



Création de perso Icons – feuille pour joueur.

Par Khomenor !

V1.0

ETAPE 1 – LES ORIGINES

Il est possible de choisir une origine ou de la choisir aux dés, les origines entraînent des malus et bonus non divulgués ici.

2D6	Origine	Détail
2 - 4	Entraîné	Le héros est un humain très talentueux ; tous ses « pouvoirs » proviennent en réalité d'un entraînement supérieur ou d'équipement spécialisés.
5 - 6	Transformé	Le héros était un humain normal, mais il est devenu surhumain à cause d'une influence extérieure, généralement un accident ou une expérience.
7	Destiné	Le héros est né pour développer des pouvoirs surhumains.
8 - 9	Amélioré	Tous les pouvoirs du personnage proviennent d'objets ou de machines.
10	Artificiel	Le personnage est un robot ou une autre sorte de chose construite comme un golem.
11 - 12	Etrange	Le personnage est un être venu d'un autre monde, d'une autre dimension, comme un extra-terrestre, un élémentaire, un ange, un démon ou même un dieu.

ETAPE 2 – LES CAPACITES

Jetez les dés dans la table de détermination pour chaque capacité et notez le niveau qui en résulte. Si le total des niveaux de votre personnage est inférieur à 20 (après ajustement des origines) vous pouvez recommencer.

2D6	Niveau
2	1
3	2
4	3
5 - 6	4
7 - 8	5
9 - 10	6
11	7
12	8

ETAPE 3 – LES POUVOIRS

Pour déterminer le nombre de pouvoirs qu'un personnage possède, lancez les dés dans la table ci-contre :

2D6	Nombre de pouvoirs
2 – 4	2
5 – 7	3
8 – 10	4
11 – 12	5

Une fois que vous avez défini le nombre de pouvoirs, déterminez pour chacun d'eux leur nature spécifique grâce aux tables ci-dessous. Tirez aussi sur la table de détermination pour noter leur niveau.

Si vous tirez plusieurs fois le même type de pouvoir (par exemple *Mouvement*, *Attaque*, etc.) vous pouvez choisir de tirer pour un type différent.

Si vous obtenez plusieurs fois le même pouvoir vous pouvez choisir d'en augmenter le niveau de 2 (avec un maximum de 10) ou de relancer les dés.

Certains pouvoirs vous donnent la possibilité de prendre un pouvoir *associé*. Cela signifie que, si vous avez ce pouvoir, vous pouvez prendre un pouvoir proposé en utilisant l'un de vos autres choix et sans tirer les dés. Par exemple, si vous avez *Contrôle élémentaire*, vous pouvez choisir une *Décharge* du même élément comme l'un de vos autres pouvoirs sans tirer dans les tables pour le sélectionner. Vous pouvez aussi remplacer un pouvoir déjà tiré par un pouvoir associé si vous le désirez.

2D6	Type de pouvoir
2 – 3	Altération
4 – 5	Contrôle
6	Défense
7	Esprit
8	Mouvement
9 – 10	Attaque
11 – 12	Perception

Tous d'abord, déterminez le type de pouvoir :

Puis faites un jet sur les tables appropriées pour déterminer le pouvoir exact. Un pouvoir marqué d'un * compte comme deux pouvoirs. S'il ne vous reste plus qu'un seul pouvoir, relancez les dés.

D6	D6	Altération
1 – 2	1	Alter-ego
	2	Amphibie
	3	Augmentation de capacité
	4	Caméléon
	5	Copies multiples*
	6	Densité
3 – 4	1	Diminution
	2	Duplication de matière*
	3	Duplication de pouvoir*
	4	Elasticité
	5	Forme alternative
	6	Gigantisme
5 – 6	1	Immatérialité
	2	Invisibilité
	3	Membres additionnels
	4	Métamorphose*
	5	Renforcement de capacité
	6	Vol de pouvoir*

D6	D6	Défense
1 – 2	1 – 3	Champ de force
	4 – 6	Invulnérabilité
3 – 4	1	Absorption
	2	Immortalité*
	3 – 4	Immunité*
	5 – 6	Miroir*
5 – 6	1 – 2	Vitalité
	3 – 4	Régénération
	5 – 6	Résistance

D6	D6	Esprit
1 – 3	1	Projection astrale*
	2 – 3	Illusion
	4	Décharge mentale
	5 – 6	Télépathie
4 – 6	1	Contrôle des animaux
	2	Contrôle des émotions
	3	Domination*
	4 – 5	Bouclier mental
	6	Possession*

D6	D6	Contrôle
1 – 2	1	Animation d'objet
	2	Contrôle des plantes
	3	Contrôles des probabilités*
	4 – 6	Contrôle des élémentaires
3 – 4	1	Contrôle du temps*
	2	Transmutation*
	3	Guérison
	4	Némésis
	5 – 6	Rayon altérant
5 – 6	1 – 3	Sorcellerie*
	4 – 6	Télékinésie

D6	D6	Perception
1 – 3	1 – 2	Détection
	3	Perception extra-sensorielle
	4 – 6	Super sens
4 – 6	1 – 2	Sens du danger
	3	Interface
	4	Post-Cognition
	5 – 6	Précognition

D6	D6	Mouvements
1 – 4	1 – 2	Vol
	3 – 4	Super-vitesse
	5	Voltige
	6	Téléportation*
5 – 6	1	Fouissage
	2	Voyage dimensionnel
	3 – 4	Bonds
	5 – 6	Accroches

D6	D6	Attaque
1 – 3	1	Affliction
	2	Immobilisation
	3 – 4	Décharge
	5 – 6	Frappe
4 – 6	1	Aura
	2 – 3	Aveuglement
	4	Attaque rapide
	5	Drain de vie
	6	Paralyse

ETAPE 4 – LES SPECIALITES

Les spécialités donnent un bonus aux capacités quand il faut accomplir une action spécifique ou opérer dans un domaine d'expertise très précis

Pour déterminer le nombre de spécialités de votre héros, lancez les dés sur la table ci-contre :

Choisissez les spécialités dans la liste suivante :

2D6	Nombre de Spécialités
2 – 4	1
5 – 7	2
8 – 10	3
11 – 12	4

Acrobaties	Commandement	Informatique	Pilotage
Affaires	Conduite	Investigation	Pouvoir*
Armes*	Criminologie	Linguistique	Prestidigitation
Art*	Discrétion	Lutte	Psychologie
Arts martiaux	Droit	Mécanique	Résistance mentale
Athlétisme	Electronique	Médecine	Science*
Combat aérien	Entraînement militaire	Occultisme	Spectacle*
Combat sous-marin			

Une spécialité donne un bonus de +1 quand vous effectuez un test de capacité liée à celle-ci. Ainsi, par exemple, un personnage avec la spécialité Pilote obtient de +1 à ses test de Coordination quand il pilote, à ses test d'intelligence quand il conçoit de l'avionique ...

Vous pouvez consacrer plusieurs choix à la même spécialité et gagné ainsi un niveau d'aptitude supérieur

Expert : Un niveau d'expertise dans une spécialité donne un bonus de +2 quand vous effectuez un test liés à celle-ci. Devenir expert coûte un choix de spécialité supplémentaire (pour un total de deux).

Maitre : Un niveau d'expertise dans une spécialité donne un bonus de +3 quand vous effectuez un test liés à celle-ci. Devenir maitre coûte un choix de spécialité supplémentaire (pour un total de trois).

ETAPE 5 – ENDURANCE ET HISTOIRE

Au cours de cette étape vous déterminerez l'Endurance en additionnant la Force et la Volonté de votre héros et vous remplirez les blancs de son histoire personnelle, ferez sa description, et ainsi de suite.

ETAPE 6 – TENACITE ET APPROBATION

Soustrayez le nombre total de pouvoir de votre héros de 6 pour connaître sa Ténacité de départ, avec un minimum de 1, en gardant à l'esprit que chaque capacité au-dessus de 6 compte comme un pouvoir et que certains pouvoirs comptent double.

Commencez à réfléchir aux différents **aspects** de votre personnage : les **atouts** qu'il possède et les **failles** qui l'affaiblissent. Les aspects influencent la manière dont vous utiliserez votre Ténacité dans le jeu et, puisque affronter ses failles marque la véritable nature des héros, c'est ainsi que vous gagnerez plus de Ténacité. Choisissez au moins un atout jusqu'à cinq, ainsi qu'un maximum de cinq failles.

Exemple d'atouts : une réplique, des contacts, une description, une identité, une motivation...

Exemple de failles : Poisse, Ennemi, soucis personnel, problème social, une faiblesse...

Montrez votre feuille au meneur de jeu pour obtenir son approbation