

AmnesYa 2k51

Nouvelles déchirures (suite)

Oeil de Lynx

Description:

Le doppelganger possède "des yeux de chat", au sens propre du terme. Il distingue beaucoup mieux les détails que n'importe quel humain, et il dispose également d'une grande facilité à se repérer dans l'obscurité.

En terme de jeu, Le doppelganger agit comme si il possédait un implant Aceview, il rajoute donc +2G1 à tous ses tests de perception.

De plus, la nuit il est capable de voir comme en plein jour dans un rayon de Niveau de la déchirure x 20 mètres.

Inhumain: 6

SR: 15

Note: Cette déchirure est inefficace contre la déchirure "Dissolution de la clarté"

Tare:

Avoir les pupilles fendues ne passe pas inaperçu, ainsi si le joueur ne cache pas ses yeux, il perd immédiatement 2 points de Classe, et sa nature de Doppelganger est immédiatement révélée à tous ceux qui le verront.

Le Doppelganger est également sujet à une hypersensibilité de la rétine, ainsi, en cas de changement brusque de la luminosité (flash, reflet du soleil...), il devra alors effectuer un test de Vigueur contre un SD fixé par le meneur. En cas d'échec, il perd momentanément toute vision, et devra retenter le test au tour suivant. Le niveau de difficulté du test baisse d'un cran tous les Niveau de la déchirure x 1 tour. Cette tare est appliquée dès la création du Doppelganger, peu importe son score de Next.

Type: permanente.

Pour info aux MJ souhaitant utiliser cette déchirure, je fixe le SD du test contre un flash à 24

Attraction fatale

Description:

Le Doppelganger parvient à modeler légèrement son corps pour qu'il corresponde aux canons du désir d'autrui. Sa mâchoire peut devenir légèrement plus carrée son torse plus large, si c'est

une femme, sa nuque s'allonge, ses seins grossissent, ses hanches s'élargissent, etc. Les changements sont très sensibles et agissent sur l'inconscient des cibles.

D'un point de vue technique, le Doppelganger gagne une Qualité "Attractif/ve" qui se cumule avec celle de Classe et qui de surcroît n'est pas divisée par deux lors d'un chevauchement (de Qualités, pas un chevauchement du Doppelganger 🤪). D'autre part, il additionne le niveau de la Déchirure à tous ses totaux dans des tests d'ordre relationnel (entretien d'embauche, demande de prêt, etc) et deux fois ce niveau lors des tests des Séduction.

Inhumain: 6

SR: 18

Tare:

A chaque fois qu'un tiers se masturbe, ou tout simplement fait l'amour avec une personne qui n'est pas le Doppelganger.... mais en pensant au Doppelganger, celui-ci se retrouve pris dans la tourmente onanique : il vit et ressent TOUT ce que l'autre s'imagine lui faire. Lorsque cela arrive en pleine journée, alors que le Doppelganger est occupé (au travail, faisant ses courses, à table avec ses parents...) il faut souvent user de ruse !

Type: permanente.

Jouvence

Seuil Inhumanité : 9

Description : Le Scorn conserve, depuis sa mutation, une apparence qui ne vieillit plus. Il produit de manière perpétuelle de l'élastine pour sa peau, ses cheveux conservent leur couleur d'origine et de grisonnent pas. Sa voix reste jeune et le personnage semble garder sa forme physique d'antan. Son métabolisme reste dynamique, et toutes ses défenses immunitaires restent intactes. Cela dit il n'est pas immortel, et finit indubitablement par mourir, quoi qu'il arrive.

Les niveaux :

D1 - l'apparence est affectée, donc niveau peau, cheveux et voix.

D2 - La forme physique est affectée et il semble toujours autant souple, si le joueur est athlétique, sa peau ne retombe pas. Le joueur ne peut être atteint d'arthrose par exemple ou alors de rhumatismes.

D3 - Le personnage reste autant résistant à toute forme de maladie et attaques extérieures que lorsqu'il avait 20 ans. Cela veut donc dire qu'il conserve ses maladies et que s'il était diabétique il le reste. Il ne peut par contre pas être atteint par elseimer par exemple.

D4 - Le personnage a une forme sexuelle aussi développée que lorsqu'il avait 20 ans. Les femmes, elles, n'ont aucune ménopause.

En plus, les joueurs ont une espérance de vie qui s'accroît de 5 à 10 ans par niveau de déchirure.

Tare : Jouvence a un risque énorme qui est une forme de cancer violent qui le décime en

quelques jours. Ce risque s'accroît avec les années, et suivant son émotion et son stress. Il s'agit d'un cancer qui se déclenche dans tous les organes à la fois, commandé intégralement par la sensibilité psychologique du personnage. Cela s'accroît avec l'âge par tranche de 10 ans au delà de 40 ans.

Zooperception

type : permanent

Inhumain : 6

SR : 12

Le doppelganger atteint de cette déchirure voit ces sens se transformer petit à petit, revenir à l'efficacité des sens animaux. Les cinq sens peuvent être affecté, mais l'on voit aussi se développer dans certain cas des sens totalement nouveaux chez l'homme.

Pour chaque niveau dans cette déchirure le doppelganger choisit un sens (vu/odorat/touché/goût/audition). Tout test de perception impliquant le(s) sens choisi(s) se font avec un bonus de +2g1.

Au lieu de choisi un nouveau sens amélioré quand se pouvoir augmente, le doppelganger peut choisir un sens animal "spécial" lié à l'un de ces sens exacerbés.

Exemples de sens "spéciaux"

- vu : thermique, vision nocturne
- audition : sonar
- odorat : sentir les émotions
- touché : sismoperception (sentir les vibrations même les plus infimes), touché de velours (+2g1 en furtivité)
- goût : la je vois pas trop peut être une capacité moins lié à la perception comme la capacité à avoir un réserve de nourriture interne...

Tare :

Une part de la psychologie du doppelganger suit l'évolution de ses sens, retournant à quelque chose de plus animal. Souvent ce phénomène de zoopsychomorphisme est très lié au sens exacerbé du doppelganger. On peut citer quelques exemples: tendance à renifler les gens ou tout ce qu'il mange, blocage à l'arrêt en cas de bruit inattendu, marquage d'un territoire, instinct de reproduction, milieu de prédilection... toutes sorte de comportement purement animal, qui chez un être humain peuvent être quelque peu dérangement (au MJ de choisir les malus de situation approprié, souvent social).

Techniquement tous les deux niveaux (en partant du 1er) dans cette déchirure; le doppelganger ce voit affublé d'un nouveau trait de caractère animal.

Il peut résister à l'influence néfaste de la déchirure dans une situation critique par un test de génie SR Hargne X Niveau de la déchirure.

Bauer

Description :

Le doppelganger est toujours stressé et en sueur, mais garde une classe légendaire. Il est gratuitement muni avec un costume sombre, une chemise blanche avec si possible la cravate bleu foncé (noir c'est une autre affaire) et bien sûr la disgracieuse oreillette blanche avec ce magnifique câble en serpent qui vient dans le costume. Il peut à tout moment donner un coup de téléphone au président et lui demander des choses (Tout abus sera évidemment sanctionné) par exemple en cas de contrôle d'identité le président lui-même pourra appeler le poste de douane pour laisser passer l'équipe.

D'un point de vue technique le joueur aura droit à 2 coups de fils par scénario, il devra alors réussir un test administration pur contre un SD déterminé par la demande (Ex : Sortir les Pjs d'un problème avec la police SD : 18 mais dès lors, les policiers laisseront les joueurs en paix pour un bon moment et si ils ont de la chance il n'y aura aucune trace administrative de leur arrestation)

Inhumain : 2 (Ben oui tout le monde ne peut pas appeler le président).

Seuil de régression : 3 (vous comprendrez en lisant la tare).

Tare : Il est l'agent Spécial de terrain, celui qui pourra en 24h remplir n'importe quelle mission et le MJ lui en donnera la preuve. Le personnage étant un agent secret infiltré mais ne pouvant jamais le prouver, (bien sûr liberté au MJ de déterminer quand le portable ne captera pas l'appel) il ne sera donc aucunement considéré comme tel, et ne pourra donc pas montrer de plaque à la police ou frimer devant les nanas (je sais mais c'est la vie). Il aura aussi une mission spéciale à réaliser à chaque Scénario, une mission à part de l'histoire, une mission que seul lui pourra vraiment faire, une mission qu'il devra bien sûr réaliser en 24h IG (en jeu). C'est là que toute la tare prend forme, si il rate la mission et bien boom, la régression entre en marche, il n'est plus sûr de lui, doute et quand il y a du doute, il y a le mal, le personnage deviendra irritant voire grossier et perdra peu à peu sa humanité.

PS : Une dernière chose pour le fun, mais je pense que c'est évident, le personnage ne peut porter d'autre prénom que Jack.

Ezhekiel 25 Versé 10

Description :

Le personnage porte un costume à 50 Dollars, une chemise blanche, une cravate noire et devient un admirable porteur de flingue portant de l'eau de Cologne bon marché. Il a les cheveux gominés, l'air toujours sûr de lui. Il a aussi la particularité d'avoir été touché par la grâce de Dieu, les balles ne le touchent pas, enfin, ne semblent pas le toucher. Est-ce que le tireur l'a raté ? Est-ce que Dieu a arrêté les balles ? En terme de jeu vous aurez à faire un jet d'Adresse pur avec un bonus (X*) sur un ND à déterminer en fonction de la cadence de l'arme. (Si

l'agresseur possède un Colt ou un revolver 6coups alors il vous ratera automatiquement et si en plus il sort d'une salle de bain alors vous aurez un bonus de riposte qui vous offrira 1G0 sur vos jets).

Inhumain: 1

Seuil de régression : 7

Tare : Vous êtes un gangster, un vrai de vrai avec ce que ça entraîne, vous faite classe de loin mais pas trop de prés bien que plus le sexe opposés vous fréquente, plus elle vous adore, certes au 1er regard elles diront de vous que vous êtes rustres, et petit a petit « hmmm », maintenant comment vos amis vont réagir face au fait que toutes le sexe opposé soit attirer quasiment QUE par vous...

Prophète

Les énergies physiques, mécaniques, psychiques etc... se mélangent et naviguent autour de nous engendrant cette fameuse théorie du chaos. Ce sont ces énergies ci qui sont en quelque sorte maître du destin de chacun de nous. C'est parce qu'un vase a réfléchi le reflet d'un tel sur lui même, qu'un autre a reculé et a marché sur le tapis, tapis qui émet un grincement et donc provoque la perspicacité d'un troisième à soulever le tapis et trouver une trappe menant à une cave.

La déchirure amène le Scorn à interpréter les flux d'un environnement, de la direction présent => passé ou présent => futur. Ca lui permet d'avoir des flashes plus ou moins importants suivant son niveau de déchirure.

Au niveau 1, il doit provoquer les flux pour qu'ils puissent interagir avec lui, cela nécessite toucher un objet, se placer dans une position qu'il ne connaît pas forcément. Au niveau 2, il maîtrise certains placements, et voit des choses de manière plus passive, sans que cela nécessite d'effort. Au niveau 3, le scorn peut voir dans une pièce des flash d'une durée de une minute voir plus, sans pour autant que ce dit flash soit vraiment en relation avec ce qu'il recherche. (chercher les raisons d'un meurtre dans un appart, le scorn par exemple en activant sa déchirure pourra voir plein de flashes les uns sur les autres ou alors un événement qui sois date d'il y a 3 siècles, sois un événements qui se produira dans 50 ans). etc. etc.

Tare : La déchirure se déclenche inconsciemment.

Copie conforme

Description:

Le doppelganger est capable d'assimiler une déchirure appartenant à toute personne à sa proximité. Pour cela il doit réussir un test de Génie G Copie conforme contre un SD égal à niveau de la déchirure à copier x 4. En cas de réussite, le doppelganger peut utiliser la déchirure pendant une période de Niveau de Copie conforme x 2 jours, toutefois il peut s'en débarrasser plus tôt, mais doit malgré tout subir toutes les tares en rapport avec cette déchirure jusqu'à expiration de la durée.

Le doppelganger peut ainsi apprendre simultanément autant de déchirures que son niveau de "Copie conforme".

Inhumain:

à déterminer

SR:

à déterminer

Tare:

Malgré tous ses efforts, le doppelganger ne peut pas utiliser la déchirure copiée aussi bien que son porteur originel, ainsi, toute déchirure copiée sera minorée d'un niveau, mais ne pouvant pas passer en dessous de 1.

Comme dit précédemment, le doppelganger est soumis aux tares associées aux déchirures copiées, et ce même si il les a supprimées avant la fin de leur effet.

