

# AmnesYa 2k51

## Nouvelles déchirures

### Aliénation

Description : Le Doppelganger n'a plus de corps... suite à une longue et douloureuse mue ayant duré une vingtaine d'heures, il est devenu une sorte de larve. Depuis, il doit s'introduire dans des corps lui servant d'hôtes contre leur gré.

Pénétrer dans autrui n'est pas une mince affaire, ce n'est possible que par le baiser d'un corps hôte à un autre corps hôte. Lors de ce baiser, le Doppelganger doit réussir un test de Adresse G Aliénation SD 12, s'il réussit, il est passé d'un corps à l'autre.

Une fois dans le nouveau corps, il doit réussir un test de Génie G Aliénation contre 6 fois le Génie de la cible. En cas d'échec l'hôte fait un « rejet » ou ne se laisse pas dominer, et le Doppelganger se retrouve le plus souvent vomi dans les toilettes (au choix du Meneur). En cas de réussite, le Doppelganger prend totalement le contrôle de son hôte en l'espace de quelques secondes. Il devra en prendre soin, car chaque nouveau corps est une aubaine, un joyau qu'il faut préserver.

Une fois le corps possédé :

- Le Doppelganger garde ses Caractéristiques de Hargne et de Génie, mais utilise l'Adresse, la Vigueur et la Classe de l'hôte.
- Si le Doppelganger a des valeurs surhumaines dans ses Caractéristiques d'Adresse, Classe ou Vigueur, elles prennent le dessus sur celles de l'hôte et sont désormais utilisées à leur place. Les proches de l'hôte le trouveront plus beau, plus musclé, etc.
- Il utilise ses propres Qualités, et non celles de l'hôte.
- Il utilise ses propres Compétences.
- Toutes les autres Déchirures apparaissent en 10 – niveau de chacune heures.
- Lorsque le corps d'accueil est mort, le Doppelganger a niveau de la Déchirure x 5 minutes pour trouver un nouveau corps, sinon il meurt à son tour, irrémédiablement.
- Hors d'un corps d'accueil, qu'il soit dans l'air ou dans l'eau, le Doppelganger meurt en niveau de la Déchirure minutes.
- Chaque changement de corps implique un deuxième test de Régression en fin de séance.

Inhumain : 6

Seuil de Régression : 12

Tare : La Déchirure en elle-même est une Tare.

Durée : n.a.

Type : Permanente.

Portée et volume : n.a.

### Amétropie

Description: Le Doppelganger peut induire une anomalie de la réfraction oculaire sur plusieurs personnes, leur faisant croire à l'existence d'un double tout à fait autonome de lui-

même. Les actions du Double sont définies par le Doppelganger qui peut aussi bien l'utiliser pour faire une mystification et, par exemple, s'échapper, ou bien l'utiliser pour désorienter ses adversaires en combat.

Techniquement il suffit au Doppelganger de réussir un test de Génie G Amétropie contre un SD égal à 4 fois le niveau de Génie du personnage ayant le score le plus haut dans cette Caractéristique présent dans la zone pour faire croire à l'existence du double (voir selon le résultat final qui est affecté et qui ne l'est pas). En combat la victime de cette Déchirure subit un malus de 6 points en Défense passive et de 2 dés en Défense active. La victime a une chance sur deux de cibler le bon Doppelganger (Déterminé au « pair ou impair » par un D6 ou par pile ou face).

Le Doppelganger ne peut envoyer le double là où il n'est pas lui-même, il s'agit d'un pantin qu'il peut faire agir à sa guise, pas d'un double autonome.

Inhumain: 2

Seuil de régression: 6

Tare: Il arrive de temps en temps que le Doppelganger projette inconsciemment son double lors de discussions anodines ou lors de situations où la révélation de sa nature de Doppelganger peut poser un problème. Pour éviter cela, il doit réussir un test de Génie G Amétropie contre un SD égal à 3 fois le niveau de la Déchirure.

Durée: La durée d'une mystification est de niveau de la Déchirures minutes.

En combat, la durée est de niveau de la Déchirure Tours. Cette différence est due à la difficulté qu'éprouve le Doppelganger à se concentrer en situation de combat.

Type: Intentionnelle.

Portée et volume: Le Doppelganger couvre une zone égale à niveau de la Déchirure fois Génie mètres de rayon.

## **Arachnambule**

Description : cette Déchirure, à la manière de Androptère, est l'une des plus inhumaines et des plus voyantes. Depuis la base de l'abdomen du Doppelganger, partent huit longues pattes arachnéennes (longues de niveau de la Déchirure + 1 mètres !).

Les jambes d'origine du Doppelganger sont mortes depuis longtemps et pendent mollement, inutiles et momifiées, au milieu de ses pattes d'araignée. Parfois, elles finissent même par tomber.

Le Doppelganger ajoute désormais son niveau d'Arachnambule à tous ses tests liés au déplacement, qu'il s'agisse d'une course, d'une escalade ou d'un bond. Les parois verticales lui sont aussi accessibles que la plus belle des autoroutes, et mêmes les plafonds deviennent son terrain de promenade. Son corps s'est adapté et dormir la tête en bas n'est plus un problème !

La vitesse de déplacement du Doppelganger est de (Vigueur + niveau de la Déchirure + Athlétisme) x 10 Km/h.

En situation de combat, ces pattes sont utilisées avec la Compétence Bagarre et les dégâts sont de Vigueur + niveau de la Déchirure G 3.

Inhumain : 6

Seuil de Régression : 6

Tare : La nature inhumaine du Doppelganger ne peut échapper à personne, et il hérite de la mauvaise impression que font les pattes d'araignée sur les humains en général. Sa Classe est réduite à 1 et les points ainsi perdus ne peuvent être répartis ailleurs. Cette Déchirure intervient dans le calcul visant à déterminer si le Doppelganger a déjà été dépisté, lors de la création de personnage (Cf. Pas si morts... p. 41 et suivantes).

Durée : n.a.

Type : Permanente.

Portée et volume : n.a.

### **Contrôle moléculaire**

Description: Le Doppelganger est capable de modifier l'arrangement moléculaire des objets qu'il touche. Il peut ainsi modifier une chaise cassée pour en faire un tabouret, modifier un tube métallique pour en faire une épée, etc. La seule restriction est que le Doppelganger doit respecter le type et la quantité de matière lors de la modification de l'ancien objet vers le nouveau.

Techniquement, le Doppelganger doit réussir un test d'Adresse G Contrôle Moléculaire contre un SD dépendant de la taille de l'objet à modifier et de la complexité de l'objet voulu (à l'appréciation du Meneur).

Si le Doppelganger transforme un objet quelconque en arme, le nombre de dés à lancer pour les dégâts est déterminé par le niveau de la Déchirure.

Le nombre de dés à garder est déterminé par la liste ci-dessous :

- Arme de contact : garde 3 dés.
- Arme de jet : garde 3 dés.
- Arme de trait (En supposant que le Doppelganger possède l'arme adéquate au projectile fabriqué) : garde 4 dés.

Si par exemple le Doppelganger transforme une fourchette en carreau d'arbalète et qu'il a un score de 5 en Contrôle moléculaire, son carreau aura un potentiel de dégâts de 5G4.

Inhumain: 2

Seuil de régression: 9

Tare: Le Doppelganger a tendance sous le coup d'émotions fortes à modifier involontairement les objets qu'il touche et à leur faire prendre des formes parfois compromettantes et révélatrices de ce à quoi il pense : un pénis ou un corps de femme nue lorsqu'il discute avec une jolie fille, un stylo devient un poignard lors d'un entretien avec la police, etc.

Pour éviter cela il doit réussir un test de Génie contre un SD égal à 3 fois le niveau de la Déchirure dès que le Meneur estime qu'il subit une émotion particulière.

Durée: Permanente.

Type: Intentionnelle.

Portée et volume: 30 cm<sup>3</sup> fois niveau de la Déchirure.

### **Correspondance directionnelle**

Description : Où qu'il soit, le Doppelganger connaît la route à suivre pour aller là où il veut. Ce n'est pas le résultat d'une impression d'être déjà passé par là, ni une analyse du terrain qui permet de déduire la route, non, il sait par où passer, c'est tout.

D'un point de vue technique, il bénéficie d'un nombre de dés de Bonus égal à son score de Correspondance directionnelle lors de tous ses tests de Conduite, Connaissance militaire spécialisée/Stratégie et Tactique (s'ils concernent un déplacement), Navigation/Orientation, Pilotage et Survie/Chasser. Ces dés de Bonus sont lancés, mais pas gardés. Par exemple avec un score de 3, le Bonus sera de +3G0, avec un score de 5, de +5G0.

Inhumain : 1

Seuil de Régression : 15

Tare : Le Doppelganger ne tient pas en place, il est sans arrêt obligé de se lever, de faire le tour de la pièce où il se trouve, et ne se rassoir pas tant qu'il n'aura pas utilisé tous les moyens de revenir dans la pièce depuis la porte d'entrée. D'un point de vue technique, il ne peut rester plus de 10- niveau de la Déchirure minutes au même endroit sans être obligé d'aller se promener, et ne peut habiter plus de 10-niveau de la Déchirure semaines un même lieu sans déménager.

Durée : tout le temps nécessaire à l'action à laquelle s'applique le Bonus.

Type : Intentionnelle.

Portée et volume : n.a.

### **Dissolution de la clarté**

Description : Le Doppelganger frappé par cette Déchirure a la faculté de dissoudre la lumière autour de lui. Il n'éteint pas les bougies, ne grille pas les ampoules, il dissout la lumière à volonté, crée de l'obscurité. Au prix d'un test de Génie G Dissolution de la clarté SD 9, le Doppelganger « étouffe » la lumière dans un rayon de 10 x niveau de la Déchirure mètres autour de lui. Par chance, il est pour sa part totalement nyctalope.

Inhumain : 1

Seuil de Régression : 18

Tare : Le Doppelganger est photophobe, la lumière l'agresse irrémédiablement, qu'il s'agisse de sa peau ou de ses yeux, rien ne résiste à trop de clarté. Si chaque centimètre carré de peau n'est pas complètement protégé de la lumière, si les yeux ne sont pas dissimulés par d'épais verres noirs ou des lentilles adaptées, le Doppelganger perd 1G1 points de vie (non encaissables) par minute d'exposition. Attention, il ne s'agit pas uniquement de la lumière du soleil, mais bien de toutes les sources de lumière, de l'allumette au spot d'hélicoptère...

Durée : Instantanée.

Type : Intentionnel.

Portée et volume : La lumière est obscurcie dans un rayon de 10 x niveau de la Déchirure mètres autour du Doppelganger. Elle redevient lumière après son passage s'il se déplace.

### **Ébullition&Glaciation**

Description : Le Doppelganger a la faculté de modifier la température des liquides à sa guise...Froid, chaud, ce n'est pas un problème pour lui, le café est toujours à bonne température ! Il lui suffit pour cela de se concentrer sur le volume de liquide dont il veut

changer la température, et de réussir un test de Génie G Ébullition&Glaciation contre un SD égal au chiffre des dizaines du volume de liquide, avec un minimum de 1. S'il veut par exemple porter à ébullition 350 litres de d'eau, le SD sera de 35, s'il ne veut faire bouillir qu'un litre de lait pour faire sa purée déshydratée, le SD sera de 1 seulement.

L'utilisation la plus perverse de cette Déchirure est bien sûr de pouvoir porter à ébullition, ou glacer, le sang d'une personne. Techniquement, cela fonctionne de la même façon, seul l'aspect esthétique sera différent. Dans un cas la cible deviendra bleue, froide et prête à se briser au moindre choc, dans l'autre, elle deviendra rouge foncé, sa peau palpitera, ses veines manifesteront une violente activité jusqu'à fondre ou exploser...

Du point de vue des règles, le Doppelganger devra effectuer un test de Génie G Ébullition&Glaciation contre 6 fois la Vigueur de la Cible. S'il réussit, le Doppelganger modifie la température du sang de sa cible de MR x niveau de la Déchirure degrés centigrades. Chaque degré correspond aussi à la perte de 5 points de vie. Les rares survivants gardent généralement de très nombreuses séquelles.

Inhumain : 1

Seuil de Régression : 12

Tare : Le Doppelganger a toujours trop chaud quand les autres ont froid, et toujours trop froid lorsque les autres ont chaud... Cette Tare n'est pas très handicapante en comparaison du pouvoir de destruction qu'elle offre. Ainsi va le monde.

Durée : 1 action.

Type : Intentionnelle.

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

### **Emprise mentale**

Description: Le Doppelganger a la faculté de faire des « suggestions » à une personne. Elles lui permettent de faire agir autrui à sa guise pendant quelques minutes. Les « suggestions » permettent toutes sortes d'ordres allant de « déshabille-toi » à « attaque » en passant par « suicide-toi » et « regarde un talk-show à la télé ».

Techniquement le Doppelganger doit réussir un test de Génie G Emprise Mentale contre un SD égal au Génie de la cible modifié par un multiplicateur déterminé par l'action.

- Actes communs : fais à manger, souris, cours... SD = Génie de la cible x 4
- Actes rares, dangereux ou dégradants : vole cette voiture, frappe ce flic, masturbe-toi... SD = Génie de la cible x 6
- Actes rarissimes, mortels et contre-nature : suicide-toi, tue ta mère, viole ce chien... SD = Génie de la cible x 8

Inhumain: 2

Seuil de régression: 6

Tare: Le Doppelganger prend goût au pouvoir qu'il a sur les esprits faibles et ne peut s'empêcher d'abuser de sa Déchirure pour son seul plaisir sadique. Il doit au moins une fois par jour utiliser sa Déchirure sur la personne la plus innocente qu'il rencontre... Et s'il ne sait pas au moment où il la rencontre qu'elle est la plus innocente qu'il rencontrera dans la journée, il ne trouve pas le sommeil et doit se relever la nuit pour aller la trouver, et la

manipuler. Si toutefois il ne parvenait pas à la retrouver (ne connaît pas son nom, etc.) il ne dormira pas de la nuit et aura un malus de -1 dé à lancer sur toutes ses actions de la journée suivante.

Durée: La manipulation dure MR minutes pour les ordres inoffensifs et Marge de réussite Rounds pour les ordres induisant un risque pour la cible.

Type: Intentionnelle.

Portée et volume: Le Doppelganger ne peut affecter qu'une seule personne à la fois, celle-ci doit être en mesure de pouvoir l'entendre. Cette Déchirure fonctionne aussi via le téléphone.

## **Épidermogastrie**

Description : Le Doppelganger n'a plus d'estomac, ou bien celui-ci n'est plus qu'une poche rabougrie et noirâtre, semblable à un vieux pruneau. Lorsque cette Déchirure est apparue, il a continué à utiliser son estomac, quelques temps, puis son système digestif s'est rapidement détérioré, ne laissant plus en quelques semaines d'autre choix que de se nourrir par épidermogastrie...Lorsque cette Déchirure se manifeste, une très fine membrane molle, souple et légèrement aqueuse, se forme à la surface de la peau. Très vite, toute pilosité disparaît et le corps rosit de façon irrémédiable. Cette membrane est à la fois le nouvel estomac et le nouveau système digestif du mutant. Avec le temps, cette membrane va se recouvrir de plaques excrémenteuses composites, mélanges des éléments non assimilés lors de la digestion cutanée.

Le mutant n'a plus besoin d'(et surtout pas intérêt à) ingérer les aliments, il se nourrit d'un simple contact de la peau.

À quoi cela peut-il bien servir ? À peu de choses en réalité, si ce n'est que la peau du Doppelganger peut TOUT digérer, matières organiques, minéraux, métaux, etc. Pour lui, plus rien n'est toxique, tant que c'est digéré par épidermogastrie (ingérer du poison le tue comme tout le monde !).

Le corps du Doppelganger fonctionne désormais selon un métabolisme complètement étranger, il est capable de trouver des nutriments qui lui sont compatibles dans n'importe quelle matière. Selon le niveau de cette Déchirure, le Doppelganger a plus ou moins perdu l'habitude de se nourrir et de tenter d'avoir une alimentation normale. Ainsi, à force de se nourrir de bois, de pierre, de roues de caddies et d'huile de moteur de tondeuses à gazon, le Doppelganger ressemblera-t-il à un humanoïde couvert de boue et de graisse, d'écorce, de caoutchouc et de limaille de fer, le tout tombant parfois pour laisser entrevoir une peau suintante et rosâtre.

Ainsi, lorsque le niveau d'Épidermogastrie est bas, le Doppelganger garde une apparence « tolérable » et une digestion presque normale... à haut niveau, il n'a plus rien d'humain. D'un point de vue technique, soustrayez le niveau d'Épidermogastrie à la Classe du personnage (sans descendre en dessous de 1) ; ajoutez ce même chiffre à sa Vigueur. Ce mode digestif est étrangement plus performant que le mode humain habituel, et le corps semble fortement se renforcer à travers les différentes matières ingérées.

Plus cette Déchirure sera développée, plus le Doppelganger sera fort, endurant, et laid...

Inhumain : 6

Seuil de Régression : 18

Tare : Passé le niveau 1, plus question d'espérer cacher sa nature. Cette Déchirure rejoint donc celles qui entrent en compte à la création de personnage pour savoir si le Doppelganger

a déjà été dépisté (Cf. Pas si morts... p. 41 et suivantes). D'autre part, tout contact physique est terriblement désagréable (mais pas dangereux à court terme) pour les tiers. Enfin, toute ingestion d'aliments par voie « normale » rend le Doppelganger malade (vomissements, diarrhées, spasmes et fièvre) pour niveau de la Déchirure heures. Durant ce temps, le Doppelganger voit les SD de tous ses tests augmenter de niveau de la Déchirure x 2 points. D'autre part, le mutant est contraint de se baigner (même dans de l'eau polluée, son corps digérant TOUT par Épidermogastrie) ou se doucher au moins une demi-heure par jour pour alimenter son corps en eau, un besoin qui reste vital.

Durée : Il faut 10 – niveau heures au Doppelganger pour digérer par Épidermogastrie 100 grammes de tout aliment inhabituel (minéral, métal, bois, chaussure...).

Type : Intentionnelle.

Portée et volume : Un parpaing peut nourrir le Doppelganger pendant une semaine.

### **Gobelin**

Description : Le Doppelganger devient peu à peu une petite créature rabougrie et laide, couleur de vase. Ses dents sont acérées et ses doigts longs et crochus peuvent déchirer le cuir...Toujours affamé, il a très mauvais caractère et a beaucoup de mal à se concentrer plus de vingt secondes sans sombrer dans une violente crise de rage.

Le Doppelganger Gobelin possède gratuitement la Déchirure Attributs de Prédation à 2 niveaux de moins que sa Déchirure Gobelin (sauf s'il la possède déjà indépendamment), à ceci près que les attributs sont toujours sortis et qu'il ne doit donc pas effectuer de test de Régression après leur activation.

Il peut effectuer sans élan des bonds de (Hargne + niveau de la Déchirure) x 3 mètres en longueur et x 2 en hauteur. Il peut aussi tomber de (Hargne + niveau de la Déchirure) x 5 mètres sans subir la moindre blessure.

Il ne peut combattre qu'avec la Hargne (sauf s'il a la Déchirure Arithmétique du combat, mais aucun cas de Doppelganger cumulant les deux n'a pour le moment été recensé).

Inhumain : 6

Seuil de Régression : 9

Tare : Le Doppelganger est d'une laideur affligeante. Sa Classe est diminuée en permanence d'un nombre de points égal à son niveau dans cette Déchirure (sans descendre en dessous de 1), les points perdus sont bien perdus, ils ne doivent pas être répartis ! Sa Qualité de Vigueur est désormais Obligatoirement Inépuisable, celle de Hargne est Impulsif et celle de Génie est Instinct... Cette Déchirure intervient dans le calcul visant à déterminer si le Doppelganger a déjà été dépisté, lors de la création de personnage (Cf. Pas si morts... p. 41 et suivantes).

Durée : n.a.

Type : Permanente.

Portée et volume : n.a.

### **Hyper-leucocytes**

Description: Le Doppelganger possède un système immunitaire extrêmement efficace contre les agents extérieurs voulant s'en prendre à son organisme. Lorsque son organisme détecte «

l'attaque » d'une maladie, d'un poison ou d'une drogue, il déclenche la production d'hyperleucocytes pour lutter contre l'agent étranger.

Techniquement le Doppelganger rajoute 2 fois le niveau de la Déchirure à sa réponse immunitaire basique (la somme de Vigueur+Hargne tel que pour résister aux poisons et venins. Cf. AMNESYA 2K51 p. 52) pour déterminer le SD de l'attaque de l'agent étranger.

Inhumain: 2

Seuil de régression: 9

Tare: Après avoir été exposé à une maladie et avoir survécu sans dommages, le Doppelganger risque de devenir un porteur sain. Il doit réussir un test de Vigueur contre un SD égal à 2 fois la Virulence de la maladie. S'il échoue, il devient porteur sain et un vecteur de la maladie. Le Doppelganger peut, selon la maladie, devenir un danger pour son entourage. Il est tout à fait possible qu'un Doppelganger devienne le vecteur de plusieurs maladies, pouvant toutes être transmises à autrui.

Durée: Permanente.

Type: Permanente.

Portée et volume: n.a.

Note: Certains groupes pharmaceutiques sont prêts à tout pour se procurer un spécimen de Doppelganger possédant cette Déchirure, leur but est de développer un vaccin universel qu'ils pourront vendre à prix d'or aux malades et hypocondriaques de la planète. Il est à noter que l'éthique ne les étouffe pas.

### **Insémination monstrueuse**

Description : Le Doppelganger a la capacité de pondre une larve dans le corps de sa victime. Il s'agit en fait d'un embryon, clone monstrueux et réduit de lui-même, qui stagne dans une étape prénatale à l'intérieur de l'estomac du Doppelganger. La larve est expulsée en quelques secondes par la bouche du Doppelganger et se faufile à une vitesse démente jusque dans l'estomac de la cible. Pour que cela fonctionne, il faut bien entendu que la bouche de la cible et celle du Doppelganger soient en contact au moment de l'expulsion de la larve.

Chez certains Doppelgangers masculins, la larve se développe dans une poche lovée contre la vessie et la prostate, et possédant son propre conduit d'accès aux voies d'évacuation génitales. Dans ces cas, la larve peut être évacuée en se mêlant à l'éjaculat et va se lover contre la paroi interne du vagin ou de l'anus de la cible. L'évacuation est très douloureuse pour le Doppelganger, quel que soit le mode d'évacuation (la larve mesure une quinzaine de centimètres) et il doit réussir un test de Vigueur G Insémination monstrueuse SD 15 pour « aller jusqu'au bout »... En cas d'échec, la larve reste coincée là où elle est et un nouveau test doit être effectué pour l'en déloger.

Dans un cas comme dans l'autre, la larve est expulsée très douloureusement du corps du Doppelganger. Elle se choisit un endroit bien au chaud dans le corps de la cible, et, désormais réveillée, va atteindre sa taille adulte et s'extirper de ce nouveau corps en l'espace de niveau de la Déchirure heures.

Si elle ne mesure que quelques centimètres lorsqu'elle passe d'un corps à l'autre, la larve atteint une taille de trente centimètres environ lorsqu'elle éclot. Elle déchire alors les chairs qui l'entourent, tuant irrémédiablement son « porteur » à moins qu'une opération chirurgicale SD 24 ne soit effectuée à temps.

Note : une fois « inséminée », la victime perd niveau de la Déchirure PV par heure. Le Doppelganger a en permanence niveau de la Déchirure larves abritées dans son corps, en



stase. Lorsque l'une d'entre elles est expulsée, il faut 10 – niveau de la Déchirure jours pour qu'une autre ne soit formée.

Inhumain : 1

Seuil de Régression : 3

Tare : Les larves sont intelligentes, et bien qu'elles soient en stase, elles pensent, réagissent, se parlent et parlent au Doppelganger. En général, lui seul peut les entendre, mais lorsque le Meneur est taquin, il peut demander au Doppelganger un test de Génie SD 12... en cas d'échec, l'une des facétieuses larves s'exprime par sa voix, à son insu, ce qui peut créer bien des incidents diplomatiques !

Elles interviennent un peu n'importe quand, selon leur humeur, échangeant des avis et des remarques sur tout ce que fait le Doppelganger, ce qui est perturbant et désagréable pour lui. En plus de toujours lui parler et de l'empêcher de dormir, elles l'empêchent donc de se concentrer... Toutes les actions demandant l'utilisation du Génie voient leur SD augmenter de 3 (sauf l'utilisation de cette Déchirure).

Durée : arrive à maturité en niveau de la Déchirure heures.

Type : Intentionnelle.

Portée et volume : Au contact.

### **Larve Doppelganger**

... Eh oui, que devient-elle après son éclosion ?

Pas grand-chose à vrai dire. Elle vit niveau de la Déchirure heures, dégénéralant peu à peu, au point de ne plus être qu'un gros ver désagrégé et immobile en très peu de temps. On considère qu'une larve sur cent survit et mène une vie « normale » (si le Doppelganger a obtenu une Évolution lors de l'expulsion, la larve survivra).

Les larves qui survivent vieillissent d'une année par jour et ont une espérance de vie de niveau de la Déchirure x 10 jours. Leurs Caractéristiques, Compétences et Déchirures, sont les mêmes que celles du Doppelganger au moment de l'expulsion, diminuées de deux points, quel que soit le niveau de la Déchirure. Le minimum étant toutefois de 1 pour les Compétences et les Caractéristiques. La larve n'est pas soumise au Doppelganger mais peut devenir un allié de poids durant sa courte existence... En général, elles préfèrent passer le peu de temps qu'il leur reste à jouir de leur présence sur terre.

Assez régulièrement, vexée par l'attitude qu'avait le Doppelganger lorsqu'il les couvait, elles deviennent des ennemis implacables, doubles ténébreux et meurtriers, intelligents et capables de lui causer beaucoup de tort.

Note : Étant des Doppelgangers, ces doubles sont sujets aux Évolutions.

### **Lecture Psychobiologique**

Description : Le Doppelganger est un détecteur de mensonges vivant ! Il perçoit les phéromones émises par ses interlocuteurs, comprend le langage des mains, lit dans les plis du front et les froncements de sourcils... Bien sûr, cela marche mieux si l'interlocuteur est à proximité car on ne perçoit pas les phéromones à la télévision.

Au prix d'un test de Génie G Lecture Psychobiologique SD 15 (SD 24 s'il n'est pas en mesure de percevoir les émissions chimiques pour une raison ou une autre), le Doppelganger

peut apprendre des informations sur l'état d'esprit de son interlocuteur. Le Meneur lui donnera les informations par mots-clés tels que : joie, peur, sarcasme, agacement, calcul, stratégie, ou carrément « mensonge » ou « vérité » si une Évolution est obtenue sur le jet de dés.

Le nombre de mots-clés donnés par le meneur dépend de la MR du Doppelganger : 3 : 1 mot-clé ; 6 : deux mots-clés ; 9 : trois mots-clés, etc.

Inhumain : 1

Seuil de Régression : 12

Tare : Le Doppelganger est d'une sensibilité exacerbée. Très émotif, il pleure devant les séries télé mélodramatiques et est incapable d'aller voir un match sans se battre contre les supporters de l'autre équipe. Dès qu'il est confronté à une situation émouvante ou énervante, le Doppelganger doit réussir un test de Génie contre un SD égal à 4 fois le niveau de la Déchirure pour ne pas pleurer ou être pris d'une rage folle...Sa vie sociale s'en trouve grandement perturbée.

Durée : Instantanée.

Type : Intentionnelle.

Portée et volume : niveau de la Déchirure mètres. Au-delà de cette limite, le SD passe à 24.

### **Lipoaction**

Description : Le Doppelganger est gras. À première vue, ce n'est qu'un obèse de plus, rien d'alarmant donc. Cependant, cette graisse est mobile et préhensile, au point d'en devenir un organe utile à part entière.

Sur simple décision, le Doppelganger peut donc décider que tout ou partie de cette graisse se répartit à un endroit précis de son corps pour former un tentacule, fort et précis. Ce tentacule n'est pas indépendant, il s'agit bien d'un membre en plus commandé par le cerveau du Doppelganger. Lorsque le tentacule est attaqué, le Doppelganger perd des PV en conséquence.

Le tentacule de graisse possède les Caractéristiques suivantes :

Adresse : Adresse du Doppelganger + niveau de Lipoaction.

Hargne : Hargne du Doppelganger + niveau de Lipoaction.

Vigueur : Vigueur du Doppelganger + niveau de Lipoaction.

Le Doppelganger peut aussi choisir d'avoir plusieurs tentacules, le limitant étant son niveau dans la Déchirure. Ainsi, avec une Lipoaction à 3, un Doppelganger ne créera pas plus de 3 tentacules. Lorsqu'il choisit de créer plusieurs tentacules, le Doppelganger ne peut les rendre tous aussi forts que lorsqu'il n'en crée qu'un. Ainsi, si il crée 2 tentacules les Caractéristiques se calculeront ainsi :

Adresse : Adresse du Doppelganger + (niveau de Lipoaction/2).

Hargne : Hargne du Doppelganger + (niveau de Lipoaction/2).

Vigueur : Vigueur du Doppelganger + (niveau de Lipoaction/2).

S'il crée 3 tentacules :

Adresse : Adresse du Doppelganger + (niveau de Lipoaction/3 arrondi à l'inférieur).

Hargne : Hargne du Doppelganger + (niveau de Lipoaction/3 arrondi à l'inférieur).

Vigueur : Vigueur du Doppelganger + (niveau de Lipoaction/3 arrondi à l'inférieur).

Note : chaque tentacule offre une action de plus par Tour au Doppelganger. Ils « fonctionnent » avec les Compétences du personnage et peuvent lui servir de bras, de jambes (ou plutôt de pattes), etc.

Enfin, le Doppelganger peut décider de concentrer tout ou partie de sa graisse là où on l'attaque. Cela ne fonctionne pas sur les Défenses Passives. On manifeste cela par un Bonus égal au niveau de la Déchirure à toute Défense Active utilisant la Parade ou l'Encaissement (pas besoin de « réduire » les tentacules pour cela, il reste toujours assez de graisse en réserve).

Inhumain : 2

Seuil de Régression : 9

Tare : Le poids du Doppelganger est particulièrement important (comptez 30 x niveau de la Déchirure kilos en trop), ce qui lui octroie certains Malus. Pour tout test impliquant l'Adresse, le Doppelganger voit ses SD augmentés de niveau de Lipoaction x 2 points.

Durée : 1 Action pour former le(les) tentacule(s). Une fois créés, ces tentacules peuvent rester formés indéfiniment. Reprendre sa forme normale comptera donc pour une utilisation supplémentaire de la Déchirure (et donc des dés en plus à lancer lors du test de Régression à la fin de la partie). Le bouclier de graisse est instantané et ne compte pas comme une utilisation de la Déchirure (pas de test de Régression donc).

Type : Intentionnelle.

Portée et volume : Les tentacules, quel que soit leur nombre (ils seront plus fins mais toujours aussi longs au besoin) peuvent s'étirer jusqu'à niveau de la Déchirure x 3 mètres.

### **Maîtrise de l'animalité**

Description : Le Doppelganger est capable de prendre le contrôle de tout animal d'une espèce à déterminer lors de la création de personnage ou lors de l'acquisition de la Déchirure. Ce contrôle s'étend à une branche, mais pas à l'ensemble d'un règne. Par exemple, s'il contrôle les corbeaux, un Doppelganger contrôlera aussi les corneilles et les merles, mais pas les pigeons, qui ne sont pas des corvidés. Un Doppelganger qui contrôlera les tigres ne contrôlera pas les chats, et vice-versa. Dans le cas d'animaux de type communautaire (abeilles, fourmis, lemmings, etc.), le Doppelganger les contrôle par tranches de 500 par niveau de Maîtrise de l'animalité. Sinon, il faut un test par animal indépendant. Le contrôle doit être pris par un test de Génie G Maîtrise de l'animalité SD 12. S'il est pris, le contrôle est total pour MR x 1 heure. S'il le souhaite, il peut pousser les animaux à tuer ou à s'entre tuer.

À chaque nouveau niveau de cette Déchirure, le Doppelganger doit choisir un nouvel animal. Il lui est d'ailleurs tout à fait possible, au prix de tests distincts, d'exercer ce pouvoir simultanément sur plusieurs animaux et d'avoir toute une ménagerie sous son contrôle.

Inhumain : 1

Seuil de Régression : 18

Tare : Le Doppelganger a de plus en plus de mal à se comporter comme un humain. Il développe des rites quotidiens et des tics de comportement propres aux animaux auxquels il est lié. S'il contrôle les félins et les rats par exemple, un personnage passera son temps à

dormir, feulera lorsqu'on l'agacera et aura tendance à vivre dans des lieux sombres, poussiéreux et humides...

Durée : MR x 1 heure.

Type : Intentionnelle.

Portée et volume : niveau de la Déchirure x 10 mètres pour la prise de contrôle. Niveau de la Déchirure x 50 mètres pour la durée du contrôle.

### **Mauvais oeil**

Description: Le Doppelganger est un vecteur de malchance, il est capable d'augmenter de manière hallucinante la probabilité qu'un événement ou une action ne se déroule pas correctement. Cette Déchirure peut par exemple prendre la forme d'un pneu qui éclate sous la voiture des poursuivants, d'un interrupteur qui ne fonctionne pas, ou bien d'une balle qui ne sort tout simplement pas du canon de l'arme...voire des trois à la fois.

Techniquement, le Doppelganger est capable en réussissant en test de Génie G Mauvais oeil contre un SD dépendant du niveau de stress de la situation (à l'appréciation du Meneur) de faire tourner un événement ou une action à son avantage.

Si son test est réussi, un certain nombre de dés seront comptés comme des 1 dans les prochains tests de la cible.

- niveau de la Déchirure 1 : Tous les 1 et les 2 sont comptés comme des 1
- niveau de la Déchirure 2 : Tous les 1,2 et les 3 sont comptés comme des 1
- niveau de la Déchirure 3 : Tous les 1,2,3 et les 4 sont comptés comme des 1
- niveau de la Déchirure 4 : Tous les 1,2,3,4 et les 5 sont comptés comme des 1
- niveau de la Déchirure 5 : Tous les dés sont comptés comme des 1, Défaillance obligatoire!
- niveau de la Déchirure 6 : Tous les dés comptés comme des 1, Défaillance obligatoire! De surcroît, la poisse est contagieuse.

La personne la plus chère aux yeux de la cible, ou qu'elle soit, est touchée par l'effet de cette Déchirure. La personne la plus chère aux yeux de cette seconde personne l'est aussi, et ainsi de suite. Par cette chaîne relationnelle, une suite d'évènements catastrophiques peut se répercuter aux quatre coins de la planète. Ces événements peuvent rester dans le cadre privé et être discrets, ou bien prendre une ampleur publique et médiatisée.

Inhumain: 1

Seuil de régression: 6

Tare: Malheureusement, le Doppelganger est de temps en temps la victime de sa Déchirure et subit au plus mauvais moment ses effets les plus pervers : une voiture bloque l'allée, la porte est coincée, son arme est enrayée, son manteau s'accroche quelque part le faisant chuter, etc. Meneur, amusez-vous.

Durée: Le test de la cible qui sera affectée par le Mauvais oeil doit être effectué sous MR (du test effectué pour lancer le Mauvais oeil) minutes. Au-delà de ce laps de temps, il est hors de danger.

Type: Intentionnelle.

Portée et volume: Le Doppelganger affecte une zone de niveau de la Déchirure fois Génie Mètres de rayon.

## **Minéralisation**

Description: Le Doppelganger est capable de puiser dans les minéraux contenus dans son corps pour se constituer une armure naturelle. L'armure ainsi créée offre une protection sur tout le corps exception faite des différents orifices.

Techniquement il suffit de réussir un test de Vigueur G Minéralisation contre un SD dépendant du type de composant choisi. Le bonus apporté à la Défense Active comme passive est en fonction de la résistance du matériau (Cf. AMNESYA 2K51 p.81 pour la résistance des matériaux...

Minimum 15, le bois n'est pas un minéral !). Ce même chiffre est aussi le SD à dépasser pour activer la Déchirure.

La transformation se fait en 2D6 secondes.

Inhumain: 3

Seuil de régression: 9

Tare: Le Doppelganger souffre de rhumatismes articulaires aigus le gênant dans ses mouvements. Le lendemain de chaque utilisation de cette Déchirure il doit réussir test de Vigueur contre un SD égal à 3 fois le niveau de la Déchirure ou bien subir un malus de Minéralisation/2 dés de malus aux tests basés sur les mouvements et la coordination.

Durée: niveau de la Déchirure heures.

Type: Intentionnelle.

Portée et volume: n.a.

## **Monsieur Toutlemonde**

Description : Le Doppelganger est quelconque. Son score de Classe se fixe définitivement à 2, il n'en changera plus jamais, qu'il soit défigurés dans un accident ou qu'il ait recours à la chirurgie esthétique, jamais il ne se démarquera pour autant de la moyenne. Il ne peut se faire remarquer, passe inaperçu même s'il se présente nu à un cocktail ou déguisé en Donald lors d'un enterrement. Ce n'est pas qu'on ne le voit pas, c'est juste qu'on n'y prête pas attention, tant il est insignifiant. Ses tests de Furtivité et d'Effraction/Pickpocket obtiennent un Bonus de niveau de la Déchirure G2.

De surcroît, les gens sont incapables de le décrire après l'avoir vu. Celui-ci parlera d'un homme blond, celui-là d'une femme noire qu'il affirmera deux phrase plus tard être un petit garçon roux, à moins que ce ne soit une vieille dame...

Inhumain : 6

Seuil de Régression : 24

Tare : Les amis du Doppelganger ont tendance à ne pas le reconnaître, sa famille non plus. Il se passe toujours quelques secondes avant que l'on se dise : « ha, te voilà ! C'est maintenant que tu arrives ? ». En général, les nouvelles connaissances l'oublie toujours avant de l'avoir vu au moins dix fois...

Durée : na.

Type : Permanente.  
Portée et volume : na.

### **Myopraxie**

Description : Par la force de sa volonté, le Doppelganger parvient à déformer les muscles d'autrui jusqu'à saturation : les tendons cèdent, les muscles implosent, sous la pression les os aussi peuvent rompre...

Cela intervient comme une forme de masturbation, le Doppelganger malaxe longuement ses propres muscles, chauffant sa peau, malaxant ses chairs... La Déchirure fait que le Doppelganger y prend un plaisir important, jusqu'à l'orgasme.

Lorsqu'il effectue ce rituel en fixant une personne des yeux (dans une limite de niveau de la Déchirure x 10 mètres), le Doppelganger crée exactement l'inverse de ce qu'il ressent : torsions, douleurs, crampes, élongation... à terme, les muscles de la cible se déchirent et d'importantes séquelles seront gardées.

Du point de vue des règles, le Doppelganger doit se donner du plaisir pendant 10 – niveau de la Déchirure minutes. Dès le début, la cible ressent des douleurs musculaires, qui iront croissantes jusqu'à la fin. Une fois le délai écoulé, le Doppelganger doit effectuer un test de Vigueur G Myopraxie contre un SD égal à 4 fois la Vigueur de sa cible... en cas de réussite, la cible reçoit niveau de la Déchirure G5 points de dégâts. En cas d'échec, le Doppelganger reçoit la moitié des points de dégâts arrondie à l'entier inférieur.

Inhumain : 1  
Seuil de Régression : 9

Tare : Dès que le Doppelganger se trouve dans une situation concupiscente, cette Déchirure se déclenche malgré lui, mettant en danger tous ses partenaires. Il doit réussir, à chaque rapport sexuel un test de Génie contre un SD égal à 5 fois son score de Myopraxie... en cas d'échec, appliquer les effets de la Déchirure sur le/la partenaire du Doppelganger.

Durée : 10 – niveau de la Déchirure minutes.  
Type : Intentionnelle.  
Portée et volume : niveau de la Déchirure x 10 mètres.

### **NullNEXTS**

Description : Cette Déchirure est une aberration dans le principe même de la mutation. C'est en effet une anomalie qui annihile toutes les autres Déchirures et leurs Tares associées, au point de ne pas laisser apparaître le NEXTS lors des tentatives de dépistage.

D'un point de vue technique, le NEXTS du personnage est diminué de niveau de la Déchirure x3 Points. Toutes les autres Déchirures sont réduites à néant, même les Déchirures permanentes.

À tout moment, le Doppelganger peut cependant faire appel à l'une de ses Déchirures, et ce sur simple décision. On applique alors les règles de ces Déchirures normalement (les points gagnés avec Surhumanité réapparaissent, l'Aberration redevient un enfant ou un vieillard capable de se transformer, les Attributs de Prédation redeviennent capables de réagir à une agression, les ailes ou les pattes d'araignées repoussent en quelques secondes dans une gerbe de sang et des cris de douleur au prix de niveau de la Déchirure points de vie perdus dans ces

derniers cas, etc.) et la/les Déchirures redeviennent effectives pour une durée égale à 10 – NullNEXTS heures.

Note : On n'effectue pas de test de Régression pour NullNEXTS à la fin des parties, sauf si on a réactivé d'autres Déchirures. En effet, cette Déchirure ne fait pas régresser... à moins qu'on ait décidé de passer outre en réactivant des Déchirures qu'elle a désactivées. Du point de vue des règles, effectuez un test de Régression de NullNEXTS pour chaque Déchirure réactivée pendant la partie, plus ceux dus à l'utilisation des Déchirures réactivées.

Inhumain : 6

Seuil de Régression : 18

Tare : aucune, si ce n'est l'amoindrissement des autres Déchirures.

Durée : n.a.

Type : Permanent et Intentionnelle (on peut la mettre en veille pour réactiver les autres).

Portée et volume : n.a.

### **Précalcul de la constante aléatoire**

Description : Selon certaines théories, l'univers et le destin sont régis par une formule mathématique unique. Celui qui la possède serait capable de prévoir le destin. Les Doppelgangers ayant cette Déchirure peuvent, de temps en temps, démêler les fils du destin et entrevoir le futur proche. La vision du futur est toujours perçue à travers les yeux du Doppelganger et ne concerne que les (SR x 1) secondes à venir. Mais le destin que le joueur entrevoit n'est qu'un des futurs possibles parmi tant d'autres. Pour simuler cela, à chaque utilisation du pouvoir, le MJ lance secrètement 1D6. Si le résultat est compris entre 1 et 5, le MJ décrit une scène possible, mais factice, pour les (SR x 1) prochaines secondes. Si le résultat est un 6, le MJ décrit se que, selon ces prévisions, doit réellement se passer les SR prochaines secondes. Précisons que chez certains cas extrêmement rares (il faut, en plus d'un niveau de 6 dans cette Déchirure avoir un NEXTS de 10 au moins), la vision peut aller jusqu'à SR jours et non SR secondes. Note : Il est possible que les actions des joueurs fassent changer les prévisions du MJ, mais ce n'est pas grave, car le joueur ne pourra le reprocher au MJ ne sachant pas si celui-ci a obtenu un 6 ou non.

Inhumain : 6

Seuil de Régression : 9

Tare : Le Doppelganger éprouve des difficultés pour se concentrer. Il est constamment perdu dans ces rêves et il paraît déconnecté de la réalité. Pour toute action nécessitant une concentration soutenue (résoudre une énigme, désamorcer une bombe, déchiffrer ou mémoriser un texte, conduire un véhicule lors d'une course-poursuite, viser une cible à très longue distance, etc.), le Doppelganger subit un malus de -1G0 à tous ses jets.

De plus, si le Niveau de la Déchirure dépasse le score de Génie du Doppelganger, celui-ci commence à connaître des troubles de la personnalité (cf. AMNESYA 2K51 p.85).

Durée : instantané.

Type : Intentionnelle.

Portée et volume : n.a.

### **Psychopompe**

Description : Le Doppelganger peut trouver dans la mémoire des gens les souvenirs des douleurs, peines et chagrins laissés par la perte d'un proche... Il peut grâce à cela modeler son propre comportement de façon très naturelle afin que la cible retrouve en lui, plus ou moins consciemment, « quelque chose » de l'être cher...

Le Doppelganger n'a qu'à effectuer un test de Génie G Psychopompe contre un SD égal au Génie de la cible fois 4 ; s'il réussit, la Déchirure opère et les SD de tous ses tests relationnels avec la cible sont diminués d'un nombre de points égal à la MR de ce test. D'autre part, réussir ce test donne de très nombreuses informations sur le défunt (mais toujours déformées par la perception et le souvenir de la personne « sondée »), au jugement du Meneur.

Étrangement, cette Déchirure fonctionne au simple son de la voix de la cible, et le Doppelganger n'a pas besoin de la rencontrer en personne.

C'est cette Déchirure qu'emploient les animateurs du Ghostchating (Cf. AMNESYA 2K51, p. 160)

Inhumain : 2

Seuil de Régression : 15

Tare : À force de ressentir la présence des morts dans la mémoire des gens (parfois même de manière incontrôlée, au jugement du Meneur, mais on dit que certains Psychopompes sont « hantés » par les souvenirs des autres, et qu'ils deviennent fous...), le Doppelganger a du mal à rester en phase avec la réalité. Généralement triste, peu enjoué et pessimiste, il affecte les couleurs sombres, la musique qui sape le moral et les films qui finissent mal. De façon plus générale, ce Doppelganger est peu attirant et avenant, tant qu'il n'a pas utilisé sa Déchirure sur vous.

Quelque peu fantomatique, le Psychopompe semble tout le temps errer dans les brumes...

Durée : Instantanée.

Type : Intentionnelle.

Portée et volume : Limitée au son de la voix (par téléphone, cela fonctionne).

### **Relativité temporelle**

Description: Le Doppelganger est capable de modifier sa perception du temps, celui-ci semblant s'écouler plus lentement autour de lui. Cette Déchirure, quand elle est activée, permet au Doppelganger d'anticiper avec efficacité les événements dont il risque d'être un intervenant. Lors d'un combat, cette Déchirure permet au Doppelganger de jeter, mais pas de garder, niveau de la Déchirure/2 dés d'initiative en plus. Hors combat, 31 Chapitre Alpha elle lui offre un pool de dés égal à son niveau de Relativité temporelle. Ces dés seront à lancer mais pas à garder, lors d'un test où gagner du temps peut être utile (éviter une poutre, donner un coup de volant, avoir le temps de trouver la bonne réplique en situation de stress...)

Inhumain: 2

Seuil de régression: 6

Tare: Le Doppelganger semble avoir des difficultés à ne pas avoir une perception faussée de l'écoulement du temps. Il lui arrive de prendre les heures pour des minutes et les minutes pour des heures. Ce genre d'incident devrait arriver au moins une fois par séance ce qui peut jouer des tours au Doppelganger lors d'un timing serré.



Durée: niveau de la Déchirure rounds.

Type: Intentionnelle.

Portée et volume: niveau de la Déchirure fois Génie mètres de rayon.

### **Sexomorphie**

Description: Le Doppelganger peut se transformer en un alter ego du sexe opposé. Cet alter ego est forcément une masculinisation ou une féminisation du physique originel. Les empreintes digitales peuvent varier mais l'ADN reste fondamentalement le même, exception faite des chromosomes sexuels. L'alter ego peut ainsi passer pour le frère ou la soeur du Doppelganger.

Techniquement l'alter ego est identique au niveau des Compétences et des Déchirures mais les Caractéristiques et les Qualités peuvent être différentes. À la création du Doppelganger (ou à la découverte de cette Déchirure si elle est acquise en cours de jeu) il suffit de répartir 16 points dans les Caractéristiques et de choisir les Qualités de l'alter ego. Notons que la progression des Caractéristiques de l'un se reporte sur l'autre.

Pour se transformer le Doppelganger doit réussir un test de Vigueur G Sexomorphie contre un SD de 12. La transformation est extrêmement douloureuse et prend 10-niveau de Sexomorphose minutes.

Inhumain: 3

Seuil de régression: 6

Tare: Lors d'une Défaillance sur le test de transformation le Doppelganger devient hermaphrodite et fusionne sa personnalité avec celle de son alter ego ce qui le fait souffrir d'une forme de trouble dissociatif de l'identité. Le Doppelganger reste dans cet état durant 10-Sexomorphie heures avant de reprendre le sexe qu'il avait avant sa transformation. Techniquement, tant qu'il est dans cet état, le Doppelganger doit déterminer aléatoirement (par exemple à pile ou face) lors de chaque test s'il doit utiliser la Caractéristique ou la Qualité qui est la sienne ou celle de son alter ego, un chevauchement Caractéristique/Qualité des deux personnalités étant possible.

Durée: Autant de temps que le souhaite le Doppelganger.

Type: Intentionnelle.

Portée et volume: n.a.

### **Transcommunication informationnelle**

Description : Les scientifiques de la NPTF ont bêtement classé sous ce nom à rallonge un simple pouvoir de télépathie. En effet, avec un test de Génie G Transcommunication informationnelle contre un SD égal à 3 fois le Génie de son allocutaire, le Doppelganger peut établir une discussion qui durera MR minutes... C'est assez long, et en prime c'est une véritable conversation, l'autre peut répondre sans posséder la Déchirure ni effectuer le moindre test.

Inhumain : 1

Seuil de Régression : 18

Tare : Le Doppelganger est sans cesse harcelé par des pensées interférentes qui viennent inonder ses instants de calme. Il ne retire rien d'intéressant de tout cela, juste des bribes de discussion, des mots, des phrases qui ne l'intéressent pas. De surcroît, il lui arrive d'y répondre à voix haute, malgré lui et sans s'en rendre compte, donnant à son entourage l'image d'un cinglé qui parle tout seul. Il ne lit pas dans les pensées mais entend parfois accidentellement et sans le vouloir ce que pensent les gens... Chaque nuit est une nouvelle errance dans les rêves de ses voisins, de sa femme, dans les songes dégoûtés des prostituées qui se livrent sous sa fenêtre, dans les pulsions du violeur qui monte les escaliers... C'est obsédant, très obsédant, à tel point que le personnage est en permanence aux aguets et sur le qui-vive. Tous ses tests de Génie voient leur SD augmenté de 3 tant il est incapable de se concentrer. Le Meneur ne doit JAMAIS tourner cette Tare à l'avantage d'un PJ en lui donnant des informations utiles. Il peut en revanche s'en servir comme ressort pour l'introduction d'un scénario : le PJ entend une pensée qu'il n'aurait pas dû entendre...

Durée : MR minutes.

Type : Intentionnelle.

Portée et volume : niveau de la Déchirure x 100 mètres.

### **Trajectoire obscure**

Description : À la façon du Chromatonaute, le Doppelganger a la possibilité de se dématérialiser pour se déplacer. Mais cette fois, le vecteur n'est pas la couleur, ce sont les ombres ! Au prix d'un test de Génie G Trajectoire obscure SD 9, le personnage peut prendre la couleur des ombres qui se trouvent à proximité de lui afin de s'y fondre. Pour une efficacité optimale, il vaut mieux être nu ou porter des vêtements sombres.

S'il obtient une MR de 3 au moins, et qu'il est nu, sans bijoux ni effets, le Doppelganger se fond réellement dans l'ombre et obtient la faculté d'y « naviguer » au gré de l'obscurité. Le Doppelganger peut ainsi voyager dans l'ombre et la nuit, à une vitesse égale à niveau de la Déchirure X 20 mètres par seconde. Une fois fondu dans le décor, le Doppelganger peut y évoluer indéfiniment 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.

De nuit (la nuit étant une gigantesque zone d'ombre) le Doppelganger n'éprouve généralement aucune difficulté à se déplacer, se faufiler par les trous de serrures, sous les portes, etc.

Inhumain : 3

Seuil de Régression : 9

Tare : Il n'y a plus de blanc dans les yeux du Doppelganger, mais une substance grise et légèrement translucide qu'il ne peut masquer sans porter de lunettes ou de lentilles de couleur. D'autre part, il est particulièrement timide, n'ose pas se mettre en avant au sein d'un groupe et ne prendra que rarement la parole en premier. De plus lorsqu'une émotion trop forte (joie, peur, plaisir charnel...) le submerge, il doit réussir un test de Génie SD 12 s'il ne veut pas se voir malgré lui projeté dans l'ombre la plus poche pendant niveau de la Déchirure minutes.

Durée : MR minutes x niveau de la Déchirure.

Type : Intentionnelle.

Portée et volume : n.a.

### **« Vrai Doppelganger »**

Description: Le Doppelganger a développé la capacité de dupliquer l'apparence d'une personne. Peu important l'âge et le sexe de la cible. Le Doppelganger doit, pour que cette Déchirure opère, avoir eu un contact physique d'au moins 3 secondes. Une fois cette condition remplie, il est libre de se transformer quand et autant de fois qu'il le souhaite.

L'apparence reste « en mémoire » indéfiniment, ou tout au moins tant que le Doppelganger le souhaite.

Attention, cette Déchirure ne permet pas de changer de sexe mais seulement de le simuler. Le Doppelganger peut former des organes génitaux, mais ceux-ci n'auront aucune fonction reproductrice et ne résisteront pas à un examen approfondi.

Le Doppelganger doit réussir un test de Vigueur G Doppelganger contre un SD égal à 3 fois le niveau de Vigueur ou d'Allure du modèle (prendre le plus gros score des deux). La transformation prend 2d6 secondes. Le Doppelganger ne peut garder que niveau de la Déchirure apparences en mémoire, s'il veut dupliquer une autre personne il devra en « oublier » une.

Inhumain: 2

Seuil de régression: 6

Tare: Le Doppelganger éprouve des difficultés à retrouver son apparence d'origine, il doit pour cela réussir un test de Génie G Vrai Doppelganger pour retrouver son apparence originelle. En cas d'échec le Doppelganger prend aléatoirement une autre apparence qu'il a en mémoire et ne pourra tenter de reprendre sa véritable apparence que 10 - Vrai Doppelganger heures plus tard.

Durée: Autant de temps que le souhaite le Doppelganger.

Type: Intentionnelle.

Portée et volume: n.a.

### **Walpurgis**

Description: Ironie du sort ou de l'inconscient collectif, les premiers Doppelgangers capables de vampirisation sont apparus dans l'Est de l'Europe. Le nom qui leur fut donné est lié à la fête de Walpurgis. C'est pour les enfermer que l'on créa d'ailleurs les premiers Walpurgis Campen il y a près de trente ans. On y enferma ensuite toutes les sortes de Doppelgangers, mais c'est une autre histoire.

Le Walpurgis n'a pas vraiment de bouche, ni de nez, mais deux orifices informes et mous évoquant deux becs de lièvre flasques plus que les redoutables mâchoires du Comte Dracula. En réalité, elles cachent chacune huit rangées de crocs acérés et une trompe de succion dont la puissance permet de vider un chat de son sang en l'espace d'une minute !

Lorsqu'il parvient à mordre sa proie (au prix d'une attaque avec la Compétence Bagarre) et à lui infliger ne serait-ce qu'un point de dégât, on estime que la morsure a opéré. Un puissant suc paralysant se répand automatiquement dans le corps de la victime, qui doit automatiquement réussir un test de Vigueur contre un SD égal à 6 fois le niveau de la Déchirure. En cas de réussite, la victime peut se débattre, et rien ne se passe. Mais en cas d'échec, elle est automatiquement paralysée et le Walpurgis va lui pomper (niveau de la

Déchirure + Hargne) points de Vie par Tour de combat. Bien que paralysée, la victime a le droit de tenter des Encaissements pour amoindrir les dégâts.

Chaque PV volé à la victime est automatiquement octroyé au Walpurgis.

S'il était blessé ou malade, le Doppelganger se soigne ainsi ; mais il peut aussi cumuler ces points au-delà de son maximum habituel dans une limite totale de (PV maximum x 5).

Inhumain: 6

Seuil de régression : 12

Tare: le Doppelganger ne peut se nourrir autrement que par ce biais. Il n'y a plus beaucoup d'animaux qui se promènent dans son quartier ! D'autre part, cette Déchirure provoque une malformation oculaire donnant un regard triste en permanence et une impression que les yeux sont sur le point de tomber de leurs orbites. Cette Déchirure intervient dans le calcul visant à déterminer si le Doppelganger a déjà été dépisté, lors de la création de personnage (Cf. Pas si morts... p. 41 et suivantes).

Durée: permanente.

Type: permanente.

Portée et volume: n.a.