

Ceux qui diffèrent : Les Variants

Par Colin Chapman (modifications pour la VF par Cursy)

Ceci est un ersatz qui vous permettra de patienter en attendant la publication des règles (courant 2003) sur les Variants contenus dans le Players Companion (pages 163-171). Il n'y a pas beaucoup de choix, mais je ne peux traduire le chapitre complet (j'ai supprimé les Qabirims qui nécessitent de faire une quasi-traduction, de plus, je ne possède pas le supplément nommé).

Les pouvoirs et noms employés dans cette aide de jeu ne sont pas officiels et susceptibles de changer lorsque la VF arrivera.

La règle qui suit est officielle et extraite de Star Crusade avec l'autorisation de Multisim (merci à Tristan Lhomme). J'ai ajouté quelques précisions, afin de rendre les règles plus compréhensibles (car vous n'avez pas le Players Companion).

Une nouvelle caractéristique pour les Variants

Dans la première édition de Fading Suns existait une caractéristique nommée Alien et qui servait à déterminer la limite des Variants (un peu comme l'essence à Shadowrun). Cette caractéristique ayant disparue, une autre apparaît.

Les joueurs décidant d'interpréter un Variant doivent acheter une nouvelle caractéristique dans les Pouvoirs Occultes nommée Méta.

Cela ne leur procure pas de pouvoirs ou de capacités spéciales, mais est utilisé pour limiter la puissance des Variants. Par exemple, le pouvoir de Souffle Toxique demande au personnage d'avoir Alien +2. Il suffit simplement de changer et de lire : Méta +2.

Un Variant commence la partie, sans avoir à dépenser de points Joker, avec la Caractéristique Méta à 3 (mais rien ne l'empêche d'augmenter ce niveau dans les dernières étapes de la création de personnage). Cependant, en faisant ainsi, il doit réduire une de ses caractéristiques à 1 (pas compétence) qui débute normalement à 3.

Par exemple, Jarl, le Colosse, réduit Extraverti à 1 (même s'il a déclaré que cette caractéristique était dominante), le laissant ainsi avec Extraverti et Introverti à 1, comme s'il s'agissait de traits secondaires (même s'il dépensera des points pour les augmenter). Bien sûr, il aurait également pu réduire Tech (ou Intelligence, ou même Force) à 1.

S'il advenait que le joueur ne veuille pas descendre une de ses caractéristiques à 1, c'est

Méta qui débiterait à 1 (si c'est un Variant, évidemment). Il doit également prendre un Défaut propre aux Variants (qui qualifie le type de Variant qu'il est), à savoir :

- ▣ Inhumain (+5 pts)
- ▣ Homme-Bête (+3 pts)
- ▣ Mutant (+1 pt)
- ▣ Retouché (0 pt)
- ▣ Colosse (0 pt)
- ▣ Métonyme (0 pt)
- ▣ Clone (+1 pt)

Méta peut être augmenté durant la création de personnage comme n'importe quelle compétence Occulte. En revanche, elle ne pourra plus augmenter durant la partie (sauf autorisation exceptionnelle du MJ).

Les Colosses

Atout suggéré : Commission (Recruteurs)

Période supplémentaire — Colosse

Créés pour la guerre lors des Guerres Impériales les Colosses sont génétiquement modifiés. Malheureusement, les scientifiques de l'époque n'équivalaient pas ceux de la Seconde République, c'est pourquoi les Colosses sont généralement difformes. On ne sait pas si les mutations sont arrivées durant leur enfance ou s'ils mutent tout au long de leur vie.

Note : Cette période supplémentaire doit être choisie avant que le personnage ne crée son personnage en utilisant l'Enfance, l'Apprentissage et le Premier Poste. En effet, cela influencera la dépense des points dans les Caractéristiques lors de la création du personnage. Les Colosses ne peuvent choisir qu'une Période supplémentaire, généralement le temps de service standard, qui suit leur Première Carrière. Ils ne peuvent acheter de Pouvoirs Occultes, ni prendre des Atouts ou Handicaps excepté ceux décrits dans leur création biographique.

Caractéristiques — Méta 4, réduire une caractéristique non-physique comme Intelligence, Perception, Tech, Introverti, etc. Celle-ci débitera à 1. S'il s'agit d'une caractéristique d'Esprit, cela veut dire que la paire commencera à 1. **Qualités — Force Maximum +3** (le Colosse peut démarrer la partie avec un score de Force allant jusqu'à 11, il pourra l'augmenter jusqu'à 13 avec l'expérience), **Endurance Maximum +3** (le Colosse peut démarrer la partie avec un score d'Endurance allant jusqu'à 11, il pourra l'augmenter jusqu'à 13 avec l'expérience) ;

Pouvoirs de Variant — Peau renforcée (une armure naturelle de Défense 2, évident mais elle peut être dissimulée sous des vêtements ou une autre armure), Respiration Interne (le Colosse n'a aucun besoin de respirer, de fait, il est immunisé contre les gaz inhalés, les fumées, les spores, etc. Il n'a pas besoin, non plus de respirer sous l'eau, mais il a besoin de manger deux fois plus que les) ; *Handicap* — Cloître ; *Défaut* — Colosse, Effrayant (Extra -2)

Enfance

Les Colosses sont élevés dans des environnements contrôlés, entraînés dans le seul but du combat et subissant des injections de stimulants chimique et génétique, afin d'accroître leurs capacités physiques.

Colosse : *Caractéristiques* — Force +2, Dextérité +1, Endurance +2 ; *Compétences* — Combat à mains nues +1, Intimidation +1, Mêlée +1, Tir +1, Vigueur +1 ; *Qualités* — Géant (+2 en Vitalité, déplacement de base = 14 mètres, nécessite des vêtements sur mesure) ; *Défauts* — Monstrueux (Charme -3 à moins de ne susciter la pitié), Inquiétant (Extraverti -2 parmi des gens superstitieux)

Apprentissage

Colosse : *Caractéristiques* — Force +2, Dextérité +1, Endurance +2 ; *Compétences* — Combat à mains nues +1, Intimidation +1, Mêlée +1, Tir +1, Vigueur +1, Survie 1, Pistage 1, Guerre (Tactiques) 1

Talon d'Acier (équivalent) : Coup de poing expert, Coup de pied expert

Premier poste

Colosse : *Caractéristiques* — Force +4, Dextérité +2, Endurance +4 ; *Compétences* — Combat à mains nues +2, Intimidation +2, Mêlée +2, Shoot +2, Vigueur +2, Survie 1, Pistage 1, Guerre (Tactiques) 1

Talon d'Acier (équivalent) : Coup de tête

Les autres Variants

Il est possible, avec ces règles, de créer des Métonymes ou des Retouchés. Il suffit de prendre l'une des Périodes Supplémentaires suivantes en lieu et place de ceux du livre de base p. 86-88. Autrement, les personnages sont créés de manière normale parce qu'ils sont capables de dissimuler leurs capacités (ce qui les fait rechercher par l'Eglise).

Handicap suggéré : Noir Secret (+3 pts)

Période supplémentaire — Métonyme

Les Métonymes sont généralement des voleurs, des espions et des assassins, d'une

Guilde, des militaires. Ces individus sont appelés les "Dopplegangers".

Caractéristiques — Meta 1, Perception +2 ; *Pouvoirs de Variants* — Transformation (la peau et les muscles du métonyme peuvent changer. Il peut ainsi apparaître du sexe opposé –en apparence seulement-) ; *Compétences* — Déguisement 5, Communication (Comédie) 3 ; *Défaut* — Métonyme

Période supplémentaire — Retouché

Caractéristiques — Meta 4 ; *Compétences ou Pouvoirs de Variants* — Dépenser 11 pts dans les Pouvoirs de Variants (Ils doivent être dissimulés et ne doivent pas excéder Méta +4, cf. ci-dessous) et/ou dans les Compétences ; *Défaut* — Retouché

Voici quelques pouvoirs de Variants extrait du Players Companion, accompagnés d'une description sommaire et qui peuvent être choisis par des Retouchés.

* *Mangeur d'air* (3 pts, Méta +1) : Aucune alimentation nécessaire, pas de digestion

* *Respiration alternative* (1 pt par atmosphère respirable, Méta +1) : Le Variant peut respirer d'autres gaz que l'oxygène (Méthane, Chlore...)

* *Immunité* (2 pts par immunité, pas de coût de Méta) : Le personnage est totalement immunisé contre ce qui empoisonnerait ou tuerait quelqu'un.

* *Omnidigestion* (4 pts, Méta +1) : Le personnage peut avaler et digérer n'importe quoi.

* *Sens spéciaux* (coût variable et Méta +1 pour chaque ajout) :

Vision IR (4 pts) ;

Yeux de chat (4 pts) : le personnage est nyctalope ;

Oreilles de chien (1pt) : le personnage entend les ultrasons ;

Sonar (5pts) : sonar identique aux chauves-souris qui permet la détection d'objet dans l'obscurité.

* *Caméléon* (5 pts, Méta +2) : le personnage peut changer de couleur avec son environnement (sa peau, pas ses vêtements), Discrétion +3 en mouvement et +5 immobile.

