AMNESYA2K51

Déchirures

Déséquilibres et lois naturelles

En lisant ce chapitre de près, puis en jouant à Amnesya 2K51, il vos apparaîtra que des déséquilibres interviennent dans le système des Déchirures.

Par exemple, vous constaterez que certaines Déchirures sont plus puissantes que d'autres mais que leur SR est pourtant plus haut. À l'inverse, des Déchirures peu puissantes auront peut-être des Tares plus lourdes à assumer. C'est injuste, mais la vie est injuste !

Le lièvre est trop faible pour se défendre, et en plus sa chair est bonne. Le Loup est plus fort que la chèvre, des hommes naissent plus grands, d'autres plus intelligents. Les faibles sont appelés à disparaître, ou à se cacher.

Faites vos jeux...

devenu une telle énigme pour les humains, qu'il exerce sur certains d'entre eux une attraction pour le moins étrange. Un peu à la façon des papillons venant se brûler les ailes à une bougie, ces humains vont se frotter au Doppelganger de façon plus que dangereuse. D'un point de vue technique, une fois par séance de jeu, le Doppelganger peut décider qu'une personne doit subir l'étrange attracation. Celle-ci doit alors effectuer un test de Génie contre un SD égal à deux fois le NEXTS du Doppelganger. En cas d'échec, la personne devient attirée, tiraillée, fascinée bien que torturée par sa conscience... et soumise. Le Doppelganger peut alors abuser de cette personne, lui faire accomplir toutes les tâches qu'il souhaite. La cible sera réticente, torturée, fébrile et inquiète, mais l'attirance sera toujours trop forte. Résultat de tout amour impossible, la cible mourra au plus tard NEXTSx1jour après la séduction, soit par suicide, soit par arrêt cardiaque (passion trop violente, questionnement permanent venant à bout des forces de la personne, etc.), soit par abrègement de ses souffrances par le Doppelganger.

Le meneur doit tenir le compte précis des utilisations de cette Tentation. Toutes les cinq utilisations, le Doppelganger perd définitivement un point de Génie qui ne pourra être racheté qu'avec des points d'expérience.

NEXTS = 16 / Bestialité : Une fois par séance de jeu, le Doppelganger peut décider de laisser aller ses pulsions animales pour accomplir une tâche primaire : tuer, avoir un rapport sexuel, manger dans des proportions surhumaines (utile par exemple pour se débarrasser d'un cadavre), vaincre une peur primale, etc. En termes techniques, il ajoute le quart de son NEXTS (arrondi à l'entier inférieur), en nombre de dés à ajouter (lancés et gardés) pour une action de son choix.

Le Meneur doit tenir le compte précis des utilisations de cette Tentation. Toutes les cinq utilisations, le Doppelganger perd définitivement un point de Classe qui ne pourra être racheté qu'avec des points d'expérience.

NEXTS = 19 / Monstruosité : Une fois par scénario, le Doppelganger peut utiliser la Déchirure Aberration comme s'il la possédait au niveau 6 et sans avoir la forme d'un enfant ou d'un vieillard. S'il possède déjà cette Déchirure à un niveau de 6, agissez comme si celle-ci avait un niveau de 7.

Le Meneur doit tenir le compte précis des utilisations de cette Tentation. Toutes les cinq utilisations, le Doppelganger perd définitivement un point de Classe et de Génie qui ne pourront être rachetés qu'avec des points d'expérience.

20 : le personnage n'est plus considéré comme jouable et sa fiche est remise au Meneur.

Note : les points de Caractéristiques perdus en cours de jeu (après la Création de personnage donc) ne font pas baisser le score de Régression.

Note : les Déchirures sont classées par ordre croissant d'Inhumanité.

Déflagration cinétique

Description : Le Doppelganger parvient à canaliser tous les flots d'énergie qui parcourent son corps à longueur de temps. Lorsqu'il est en mouvement ; que ce soit en courant ou en voiture ; lorsqu'il est actif, qu'il se nourrit, etc. son corps agit comme un



accumulateur qui décuple et stocke l'énergie brassée au cours de sa simple vie.

Les énergies ainsi canalisées, le Doppelganger peut les expulser de son corps en violentes ondes de choc qui détruisent tout sur leur passage : les vitres explosent, les portes se fracassent, les murs se fissurent et les hommes sont éjectés, subissant de violents dégâts.

Lorsqu'il active cette Déchirure, le Doppelganger doit effectuer un test de Vigueur G Déflagration cinétique. La seule Défense possible de sa cible étant l'Encaissement. Les dégâts sont de MR + 6G4.

Lorsqu'il active ce pouvoir contre une cible inerte, le Doppelganger doit comparer son attaque au tableau de Résistance des matériaux présenté dans ce chapitre, en ajoutant 6 à tous les SD.

Inhumain : 1

Seuil de Régression : 6

Tare : Juste après chaque utilisation de ce pouvoir, le Doppelganger doit effectuer un test de Vigueur G Défense/Encaissement contre un SD égal à son Niveau de Déchirure x 5. S'il échoue, la marge d'échec indique le nombre de PV perdus.

Durée : 1 action

Type : Intentionnelle

Portée et volume : Niveau de la Déchirure x 5 mètres.

Flétrissure

Description : Cette Déchirure permet de faire vieillir une cible d'un simple contact de la peau. Dès que la peau du Doppelganger est en contact, il effectue un test de Génie G Flétrissure contre Vigueur de la cible x3. S'il réussit, la victime perd Niveau de la

Déchirure Points de Vie par seconde (Niveau x3 donc, si le contact dure un Round entier).

Au contact, le corps de la cible semble vieillir, la peau se craqueler, devenir jaunâtre puis translucide, etc.

Inhumain : 1

Seuil de Régression : 3

Tare : Le Doppelganger porte sur lui l'apparence de la mort. Il est tout maigre, a les yeux creux et injectés de sang, sa colonne vertébrale est tordue et sa démarche hésitante. Il perd 1 point en Adresse et en Classe, son maximum dans ces Caractéristiques étant désormais de 5 à la Création de personnage (si son NEXTS est supérieur ou égal à 2, sinon, attendre qu'il atteigne ce niveau pour appliquer cette soustraction) et de 8 dans l'absolu.

Durée : Instantanée

Type : Intentionnelle

Portée et volume : n.a

Hétéroliquéfaction

Description : Au contact de la peau de sa cible, le Doppelganger génère une glue poisseuse couleur de pus, qui pénètre dans le corps de l'autre. S'insinuant par tous les orifices à sa disposition (pores, bouche, anus, etc.) la substance agit comme la salive d'une araignée, liquéfiant l'intérieur de la cible au point de le faire se répandre en l'espace de quelques minutes en une pâte molle et nauséabonde.

Cette substance est émise par des glandes que le Doppelganger a sous la peau, si bien que n'importe quelle partie de son corps peut servir au contact. Une simple poignée de main ne suffit pas, il convient de maintenir le contact pendant au moins 3 secondes (1 Round) pour que l'effet soit pris en compte. Souvent, la cible se débattra et il faudra réussir un test de combat pour que le pouvoir prenne effet, mais il suffira parfois de l'utiliser, par exemple, durant un rapport sexuel.

Une fois que le contact d'au moins trois secondes a été établi, le Doppelganger devra effectuer un test de confrontation opposant son Génie G Hétéroliquéfaction et la Vigueur de la cible. Les Dégâts sont calculés ainsi : (MR+Niveau de la Déchirure) G5. Si elle n'est pas tuée, la cible subit toujours des dégâts très spectaculaires ; ainsi, une personne attaquée par Hétéroliquéfaction perd de façon définitive Niveau de la Déchirure points de Classe (son visage a fondu, ses membres sont difformes, etc.)

Inhumain : 1

Seuil de Régression : 3

Tare : Bien que la Déchirure ne soit pas incontrôlée, il n'est pas rare que le Doppelganger sécrète sa glue purulente malgré lui. Ses poignées de main collent, sa salive est pâteuse, sa peau poisse souvent. En terme technique, à chaque fois que le Doppelganger a un contact physique, même minimal, avec quelqu'un, le joueur doit lancer 1D6. Si le résultat de ce dé est inférieur au Niveau de la Déchirure, le Doppelganger a sécrété. Les sécrétions ainsi produites ne sont jamais suffisamment denses et quantitatives pour blesser, mais cela cause des désagréments d'ordre relationnel et hygiénique...

Durée : Trois secondes au minimum.

Type : Intentionnelle.

Portée et volume : Au contact.

Musc

Description : Le Doppelganger a la faculté de produire des phéromones qui lui permettent de manipuler les émotions des gens. D'un point de vue technique, les cibles doivent effectuer un test de Génie contre le Niveau de la Déchirure x 5. En cas d'échec elles sont soumises aux effets de la phéromone (cf. Tableau des phéromones).

Le Doppelganger possède un éventail de phéromones déterminé par son score de Musc (un type de phéromone par Niveau).

Inhumain : 1

Seuil de Régression : 6

Tare : Malheureusement pour lui, le Doppelganger est régulièrement en proie aux effets des phéromones, même celles qu'il ne contrôle pas. Une fois par séance de jeu, le Meneur doit lui faire effectuer un test de Génie contre un SD égal à 5 fois le Niveau de la Déchirure. En cas d'échec, le joueur doit alors lancer 1D6 pour savoir à quelle phéromone il est soumis, pour Marge d'échec x 1 minutes.

Tableau des phéromones

Colère destructrice : Les cibles sont prises de violentes crises de colère, qui les poussent à tout détruire autour d'elles, à se rouler par terre, à hurler, à jeter des pierres sur les vitres, à brûler les meubles, etc.

Confiance : Les cibles croient tout ce que dit le Doppelganger. Elles sont même prêtes à lui confier leur vie, leurs enfants, etc.

Désir : Les cibles sont prises d'un violent désir, qui implique l'accession au coït dans les plus brefs délais. Il ne s'agit en aucun cas de l'envie de "faire l'amour ", d'avoir une relation tendre, mais bien de se livrer à un acte animal, rugissant, dans le stupre et la sueur.

Euphorie : Une joie irrépressible doublée d'une violente envie de rire prennent les cibles au ventre. Tout leur parait beau, enthousiasmant et même les pires monstruosités, même les attaques les plus violentes contre elles, ne les rendront pas offensives. Elles sont dans l'incapacité de se battre et leur Défense passive subit un Malus de –3.

Haine : Les cibles ressentent une violente et viscérale haine pour une personne que doit désigner le Doppelganger. Cette haine fait d'elles de véritables fauves, qui ne pourront combattre qu'en utilisant leur Hargne. Tant que la personne désignée par cette haine n'est pas morte (ou que l'effet du pouvoir n'est pas arrivé à son terme), elles n'auront de cesse de s'acharner sur elle.

Peur : Les cibles sont paralysées, pétrifiées par la peur. La fuite même leur est impossible et elles ne peuvent que se jeter à terre en pleurant. Particulièrement humiliante, cette phéromone peut transformer les plus grands guerriers en fillettes de cour de récréation. Ils ne peuvent plus agir et leur Défense passive subit un malus de -3.

Durée : La cible est affectée durant un nombre de minutes égal à sa Marge d'échec. En cas de Défaillance, elle sera systématiquement soumise à cette émotion, à chaque fois qu'elle se retrouvera en présence du Doppelganger.

Type : Intentionnelle.

Portée et volume : Toute personne dans un rayon égal au Niveau de la Déchirure en mètres doit tenter de résister à la phéromone.

Multiplicité qualitative

Description : Pour chaque Niveau dans cette Déchirure, le Doppelganger peut choisir une Qualité supplémentaire dans les Caractéristiques de son choix. Il peut donc posséder plusieurs Qualités par Caractéristique.

Par exemple, au Niveau 2, le personnage peut choisir deux nouvelles Qualités. S'il choisit de tout miser sur une seule Caractéristique, il possédera les trois Qualités proposées dans le système Évolution. Nous vous invitons d'ailleurs à créer des Qualités selon les désirs des joueurs.

Inhumain : 1

Seuil de Régression : 15

Tare : La polyvalence a un prix. Bien que le Doppelganger soit doué pour bien des choses grâce à ses nombreuses qualités, il lui devient très difficile d'évoluer. D'un point de vue technique, les coûts d'augmentation par l'expérience de ses Caractéristiques et Compétences, ainsi que ceux de l'acquisition de nouvelles compétences, sont multipliés par deux.

Durée : Instantanée.

Type : Intentionnelle. Le Doppelganger peut très bien décider de ne pas utiliser cette Déchirure, même si l'une des Qualités qu'elle lui offre serait intéressante dans une situation donnée.

Portée et volume : n.a.

Poltergeist

Description : Le Doppelganger est capable de manipuler des objets par la simple force de son esprit. Il peut faire venir le sel lorsqu'il est à table, mais peut aussi utiliser une arme.

D'un point de vue technique, quelle que soit l'action tentée à distance, il effectue des tests de Génie G Poltergeist. En combat par exemple, si le Doppelganger veut, en plus de ses propres moyens s'aider lui-même

en manipulant un sabre ou un pistolet à distance, c'est en effectuant autant de tests d'Attaque et de Défense avec Génie G Poltergeist qu'il pourra le faire. L'Initiative de cette arme supplémentaire est calculée avec le Génie du personnage et non son Adresse.

Si ce pouvoir est utilisé pour lancer des objets, les dégâts obtenus sont égaux à MR + Niveau de la Déchirure G3. Reste au Meneur de déterminer si l'objet en question est particulièrement dangereux et s'il faut augmenter son potentiel de dégâts.

Inhumain : 1

Seuil de Régression : 9

Tare : Les effets de cette Déchirure ont tendance à être incontrôlés dès que le Doppelganger subit une émotion forte. Une simple frayeur, une explosion de joie, un orgasme ou un cauchemar peuvent causer la lévitation momentanée de tous les objets environnants. Lorsqu'un événement de ce type se produit, le Meneur doit demander un test de Génie SD 12 au Doppelganger. S'il échoue, il n'a plus qu'à expliquer à son patron que l'annonce de son augmentation n'a rien à voir avec ce qui vient de se passer et qu'il ne possède aucun talent scorn qui puisse être responsable de l'atterrissage du stylo dans son œil.

Durée : 1 Round (durant trois secondes, le Doppelganger peut effectuer autant d'actions supplémentaires avec cette Déchirure que le lui permet sa Caractéristique de Génie).

Type : Intentionnelle

Portée et volume : (Génie + Niveau de la Déchirure) x 10 mètres, et (Génie + Niveau de la Déchirure) x 5 kilos.

Vibration sélective

Description : Le Doppelganger peut émettre une vibration à laquelle un matériau bien précis ne peut résister. Cette vibration crée automatiquement des dégâts irréparables à la matière en question.

D'un point de vue technique, le Doppelganger doit réussir un test de Vigueur G Vibration Sélective contre un SD déterminé par la table de résistance des matériaux ci-contre. S'il réussit, toute construction de ce type étant à portée de voix est considérée comme hors d'état (un véhicule tombe en panne, toutes les vitres d'un bâtiment explosent, les murs se fissurent ou s'écroulent, etc.) dans une limite établie par la catégorie "volume" ci-dessous.

Il faut déterminer la nature de ce matériau dès la création de personnage (bois, os, métal, verre, etc).

Inhumain : 1

Seuil de Régression : 6

Tare : La vibration est émise par une petite membrane plaquée contre les cordes vocales du personnage. Cette membrane, bien qu'ayant des facultés destructrices absolument fabuleuses, est très fine et très fragile, si bien qu'elle crée parfois des désagréments d'ordre laryngologique au personnage. Chaque matin, il doit donc effectuer un test de Vigueur SD 12. En cas d'échec, il sera pris de violentes quintes de toux tout au long de la journée, sans qu'aucun soin ne soit efficace. En cas de Défaillance, le personnage est rendu muet pour toute la journée.

Durée : 1 action

Type : Intentionnelle

Portée et volume : MR x Vigueur mètres cubes.

Tableau de résistance des matériaux

Matériaux	COUT
Verre	6
Bois	9
Métaux ou bois spécialement traités	12
Pierre, béton, os	15
Diamant, matériaux blindés (Céramique militaire, etc.)	18

Note : lorsque cette Déchirure est effective sur l'os, les dégâts sur une cible vivantes sont calculés comme suit : Niveau G 3 + MR.

Yosekan shocker

Description : Dans la tradition des arts martiaux japonais, l'énergie Yosekan est une force vibratoire que produisent certains mouvements. Force très destructrice s'il en est.

Le Doppelganger possédant cette Déchirure est capable de créer des déferlantes énergétiques au contact. Lorsqu'il active cette Déchirure, le Doppelganger doit effectuer un test de Vigueur/Yosekan shocker comptant comme une action gratuite. La déflagration n'ayant d'effet qu'au contact



physique, ce test n'est effectué qu'une fois que le Doppelganger est certain d'avoir dépassé la Défense de sa cible.

La seule Défense possible de sa cible étant l'Encaissement. Les dégâts sont de MR + Niveau G4.

Lorsqu'il active ce pouvoir contre une cible inerte, le Doppelganger doit comparer son attaque au tableau de Résistance des matériaux présenté dans ce chapitre, en ajoutant 6 à tous les SD.

Inhumain : 1

Seuil de Régression : 9

Tare : Le Doppelganger est intouchable. Son seul contact physique, pour une poignée de main, une bise, etc. crée une petite onde de choc assez douloureuse. La personne touchant le Doppelganger doit systématiquement effectuer un test de Vigueur contre deux fois le Niveau de la Déchirure. En cas d'échec, la Marge d'échec indique les dégâts subis par la personne touchée. Une fois ce premier contact passé, le toucher devient possible. Mais dès qu'une heure se sera écoulée, la Tare redeviendra active.

Le Doppelganger peut se soustraire à ce handicap d'une façon assez simple : il lui suffit de décider de retourner ces dégâts vers lui (c'est donc à lui d'effectuer le test de Vigueur). À ce prix, la personne désirant le toucher ne sent rien, et ne se doute de rien.

Durée : Instantanée.

Type : Intentionnelle

Portée et volume : au contact.

Attributs de prédation

Description : Le Doppelganger dispose de la capacité qu'ont les félins de faire sortir des griffes épaisses et tranchantes. Il s'agit d'excroissances d'un noir presque opaque, qui sont plaquées contre l'os, sous la peau de la deuxième phalange de chaque doigt. Une simple contraction musculaire permet de faire glisser ces griffes vers l'extérieur. Elles se positionnent alors par-dessus l'ongle "normal" du Doppelganger. Affûtées comme des lames de rasoir, ces griffes couleur d'ébène sont aussi solides que l'acier. Leur longueur n'excède pas 5 centimètres.

Les crocs rétractiles fonctionnent de la même façon. Il s'agit de protubérances situées à l'intérieur des mâchoires supérieure et inférieure. Par contraction musculaire, le Doppelganger modifie en l'espace d'une seconde la configuration de son visage. Les crocs se placent alors devant les dents humaines, créant une première rangée de lames acérées. La déformation ne rend pas le Doppelganger méconnaissable, mais il prend des traits quelque peu félins, voire simiesque, qui ne sont pas sans rappeler le tigre, ou parfois, le babouin.

La transformation est automatique et ne demande aucun test.

Du point de vue des règles, les Attributs de prédation accordent un bonus aux Dégâtss de : + Niveau de la Déchirure G1 lors des combats au corps à corps. Si la Caractéristique utilisée lors du combat est la Hargne, le bonus aux Dégâtss est de : + Niveau de la Déchirure G2

Inhumain : 2

Seuil de Régression : 12

Tare : Le Dopplegänger possède des attributs animaux, voire bestiaux. Cela n'est pas sans risque. Lorsqu'il contracte ses muscles maxillaires (pour sortir les crocs) ou ceux de sa main (pour sortir ses griffes), son cerveau sécrète une hormone assimilable à l'adrénaline, qui stimule tout son système nerveux et crée une excitation qui peut le dépasser dans la frénésie du combat. En termes de règles, lorsque le Doppelganger choisit de combattre avec sa caractéristique de Hargne plutôt qu'avec Vigueur ou Adresse, et que ses griffes et/ou ses crocs sont sortis, il doit réussir un test de Génie SD 12 à chaque fois que quelqu'un (même s'il s'agit d'un ami, verse une goutte de sang à moins de vingt mètres de lui, pour ne pas se jeter dessus et le dévorer. Note : Les griffes empêchent l'utilisation de toute arme à feu ou arme blanche. Il est encore possible de se servir de ses mains, mais pas de façon précise.

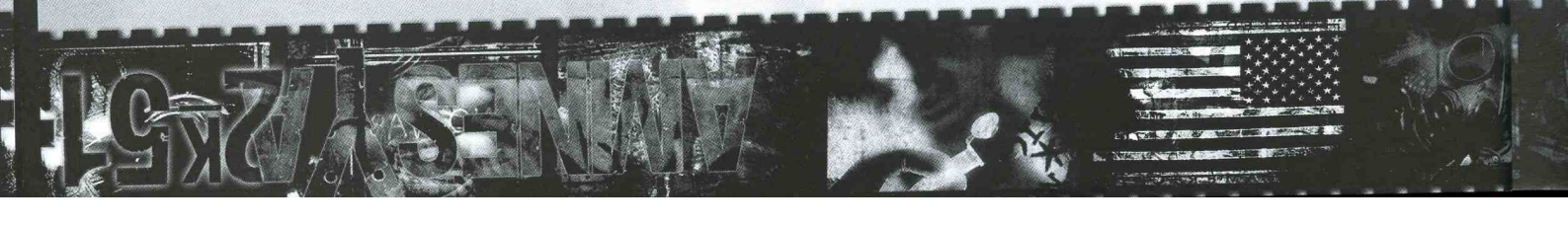
Durée : Niveau de la Déchirure x 10 minutes

Type : Réactive. Ces Déchirures s'activent automatiquement à chaque fois que le Doppelganger encaisse au moins un point de Dégâts.

Portée et volume : n.a

Crinière

Description : La pilosité du personnage est épaisse et rêche. Très désagréable au toucher, elle n'en est pas moins une arme redoutable : descendant le long



de la colonne du personnage, de la nuque jusqu'au bas du dos, cette crinière peut, en une seule contraction se transformer en autant d'épines acérées. Traversant même les vêtements les plus épais (le Doppelganger n'a donc pas besoin de se déshabiller), cette arme de dernier recours vient se ficher dans tout ce qui peut l'accueillir à quelques mètres à la ronde. Les échardes de près de quinze centimètres qui sont ainsi projetées peuvent débarrasser le personnage de nombreux adversaires à la fois, mais aussi de ses amis... en effet, lorsque cette Déchirure est activée, il n'y a aucun moyen de viser une cible quelconque.

Voici la procédure :

• Le joueur effectue un test de Vigueur/Crinière contre un SD de 9.

• Il lance ensuite autant de D6 que la MR obtenue.

• On additionne les résultats de ces dés que l'on compare à la Défense passive de chaque personne présente dans un rayon de Niveau x 2 mètres. Si la Défense passive est dépassée, chaque point correspond à un point de vie perdu.

Inhumain : 2

Seuil de Régression : 6

Tare : La nature inhumaine du Doppelganger ne peut échapper à personne, tant sa crinière, qu'il soit vêtu ou non, lui donne des airs de fauve.

Il perd 2 points en Classe, Caractéristique dont le maximum est désormais 4 à la Création de personnage (si son NEXTS est supérieur ou égal à 2, sinon, attendre qu'il atteigne ce niveau pour appliquer cette soustraction) et de 7 dans l'absolu.

Durée : 1 action.

Type : Intentionnelle ; Test de Vigueur G Crinière.

Portée et volume : Niveau x 2 mètres.

Gravity Game

Description : Le temps d'une impulsion, le Doppelganger parvient à modifier la réponse de son corps à la force de gravitation. Il s'extrait littéralement de toute notion de poids afin de s'élever dans les airs ou sauter en hauteur de Niveau de la Déchirure x Vigueur mètres. Il peut aussi contrôler ses mouvements et trajectoires, qu'il soit ou non en contact avec le sol ; cela n'a d'effet qu'en situation de combat. La possibilité de s'arrêter en plein mouvement pour changer de trajectoire, ou encore de porter des attaques selon des angles inattendus le rend plus difficile à toucher, mais aussi plus efficace pour l'attaque.

Effets en combat :

Lors d'une Défense passive, le SD pour toucher le Doppelganger est augmenté de 6. Si la Défense est active, le Doppelganger obtient un bonus de +2g1.

Lors d'une Attaque (toutes formes confondues), l'effet inverse se produit chez l'adversaire qui voit sa Défense passive chuter de 6 points et sa Défense active subir -2 dés.

Inhumain : 2

Seuil de Régression : 6

Tare : Le Doppelganger qui possède cette Déchirure peut faire le choix de ne pas répondre aux lois de la physique, mais la physique le lui rend bien. En effet, régulièrement, cela se retourne contre lui : on lui lance une balle de baseball qui reste en suspend à un mètre de lui, il veut sauter par la fenêtre et reste suspendu dans les airs, le whisky ne veut pas couler et reste dans la bouteille, etc. Le Meneur est invité à inventer toutes sortes de petits désagréments gravitationnels plus ennuyeux que dangereux, et à en faire vivre au moins 1 au Doppelganger par séance de jeu.

Durée : Au Niveau 1, cette Déchirure affecte une seule action de combat. Au Niveau 2, elle affecte deux actions de combat. Si le Niveau de la Déchirure est de 3 ou plus, elle est effective pendant toute la durée du Round. Autrement dit, à partir du Niveau 3 dans cette Déchirure, le personnage peut combattre un Round entier sans toucher le sol et appliquer ces modifications techniques à toutes ses actions.

Type : Intentionnelle

Portée et volume : n.a

Régénération

Description : Dans des circonstances bien précises, le Doppelganger a la possibilité de régénérer son corps sans passer par des soins médicaux. Pour que la régénération ait lieu, le Doppelganger doit impérativement se mettre dans la situation qui déclenche la Déchirure. Cette situation doit être

déterminée avec l'accord du meneur lors de l'obtention de cette Déchirure et elle ne peut plus être changée.

Il n'y a pas de règle précise pour déterminer quel type de circonstance doit être choisi, si ce n'est qu'elle doit être extrême et un minimum durable. Par exemple, un Doppelganger peut régénérer lorsque son corps entier est placé à une température inférieure à -20 degrés, un autre lorsque son adrénaline est stimulée (au minimum lors d'un saut en parachute ou durant une course de voiture en sens inverse sur l'autoroute). On peut aussi déterminer que la régénération vient d'une forme d'alimentation atypique ou dangereuse (viande crue, chair humaine, pétrole, Mac Do, etc.), à raison d'un minimum d'1 kilo ou 1 litre consommé.

La régénération fonctionne ainsi : le Doppelganger regagne Niveau de la Déchirure points de vie par tranche de 2 minutes passées dans cette situation extrême. Si la régénération est alimentaire, il regagne Niveau de la Déchirure points de vie par litre ou Kilo ingéré.

Ces regains de PV sont cumulables avec la guérison naturelle présentée dans le système de combat.

Inhumain : 2

Seuil de Régression : 9

Tare : Malheureusement pour lui, le Doppelganger a développé une dépendance envers la substance ou la situation qui lui permet de régénérer. Il en tire une sensation de plénitude, mais aussi de sécurité. Ainsi, s'il ne se met pas dans cette situation, ou qu'il ne consomme pas une grande quantité de son produit régénérant tous les Génie jours, il connaît une forte sensation de manque et se sent menacé en permanence. En termes techniques, tant qu'il reste dans cette situation, tous les SD de ses tests demandant de la concentration son augmentés de 3 et tous les tests physiques sont effectués avec la Caractéristique Hargne.

Durée : Variable en fonction des PVs perdus.

Type : Réactive (la Déchirure s'active lorsque la situation régénératrice est créée).

Portée et volume : n.a

Protéïformité

Description : Les Doppelgangers se démarquent avant tout des humains grâce à leur capacité d'adaptation ; la règle des Points Flottants en est l'incarnation mathématique. La Déchirure Protéïformité permet au Doppelganger d'aller encore plus loin dans cette règle : à chaque fois qu'il puise un point dans sa Caractéristique de faiblesse, il le multiplie par le Niveau de sa Déchirure Protéïformité. Ainsi, un Doppelganger puisant deux points et ayant un score de 3 dans la Déchirure pourra répartir 6 points.

Note : Un Doppelganger possédant cette Déchirure ne peut plus utiliser les Points Flottants normalement, à chaque fois qu'il désire les utiliser, la Déchirure est automatiquement activée.

Inhumain : 2

Seuil de Régression : 9

Tare : Être capable de s'adapter à toutes les situations est une chose, mais ne pas perdre pied en est une autre. En effet, à force de pouvoir se moduler comme on joue avec un equalizer, le Doppelganger connaît certains troubles de la mémoire, voire de la personnalité. D'un point de vue technique :

- le meneur ne doit jamais lui répéter des informations s'il ne les a pas notées, le joueur ne pouvant compter que sur sa propre attention et sa propre mémoire.
- Si le Niveau de la Déchirure dépasse le score de Génie du Doppelganger, celui-ci commence à connaître des troubles de la personnalité. Reportez-vous à l'encart ci-dessous pour les mettre en application.

Durée : Jusqu'à la fin de la séance (cf. Les Points Flottants)

Type : Permanente.

Portée et volume : n.a

Université mentale

Description : Les Déchirures Doppelgangers sont des choses étonnantes qu'il est pour le moment impossible d'expliquer. Cependant, certaines ressemblent fort à des mutations génétiques et il est tout à fait envisageable que des scientifiques les analysent un jour comme des évolutions biologiques.

Ce n'est pas le cas d'Université mentale. Cette Déchirure permet au Doppelganger d'avoir accès, à volonté, à des données que son intellect va puiser, Dieu seul sait où. Tout ce qui a été écrit un jour, tout ce qui a été rédigé, étudié, archivé et qui correspond à un domaine de recherche scientifique, littéraire, philosophique, etc. lui est accessible.

Le Doppelganger peut à tout moment tenter un test d'Université sous la spécialité de son choix en utilisant son Niveau d'Université mentale. C'est donc tout simplement en effectuant un test de Génie G Université mentale que le

Gérer les troubles de la personnalité

Lorsqu'un Doppelganger est en proie à ce type de troubles, tout comme un humain d'ailleurs, il est persuadé de vivre un certain nombre de choses qui, en réalité, n'ont jamais lieu.

Il n'est pas question de demander au joueur d'interpréter un personnage subissant ces troubles car on ne saurait faire reposer une Tare aussi importante sur l'interprétation et la bonne foi (surtout la bonne foi d'ailleurs) du joueur. Autrement dit, c'est au Meneur de les gérer en faisant vivre au personnage des scènes et des dialogues qui n'ont pas lieu.

Leur intensité dépend du Niveau de la Déchirure :

1 : Le personnage entend parfois des discussions à travers les murs, mais il n'y a jamais personne derrière. Il peut surprendre des discussions compromettantes et commencer à avoir des soupçons sur certaines personnes.

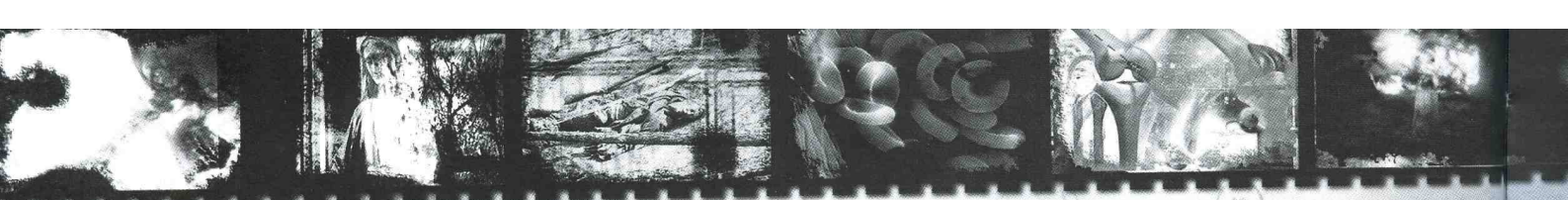
2 : Le personnage commence à chercher à se nuire. Il arrive chez lui en retard sans se souvenir de ce qui l'a retenu, ni où. En revanche, pendant son absence, on a rayé sa voiture, crevé ses pneus, cassé l'écran de sa télé. Les traces d'effraction sont contradictoires : la porte d'entrée n'a pas été fracturée, mais les portes de chambres si, etc.

3 : Le personnage rencontre des gens qui n'existent pas. Il peut s'agir d'une petite amie, d'un copain imaginaire, d'un contact occulte qui lui laisse des traces que seul lui peut interpréter (un stylo en travers sur la table le fait partir en courant vers les toilettes les plus proches, à la grande incompréhension de ses compagnons) et lui donne des informations toutes plus fausses les unes que les autres.

4 : Le personnage se nuit de plus en plus. Il se croit la cible d'un complot, mais en réalité, c'est lui-même qui durant des moments d'absence est venu couper ses propres câbles de freins, a vidé son compte en banque, etc.

5 : Le contact, l'ami imaginaire ou toute autre relation secrète le pousse à rompre ses autres relations. Le personnage ne supporte plus rien, les autres joueurs l'agacent, ils fomentent des choses dans son dos, ne lui laissent jamais la parole, etc.

6 : De plus en plus isolé, le personnage a sombré dans la schizophrénie. Il vit dans un univers de complot permanent, rencontre des gens et vit des scènes qui n'existent pas, des scènes dangereuses où on le poursuit et tente de l'assassiner. Tant et si bien qu'au moins une fois par jour il entreprend de se faire du mal en croyant se battre contre un assassin potentiel. À ce stade, le Doppelganger est toujours couvert de cicatrices, de bleus, et stagne au Niveau de santé Secoué.



Doppelganger pourra obtenir les connaissances qui requièrent en temps normal des années d'études. Il n'est pas nécessaire de posséder la Compétence Université pour utiliser ces Déchirures.

Note : si un joueur ne prend pas la peine de noter les informations obtenues par un test de Génie G Université mentale, le Meneur ne doit pas les lui redonner. Tout oubli doit occasionner un nouveau test.

Inhumain : 2

Seuil de Régression : 18

Tare : Le Doppelganger est quelque peu perdu dans les limbes du savoir qui inonde régulièrement son esprit. Chaque nuit est une nouvelle errance dans un monde de littérature et de science, un labyrinthe sans fin d'équations et de truismes. C'est obsédant, très obsédant, à tel point que le personnage est en permanence fatigué et dans la lune. Tous ses tests, autres que des tests de Génie se font contre un SD +3.

Durée : Instantanée.

Type : Intentionnelle

Portée et volume : n.a

Aberration

Description : Le Doppelganger est au quotidien un enfant. Il stagne, à vie, sous l'apparence d'une frêle et adorable petite personne de Niveau de la Déchirure x 3 ans. Il existe des cas, plus rares, de cette Déchirure, dans lesquels la forme passive du Doppelganger est un vieillard de 90 - Niveau de la Déchirure ans.

Mais il possède au fond de lui un alter ego monstrueux, créature des plus horribles en laquelle il peut se transformer à volonté.

Pour prendre la forme de ce monstre, il doit réussir un test de Vigueur G Aberration SD 9, il se transforme ensuite en 2D6 secondes.

Une fois transformé, il possède les Déchirures suivantes :

Surhumanité au Niveau 5

Pyrogénèse au Niveau 4

Attributs de prédation au Niveau 3

Andropière au Niveau 2

Crinière au Niveau 1

Notes :

Le score d'Inhumain de ces Déchirures n'est pas pris en compte dans le calcul du Next du personnage.

Si ces Déchirures sont déjà possédées par le Doppelganger, leur Niveau est augmenté de 1 lors de la transformation.

D'autre part, son score d'Aberration est ajouté aux résultats de tous ses scores de combats : Attaque, Défense passive et active, etc. (sauf les Dégâts).

Inhumain : 3

Seuil de Régression : 3

Tare : Attention, cette Tare prend effet dès la création de personnage, et non seulement à l'obtention d'un NEXTS de 2 !

Lors de la création de personnage, le joueur ne répartit que 10 points de Caractéristiques au lieu de 16. De surcroît, lorsqu'il est transformé, le Doppelganger cumule les tares de toutes les Déchirures de sa forme monstrueuse.

Il va de soit que le Doppelganger ne peut avoir vécu aucun Épisode d'adulte (sauf s'il choisit d'être un vieillard). Le Meneur est appelé à faire preuve de bon sens pour décider de ce que peut avoir vécu ou non le Doppelganger.

Durée : Le Doppelganger peut garder sa forme monstrueuse pendant Niveau heures.

Type : Intentionnelle.

Portée et volume : n.a

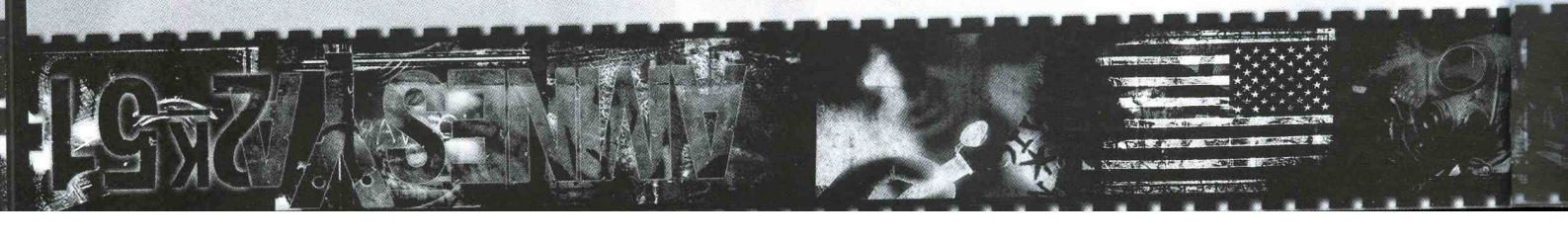
Amphibie

Description : Le Doppelganger dispose d'un deuxième système respiratoire, qui lui permet de survivre sous l'eau pendant Vigueur + Amphibie heures. D'autre part, son corps est particulièrement adapté à tous les déplacements en milieux aqueux et dans les environnements humides et de surcroît, il possède une sensibilité particulière à l'humidité et à la pression atmosphérique (un peu comme la grenouille de la météo) ; il possède 5 + Amphibie points à répartir dans les Compétences suivantes (avec un minimum de 1 dans chacune) : Athlétisme/Natation, Survie/Milieux Aqueux, et Université/Météorologie.

Inhumain : 6

Seuil de Régression : 15

Tare : Le Doppelganger ne peut survivre trop longtemps en dehors de l'eau. S'il n'est pas immergé entièrement pendant



au moins deux heures par tranche de 24 heures, il perd 15-Vigueur PVs. Cet effet est cumulable jusqu'à la mort.

Durée : Permanente.

Type : Permanente

Portée et volume : n.a

Arithmétique du combat

Description : Le personnage possède une vision mathématique innée du combat. D'un simple regard, il sait quel mouvement est utile et à quel moment précis il faudra le faire. Il calcule aussi, lorsqu'il voit son adversaire bouger, quels sont les gestes qu'il va probablement effectuer, ainsi que les arborescences de probabilité des enchaînements qui viendront ensuite.

D'un point de vue technique, le Doppelganger garde un dé de plus pour chaque action offensive ou défensive (+1G1). Sa Défense passive est aussi augmentée de 3. Pour chaque Niveau d'Arithmétique du combat après le premier, le Doppelganger jette un dés de plus :

1 : +1G1 ; 2 : +2G1 ; 3 : +3G1 ; 4 : +4G1, etc.

Inhumain : 6

Seuil de Régression : 15

Tare : Le Doppelganger a une vision froide et organisée du combat. Il ne peut jamais utiliser sa Hargne dans une situation de combat. De plus, il est capable de disserter pendant des heures sur les probabilités du combat et sur ses combinaisons arithmétiques. Il adore cela, ce qui est très ennuyeux pour ses proches.

Durée : Permanente.

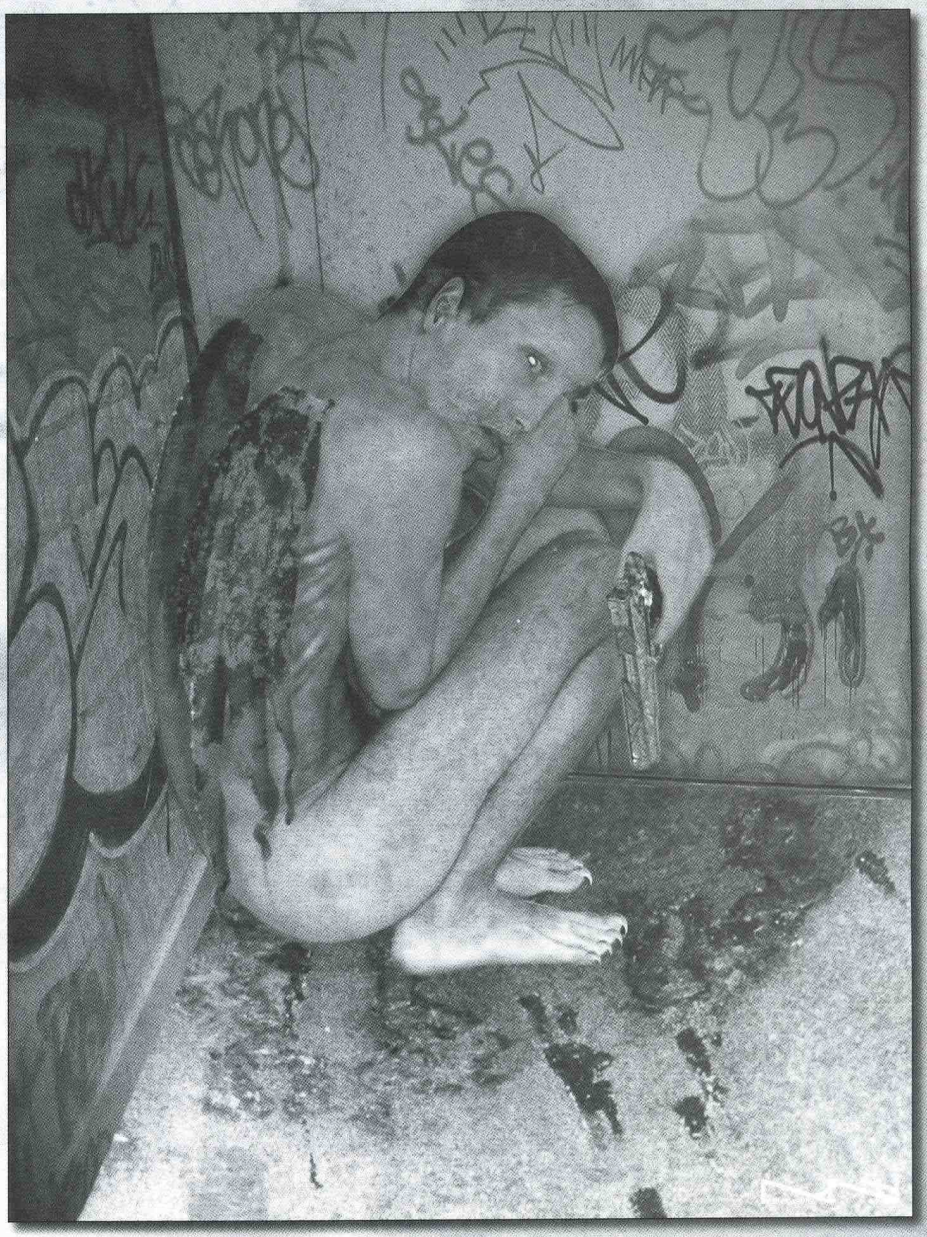
Type : Permanente.

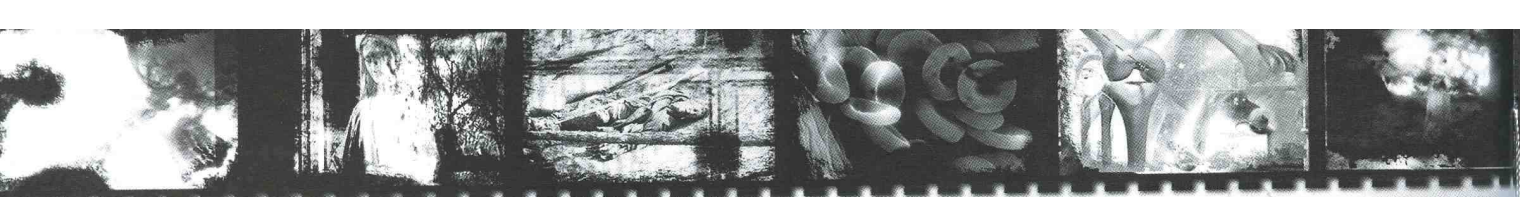
Portée et volume : 0

Chromatonaute

Description : Le personnage peut prendre la couleur de ce qui est derrière ou autour de lui, afin de se «fondre» dans le décor. Pour une efficacité optimale, il vaut mieux être nu ou porter des vêtements de la même couleur que le décor. Génie G Chrom + Génie SD12

S'il obtient une MR de 3 au moins, et qu'il est nu, sans bijoux ni effets, le Doppelganger se fond réellement dans le décor et obtient la possibilité de «naviguer» au gré des pigments. Le Doppelganger peut ainsi naviguer dans la couleur, à une vitesse égale à Niveau de la Déchirure X 20 m/s. Une fois fon-





du dans le décor, le Doppelganger peut y évoluer infiniment (il adopte automatiquement ses couleurs à volonté) pendant MR minutes x Niveau de la Déchirure, au maximum. Il devient intouchable et ne peut plus être blessé tant que la surface qui l'abrite n'est pas détruite.

Inhumain : 3

Seuil de Régression : 15

Tare : En cas de Défaillance lors de l'utilisation de cette Déchirure, le Doppelganger perd toutes ses couleurs, il devient gris terne (peau, yeux, cheveux, etc.) pendant Niveau de la Déchirure x 1d6 heures.

Durée : Niveau de la Déchirure heures.

Type : Intentionnelle.

Portée et volume : n.a

Excorporation magnétique

Description : En réussissant un test de Génie G Excorporation magnétique SD 15, le Doppelganger peut se transformer en énergie et posséder un réseau électrique, informatique ou mécanique, pourvu qu'il soit régit par un ordinateur (95% des systèmes sont régis par informatique en 2051). Il doit pour cela posséder un point d'entrée, tel qu'un port quelconque d'ordinateur, une prise de courant, etc. Une fois dans le réseau, le Doppelganger a accès à toutes ses fonctionnalités à condition de pouvoir contourner les éventuels Pare-feu.

D'un point de vue technique, le Doppelganger doit, une fois dans le réseau utiliser Génie G Informatique pour naviguer, contourner les Pare-feux, et prendre le contrôle de ses fonctionnalités. Il peut aussi se programmer un Masque (Cf. Chapitre Mû) en réussissant un test de Génie G Informatique contre un SD qu'il se fixe lui-même. Si ce test est réussit, le SD d'autrui pour percer ce Masque est égal au SD que le Doppelganger s'était imposé, plus le Niveau de la Déchirure.

Pour plus de détails sur les régles concernant les protections électroniques, reportez-vous au Chapitre Mu, dans la partie consacrée aux Implants.

Inhumain : 3

Seuil de Régression : 9

Tare : Les gens ont tendance à trouver le Doppelganger "électrique". Lors d'un poignée de main ou d'une bise, il n'est pas rare qu'il se produise une désagréable petite étincelle. De surcroît, à chaque fois que le Doppelganger veut utiliser un appareil comportant un minimum de circuits électriques (que ce soit ou non pour utiliser sa Déchirure), il doit lancer Niveau de la Déchirure D6. Si un seul de ces dés affiche un chiffre égal au score de la Déchirure, l'appareil grille, avec force étincelles, dès que le Doppelganger s'en approche à moins d'un mètre.

Durée : Tant que le Doppelganger veut rester dans le réseau. Mais il risque d'avoir une grosse faim en sortant…

Type : Intentionnelle.

Portée et volume : Le personnage peut, lorsqu'il est dans le réseau, décider d'emmagasiner des informations, de les " télécharger ". Il peut enregistrer ainsi un volume d'informations égal à (Génie + Niveau de la Déchirure) x 10 Gigaoctets. Lorsqu'il reprend forme humaine, le Doppelganger doit se " débarrasser " des ces informations en les stockant dans du matériel adapté. S'il ne le fait pas, les informations s'effacent peu à peu. La perte est totale au bout de Génie jours.

Exocartilage mobile

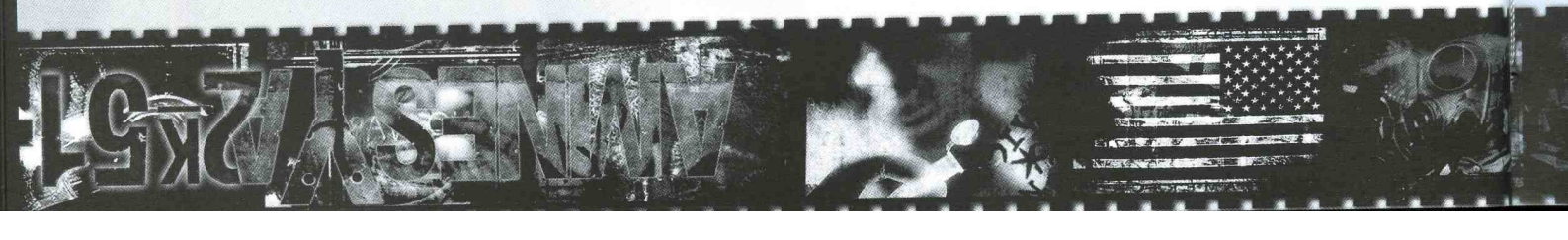
Description : Certains Doppelgangers surnomment cette Déchirure " soupe à l'osselet ", tant sa manifestation est laide à voir. Le Doppelganger possède des centaines de petits cartilages mobiles et très solides qui se déplacent pour amortir les blessures tel un essaim palpitant dans sa chair.

D'un point de vue technique, les cartilages arrivent toujours à temps pour minimiser les blessures, octroyant au Doppelganger un bonus de défense (passive comme active) égal à deux fois le Niveau de la Déchirure.

Inhumain : 6

Seuil de Régression : 9

Tare : Au repos, l'armure de cartilage vient s'assembler sur la colonne vertébrale du personnage, telle une crête dorsale très peu esthétique. Dés qu'il est vu nu, le Doppelganger est considéré comme ayant un score de Classe diminué de 2 points. De plus, lorsque ses sens ou son moral sont stimulés (rire, excitation sexuelle, colère), le Doppelganger subit des effets incontrôlables : les cartilages s'agitent en tous sens, lui déformant les membres, le visage, l'espace d'une de-



mie seconde et parfois plus longtemps lors des émotions durables. Lorsque cela se produit, seul un test de Génie contre un SD égal au Niveau de la Déchirure x 3 peut servir à contrôler la déformation.. En cas d'échec, toute personne assistant à la scène ne peut ignorer la nature du personnage.

Durée : Instantanée.

Type : Réactive

Portée et volume : n.a

Exoliquéfaction

Description : Le Doppelganger peut, en réussissant un test de Génie G Exoliquéfaction contre un SD égal à la Vigueur de la cible, se liquéfier afin de pénétrer dans son corps (par tous les orifices possibles: buccaux, génitaux, auriculaires, cutanés, etc.).

La possession est totale, le Doppelganger peut prendre la place de la cible et la remplacer totalement. Il prend son apparence, sa voix, mais pas ses tics, ni ses habitudes, qu'il doit singer pour être crédible. Il ne prend pas non plus ses compétences. Si par exemple la cible est un oiseau, le Doppelganger ne pourra pas voler pour autant.

Note: cette Déchirure n'est possible que par la stimulation de l'idée de pénétrer un corps (humain ou non). Il n'est donc pas possible de se liquéfier dans d'autres circonstances.

Inhumain : 3

Seuil de Régression : 6

Tare : Le Doppelganger s'insinue littéralement sous forme liquide et gluante dans le corps de sa cible. Tant et si bien que celle-ci subit une augmentation de masse corporelle égale à 20% du poids du Doppelganger (la forme liquide de celui-ci est plus légère que sa forme solide). D'autre part, il est très difficile de rester dans le corps, c'est pourquoi, une fois les MR x (Niveau de la Déchirure x 10) minutes de possession écoulées, il est nécessaire de réussir un test de Exoliquéfaction contre Vigueur de la cible x 2, et ce, toutes les Niveau de la Déchirure minutes. En cas d'échec, le liquide commence à couler irrémédiablement, vomi par le corps de la cible en 1D6 secondes... pas très beau à voir. Le Doppelganger reprend alors sa forme. La victime elle, se souviendra de tout et sa santé mentale risque d'en souffrir.

Durée : La pénétration prend 1D6 minutes, puis MR x (Niveau de la Déchirure x 10) minutes pour la possession.

Type : Intentionnelle

Portée et volume : n.a

Protubérances osseuses

Description : Toutes les arrêtes osseuses et les articulations du Doppelganger sont hérissées de crêtes osseuses et d'ergots extrêmement durs et tranchants. Avant-bras, tibias, genoux, coudes, menton, arcades sourcilières, articulations des mains, etc. toutes ces parties du corps sont particulièrement anguleuses, et meurtrières, si elles sont utilisées comme armes.

Du point de vue des règles, tous les Dégâtss au corps à corps infligés par le Doppelganger sont majorés de + Niveau de la Déchirure G1.

Inhumain : 6

Seuil de Régression : 24

Tare : Il est tout à fait possible de cacher cette mutation, en parlant de légère malformation osseuse par exemple. Mais il n'est pas possible de paraître normal. Les arcades sourcilières, le menton et l'arrête nasale sont si épais et boursouflés que le Doppelganger semble porter en permanence un heaume de peau cornée. Sa Classe est minorée de deux points et le maximum de cette Caractéristique est désormais de 4 à la Création de personnage (si son NEXTS est supérieur ou égal à 2, sinon, attendre qu'il atteigne ce niveau pour appliquer cette soustraction) et de 7 dans l'absolu.

Durée : Permanente.

Type : Permanente.

Portée et volume : n.a

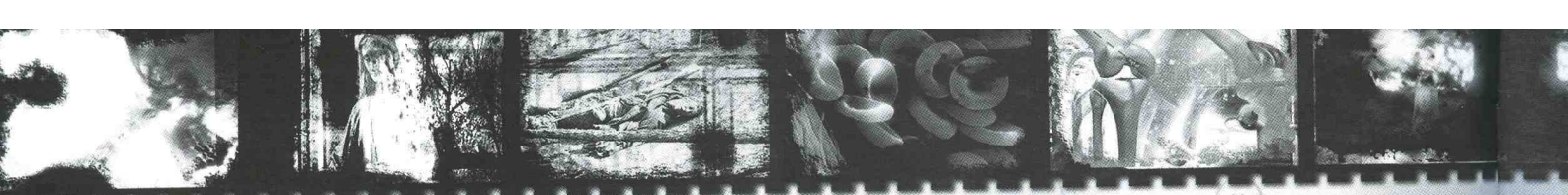
Pyrogénèse

Description : Le Doppelganger a la faculté de gérer une déflagration de chaleur qui fait prendre feu à tout ce qui est inflammable dans un rayon de Niveau de la Déchirure x 3 mètres en effectuant un test de Génie G Pyrogénèse. La note de danger de ces flammes (Cf. Chapitre Delta) est égale au Niveau de la Déchirure x 2 et peut donc dépasser le maximum naturel de 10, à concurrence de 12.

Inhumain : 3

Seuil de Régression : 6

Tare : Les effets de cette Déchirure ont



tendance à être incontrôlés dès que le Doppelganger subit une émotion forte. Une simple frayeur, une explosion de joie, un orgasme ou un cauchemar peuvent causer la crémation de l'environnement proche du personnage.. Lorsqu'un évènement de ce type se produit, le Meneur doit demander un test de Génie SD 12 au Doppelganger. S'il échoue, ses amis ont intérêt à courir, et il n'a plus qu'à s'assurer qu'il a une bonne assurance contre les incendies.

Durée : Instantanée, les objets enflammés continuant de brûler pendant Niveau x 1 Round.

Type : Intentionnelle.

Portée et volume : Niveau x 3 mètres.

Téléportation aléatoire

Description : Le personnage a la possibilité de se téléporter de façon complètement instantanée, mais sans pouvoir réellement décider du lieu où il va se retrouver.

Le joueur doit alors lancer deux dés et lire le résultat obtenu sur la table ci-contre. Il lui est possible d'augmenter ou de réduire son jet de dés d'un nombre de points inférieur ou égal à son score dans la Déchirure Téléportation aléatoire.

Pour déclencher cette Déchirure, le Doppelganger doit réussir une test de Génie G Téléportation aléatoire SD 9.

Inhumain : 3

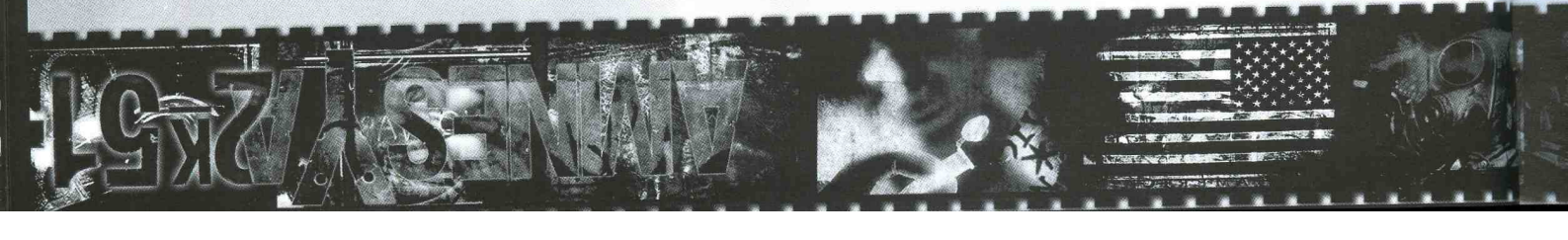
Seuil de Régression : 15

Tare : Le personnage a tendance à se téléporter malgré lui, pour un oui ou pour un non. Une simple frayeur, une émotion forte, un orgasme ou un cauchemar peuvent lui causer une téléportation. Régulièrement, les Doppelgangers téléporteurs se réveillent à des endroits totalement différents de celui où ils s'étaient couchés.

Lorsqu'un événement de ce type se produit, le Meneur doit demander un test de Génie SD 12 au Doppelganger. S'il échoue, il se téléporte instantanément dans un lieu déterminé au hasard sur la table de téléportation. Bien entendu, chaque téléportation déclenchée de cette façon compte dans le test de Régression de fin de séance. En revanche, il n'est pas possible lors d'une téléportation de ce type de moduler la lecture de la table

Tableau de téléportation aléatoire

2D6	Résultats
2	Un endroit impromptu et créateur de problèmes à long terme (le lit de la femme du patron, sur un plateau de télévision, sur une table d'opération à la place d'un malade qui a pris du retard, etc.)
3	Au milieu de l'autoroute la plus proche.
4	Loin, à au moins trois heures d'avion.
5	Un endroit où il n'aurait surtout pas voulu se retrouver, mais rien de grave (chez sa belle mère, dans un cinéma diffusant des films militants d'extrême droite, chez le dentiste, etc.)
6	Chez lui, ou dans sa chambre d'hôtel s'il est loin de chez lui.
7	Dans une situation particulièrement agréable (dans le rayon sucrerie d'un supermarché en pleine nuit sans personne pour vous interdire de vous goinfrer, entre deux superbes membres du sexe opposé dans un bar très sympa et très chaud, etc.)
8	Dans son cinéma préféré, devant une rediffusion d'un film qu'il adore et qui n'est quasiment jamais diffusé !
9	Dans les bras de la personne de ses rêves, tellement surprise par la situation qu'elle n'est pas agressive et tente de discuter.
10	Rebond, le Doppelganger relance les dés et gagne 1 point de Régression.
11	Dans le dos de l'adversaire.
12	À l'endroit de son choix, dans une limite de portée égale à Niveau de la Déchirure x 100 Kilomètres.



en fonction du Niveau de la Déchirure.

Durée : 1 action

Type : Intentionnelle.

Portée et volume : Le Doppelganger peut téléporter avec lui Niveau de la Déchirure x 20 Kilos.

Andropтère

Description : Le Doppelganger possède de larges ailes de membranes rosâtres et décharnées, ressemblant plus aux organes de vol d'un ornitoptère organique accidenté qu'à celles d'un ange.

Cependant, ces ailes permettent au Doppelganger de voler dans d'assez bonnes conditions.

D'un point de vue technique ; il peut voler à une vitesse de Vigueur+Niveau de la Déchirure x 20 Kilomètres/Heures ; pendant Vigueur+Niveau de la Déchirure Minutes ; jusqu'à une hauteur maximale de Vigueur x 40 mètres.

Le système respiratoire du personnage est naturellement capable de supporter ces vitesses et hauteurs.

En combat, si le Doppelganger décide de voler, sa Défense passive est augmentée de Niveau de la Déchirure points, et sa Défense active de 2G1. Dans ces mêmes circonstances, ses Attaques au corps à corps (mais pas à distance) obtiennent un Bonus de +1G0.

Inhumain : 6

Seuil de Régression : 9

Tare : Attention, cette Tare prend effet dès la création de personnage et ignore la règle d'apparition des Taresq à un NEXTS de 2 !

Le Doppelganger ne peut cacher ses ailes. Il lui est donc impossible de vivre comme un norm au milieu des norms, à moins qu'il ne soit immensément riche et influent... et même dans ce cas, il se serait attiré bon nombre d'ennuis et d'ennemis. Totalement en rupture avec le monde, le Doppelganger fait partie de ceux que les norms rejettent le plus. Systématiquement traités comme des bêtes, on les insulte, les évite, les agresse. Toute interaction sociale que tente un androptère avec les norms est extrêmement compliquée. En d'autres termes tous les 2 et les 3 obtenus par les dés sont comptés comme des 1.

Durée : Permanente.

Type : Permanente.

Portée et volume : n.a

Contrôle de la douleur

Description : Véritable equalizer sensitif, le Doppelganger peut gérer sa douleur, mais pas à n'importe quel prix : il trafique en fait les informations qu'il envoie à son cerveau, transformant la douleur en plaisir, en honte, en chatouilles, en satisfaction gustative...

Les Malus dus à la douleur sont réduits de 1 par Niveau dans cette Déchirure.

Inhumain : 6

Seuil de Régression : 9

Tare : Le Doppelganger devient peu à peu accro à la sensation obtenue lors de l'utilisation de cette Déchirure. Il devient un junky de la douleur car celle-ci transmet des informations agréables à son cerveau. D'un point de vue technique, il doit tout faire pour se maintenir en permanence à un Niveau de blessure au moins égal à Secoué (en se scarifiant, se cognant, en ayant des relations masochistes, etc.). Le Meneur doit tenir compte de la vitesse de régénération naturelle et imposer les pénalités suivantes au Doppelganger dès qu'il n'est plus au moins Secoué : il connaît une forte sensation de manque et se sent menacé en permanence. En termes techniques, tant qu'il reste dans cette situation, tous les SD de ses tests demandant de la concentration son augmentés de 3 et tous les tests physiques sont effectués avec la Caractéristique Hargne.

Durée : Permanente

Type : Permanente

Portée et volume : n.a

Donneur de mort

Description : Le Doppelganger a un sens inné, non pas pour le combat, mais pour donner la mort. Il sait toujours où il faut frapper, enfoncer une lame, poser le viseur, etc. Cette Déchirure n'augmente pas ses Compétences, mais lui permet de jeter et parfois de garder des dès supplémentaires lors de toutes ses actions offensives, simplement parce qu'il est, naturellement une machine à tuer. Ces Bonus s'appliquent au jet d'Attaque.

Niveau 1 : +1G0

Niveau 2 : +2G1

Niveau 3 : +3G1

Niveau 4 : +4G1

Niveau 5 : +4G2

Niveau 6 : +5G2

Inhumain : 6

Seuil de Régression : 9

Tare : le Doppelganger ne peut se battre autrement que jusqu'à la mort. Il ne fuira jamais, ne retiendra jamais ses coups, à moins qu'on ne parvienne à l'assommer. Dès que l'initiative a été déclarée, il ne lui est donc pas possible d'arrêter de se battre tant qu'il est conscient et qu'il reste des ennemis.

Durée : Permanente.

Type : Permanente.

Portée et volume : n.a

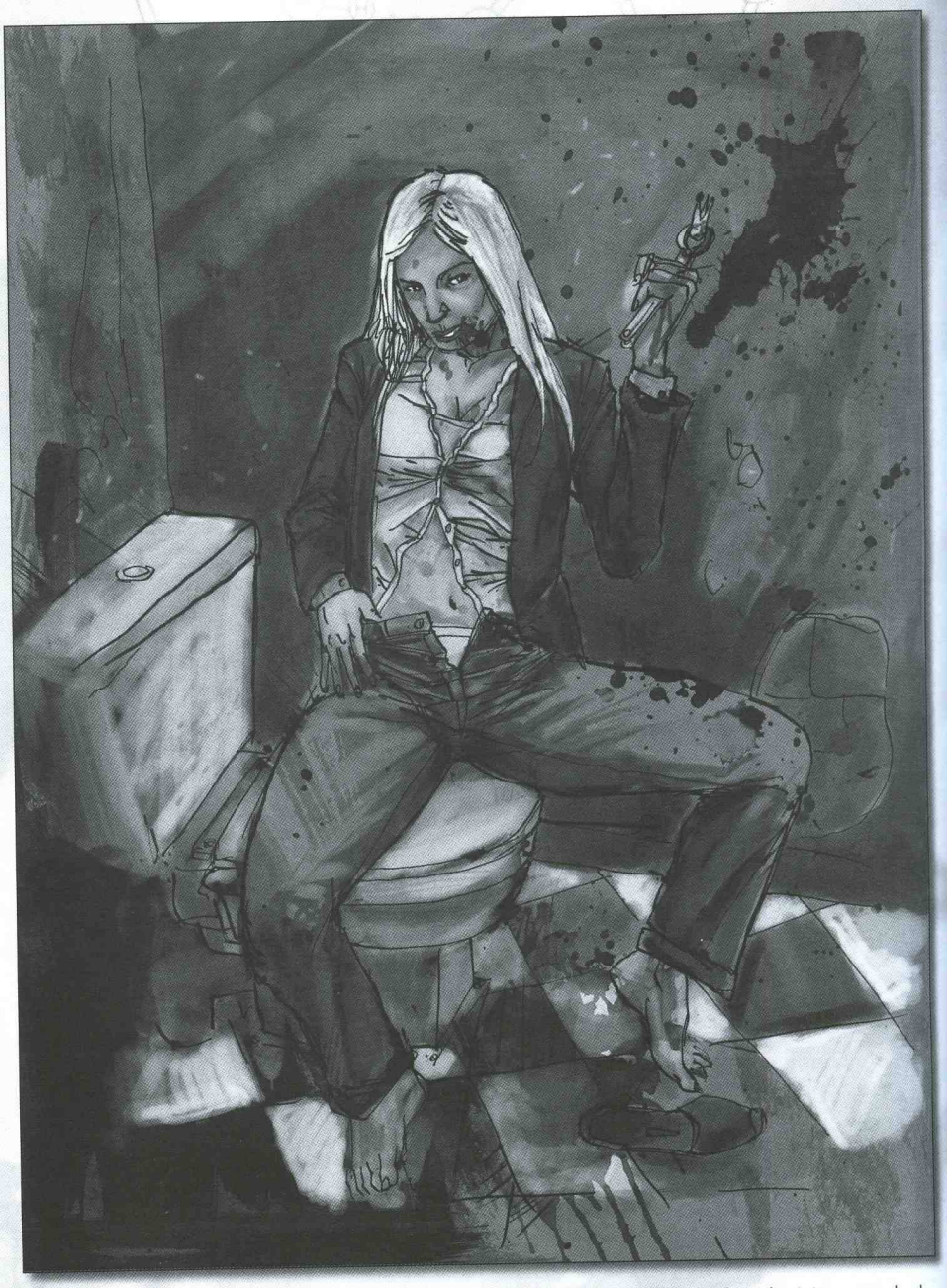
Omnicompétence

Description : Le Doppelganger possède un talent inné pour chaque chose. C'est véritablement un touche-à-tout polyvalent et efficace, capable d'être un spécialiste de la plomberie, de l'escrime japonaise, de la gastronomie sud équatorienne et pourquoi pas, des séries TV du siècle dernier.

Lors de son acquisition le Doppelganger dispose d'un nombre de points égal à 3 x le Niveau de la Déchirure Omnicompétence à répartir dans les Compétences de son choix à concurrence d'un score de 6. Pour chaque Niveau de la Déchirure gagné ensuite, les points à répartir seront égaux au nouveau Niveau de la Déchirure x 2.

Note : Les Compétences d'Université ne peuvent être augmentées par cette Déchirure.

Inhumain : 6



Seuil de Régression : 15

Tare : Le Doppelganger est une bête de travail, un acharné de la tâche qui ne connaît jamais le repos. Hyperactif, il ne peut dormir que Génie heures par nuit, ce qui ne lui suffit pas à être en forme. Ce manque de sommeil lui impose d'effectuer, chaque fois qu'un nouveau jour commence, un test de Vigueur contre un SD égal à 3 fois le Niveau de la Déchirure. En cas d'échec, tous ses SD sont augmentés de 3, quel que soit le test, pour la journée entière.

Durée : Permanente.

Type : Permanente.

Portée et volume : n.a

Sens défensif

Description : Le Doppelganger possède la faculté de sentir tout mouvement physique esquissé dans sa direction et ce à une portée de Niveau de la Déchirure x Génie mètres. Il est donc tout à fait possible de détecter une arme à feu pointée sur lui si elle est à une distance inférieure ou égale à la portée de la Déchirure.

En termes techniques, le joueur lance Niveau de la Déchirure +3 G2 pour tout test de Défense active et sa Défense passive est augmentée de Niveau de la Déchirure x 2 points.

Inhumain : 6

Seuil de Régression : 15

Tare : Cette Déchirure a pour effet désagréable de mettre le Doppelganger sur la défensive en permanence. À tel point qu'il est impossible de le toucher amicalement, ou amoureusement, sans que son corps ne se mette automatiquement en situation de combat. Autrement dit, qu'il soit surpris ou non, le Doppelganger doit effectuer un test de Génie contre une SD égal à 3 fois le score de la Déchirure à chaque fois qu'on lui serre la main, qu'on l'embrasse, qu'on le caresse. S'il échoue, il assène automatiquement une attaque réflexe à la personne concernée. Il n'effectue aucun test d'attaque, mais la cible doit effectuer une Défense active contre un SD égal à Adresse du Doppelganger x 2.

Durée : Permanente.

Type : Permanente.

Portée et volume : Niveau de la Déchirure x Génie Mètres

Surhumanité

Description : Le Doppelganger possède des Caractéristiques physiques supérieures à la normale. L'aspect inné est très développé chez lui, ce qui lui permet d'augmenter ses Caractéristiques au-dessus de 6 et à concurrence de 9.

Lors de son acquisition, le nombre de points à répartir est égal au Niveau de la Déchirure. Chaque fois que le Doppelganger augmentera d'un Niveau, il aura autant de points à ajouter, par exemple, lorsqu'il passera du Niveau 3 au Niveau 4, il répartira 4 points, de 4 à 5 il répartira 5 points, etc.

Inhumain : 6

Seuil de Régression : 15

Tare : Le Doppelganger est naturellement supérieur aux autres, et il le sait. Il possède de ce fait une certaine sûreté de lui-même qui peut lui jouer des tours. Ainsi, lorsqu'une situation particulièrement dangereuse doit être jouée, le Meneur est invité à lui mentir pour le mettre en confiance, quitte à lui annoncer des SD plus bas qu'ils ne le sont réellement.

Durée : Permanente

Type : Permanente

Portée et volume : n.a

