qui nécessite quand même un temps significatif pour être accomplie. Au contraire, une action libre est une activité mineure qui n'interfère pas avec la capacité du personnage à agir dans le tour. Faire un jet de défense est une action libre. Dans un duel d'escrime, se déplacer est une action mineure.

Lorsque c'est son tour, un personnage peut effectuer une action complexe et une action simple. Il peut en plus effectuer autant d'actions libres qu'il le désire aussi bien pendant son tour que pendant le tour d'autres personnages. La seule limite au nombre d'actions libres que l'on peut faire dans un seul tour est la nécessité de rester crédible. Prononcer quelques mots dans une fusillade est une action libre mais il n'est pas possible dans ce cas de figure d'enchaîner les actions libres pour dire un discours de plusieurs minutes.

APERÇU DES RÈGLES DE COMBAT

Il y a maintenant deux façons de résoudre les hostilités entre personnages : les Conflits et les Combats. Les Conflits sont décrits dans les règles de base et permettent de résoudre rapidement différentes situations sans trop sacrifier le côté tactique. En revanche, le système est assez abstrait et on y perd en précision.

Un Combat est plus détaillé qu'un Conflit, mais aussi plus long à résoudre. On utilise divers Compteurs pour déterminer l'état des personnages et les joueurs ont plus d'options. Les fondamentaux restent cependant les mêmes que pour un Conflit, les règles de Combat n'ajoutant qu'une couche de complexité aux règles de Conflit afin d'obtenir un système plus détaillé et plus palpitant.

Généralement, les règles de Combat ne sont utilisées que pour les conflits les plus caractéristiques du genre auquel on joue et pour résoudre les situations vraiment importantes. De leur côté, les règles de Conflit sont utilisées lorsque l'on a besoin d'une résolution rapide et aussi pour les luttes qui ne sont pas emblématique du genre en question. Ainsi dans un shonen typique, on utilisera donc les Combats pour gérer la plupart des escarmouches et les Conflits pour le reste, alors que pour un shojo façon comédie romantique au lycée les concours de popularité seront résolus par des Combats et les épreuves physiques utiliseront les Conflits.

Les règles complètes de Combat seront détaillées dans *KOMA Plus !* volume 2. En attendant, voici les modifications à apporter aux règles de Conflit afin d'avoir un système de Combat simplifié qui vous permettra d'utiliser les Qualités qui ne sont utiles que lors d'un Combat, comme *Attaque spéciale* ou *Armure*. Déjà, toutes les règles qui s'appliquent aux Conflits, à l'exception de tout ce qui se rapporte aux Revers, s'applique aussi aux Combats. Il y a donc toujours des jets d'initiatives, des jets d'attaque et de défense, des Ripostes et ainsi de suite.

Par conséquent, la grosse différence c'est que les Revers sont remplacés par des dégâts qui sont retranchés aux Compteurs du personnage. Le Compteur exact dépend du type de Combat et des *Attaques spéciales* utilisées. Par exemple pour un Combat physique, ce sera la Santé physique, pour un Combat psychique ce sera normalement le Ki et pour un Combat social ce sera la Réputation ou encore le Stress.

Les dégâts sont calculés de la façon suivante :

1- Faites un jet de dégâts pour calculer les dégâts de base : lancez 2d6 et ajoutez les différents modificateurs aux dégâts donnés par les Traits et la situation. Si on est dans le cas d'une Riposte, celui qui a gagné le Test en opposition ajoute en plus le résultat de son jet d'attaque à ses dégâts de base.

2- Si le jet d'attaque est au moins égal au double du jet de défense (ou du jet d'attaque adverse dans le cas d'une Riposte), c'est un coup critique et les dégâts de base sont doublés.

3- Si la cible de l'attaque a un *Champ de force* ou équivalent, c'est maintenant qu'il faut en résoudre les effets.

4- Si la cible possède des points d'Armure, retranchez-les des dégâts non absorbés par le *Champ de force*.

5- Les points de dégât restants sont retranchés du Compteur affecté par l'attaque. Si cela est suffisant pour réduire le Compteur à 0, le personnage est hors de combat de la même façon que s'il avait reçu 3 Revers.

Dans le cas d'un combat physique, les armes et les armures peuvent être d'un grand secours. Si vous les décrivez comme des Inanimés, utilisez simplement les bonus conférés par leurs Traits. Dans le cas contraire, une arme blanche donne normalement un bonus aux dégâts de +5 à +15 et les armes à feu de +10 à +30. De même, une armure légère procure 8 points d'Armure et une armure lourde en donne 16.

Les coups de maître existent toujours mais fonctionnent un peu différemment. Avant de faire son jet d'attaque, le joueur peut décider de se donner un malus à son jet de dés. Pour chaque -2 qu'il se donne de cette façon, il augmente les dégâts de base de l'attaque de 10 points si elle touche.

Exemple de Combat

Kage et Hikaru se font enfin face ! Durant le premier tour de combat, les deux font des attaques ordinaires. Hikaru est le plus rapide et frappe en premier. Son jet d'attaque bâte de justesse le jet de défense de Kage mais c'est suffisant pour lui infliger des dégâts. Hikaru utilise un katana (+10 aux dégâts) et il obtient 8 sur son jet de dégâts. Comme Kage n'a pas d'Armure, il perd 18 points de Santé.

C'est au tour de Kage, qui utilise sa technique secrète des Sombres lames de l'enfer pour attaquer Hikaru. Il obtient un 15 sur son jet d'attaque mais Hikaru n'a eut qu'un 7 : les dégâts de base de l'attaque de Kage seront doublé ! Comme il s'agit d'une *Attaque spéciale* de Rang 4, Kage a un +20 aux dégâts et ce dernier obtient un 4 sur son jet de dégâts, soit 48 points en comptant le coup critique. Heureusement, Hikaru porte une armure légère (8 points d'Armure) et il perd « seulement » 40 points de Santé.

Pour ce second tour, Hikaru décide d'utiliser l'Envol du Dragon céleste. Kage n'a pas peur et utilise les Sombres lames de l'enfer en Riposte. Malheureusement pour Kage, Hikaru gagne le Test en opposition avec un magnifique 14. Comme nous sommes dans le cas d'une Riposte, les dégâts de base sont donc de 14, +10 pour le katana, +8 du jet de dégâts, soit un total de 32. Mais comme Kage a déjà perdu 18 points de Santé au tour précédent, son score de Santé tombe tout juste à 0, ce qui est suffisant pour mettre Kage hors de combat.