

ENERGY SYSTEM

Un système de jeu énergétique,
tactique et accessible pour
vos aventures super
héroïques



Energy System

Thibaut CRESPEL

Version 3.3 - Juillet 2026

Table des matières

Introduction	5
Simplicité	5
Héroïsme	5
Tactique	6
Utiliser ce livre	6
Nombre de joueurs	6
Matériel recommandé	6
Prérequis pour jouer	7
 Création de personnage	 9
Les rangs de puissance	9
Les points de héros	9
Les attributs	10
L'énergie	10
La Récupération	10
La Vigueur	10
Les pouvoirs	10
Offensifs (Off-C et Off-D)	11
Défensifs (Def)	11
Mouvements (Mov)	11
Support (Sup)	12
Collaborer avec le MJ	12
Les modificateurs	13
Renforcement (+X)	13
Affaiblissement (-X)	13
Les aptitudes	15
Les rangs d'aptitudes	16
Les points d'aptitudes	16
Les traits	16
Spécialités	16
Particularités	17
QG, véhicules, relations, etc.	17
Les complications	17
Le stress	18

Subir du stress	19
Faire baisser le stress	19
Atteindre 10 en stress	19
Utiliser le stress	19
Les états	20
Épuisé	20
Blessé	20
Incapacité	21
Troublé	21
Démoralisé	21
Brisé	21
Le combat tactique	23
Les tours de jeu	23
Phase de récupération	23
Phase d'entretien	24
Phase d'action	24
Les modificateurs	24
Demi-succès	24
Les actions offensives	25
Faire des dégâts	25
Appliquer une condition	25
Attaque de zone	26
Attaquer sans pouvoirs	26
Charger	27
Engagement	27
Les actions défensives	27
Se défendre sans pouvoirs	28
S'interposer	28
Etendre sa défense	29
Les actions de mouvement	29
Déplacer les alliés	30
Déplacement forcé	30
Les actions de support	30
Effet étendu	31
Don d'énergie	31

Invulnérabilité	31
Guérir ses alliés	32
Les actions spéciales	32
Interagir avec la scène	32
Se mettre en attente	33
Opposer son pouvoir	34
Reprendre son souffle	34
Les défis	35
Utiliser les défis	35
Test d'aptitude	35
Difficulté du défi	35
Test de pouvoir	36
Défi opposé	37
Se dépasser	37
Mener le jeu	39
La création de personnage accélérée	39
Maîtriser le combat	40
Jouez cartes sur table	40
Equilibrez les rencontres	40
L'intérêt vient du nombre	40
La mise en attente	41
Ajoutez des objectifs	41
Limitez le temps de réflexion	41
La progression	41
L'expérience héroïque	42
L'expérience d'aptitude	42
Expérience bonus	43
Option : réputation et relations	44
Notoriété super et civile	44
Moralité super et civile	45
Relations	46
Evolution des scores	47
Option : les ressources	48
Economies	49
Dettes	50

Introduction

L'Energy System est un jeu de rôle de super-héros qui fait un pari simple : remplacer le hasard des combats par la tactique pure. Pas de jets de dés pour frapper, pas de victoire volée par un coup de chance. À la place, une ressource : l'énergie, que les joueurs gèrent, dépensent et partagent pour construire leurs victoires ensemble.

Ce n'est pas un jeu où l'on subit les événements en croisant les doigts. C'est un jeu où l'on décide : quand attaquer, quand se défendre, quand sacrifier ses propres points pour protéger un allié au bon moment. Un jeu où connaître les capacités de ses coéquipiers vaut autant que connaître les siennes. Un jeu où la meilleure équipe gagne, pas la plus chanceuse.

Vous tenez entre les mains le fruit de ces ambitions : un système de jeu simple, héroïque et tactique, conçu pour mettre en scène des campagnes de super-héros qui vous laisseront des souvenirs.

Simplicité

L'Energy System permet de créer un personnage en quelques minutes seulement, de créer des adversaires variés sans préparation laborieuse et est assez simple pour être joué sans se référer au livre de règle en cours de partie.

Héroïsme

L'Energy System permet de vivre des aventures dans lesquelles les personnages vont réussir ou échouer et où l'issue d'un échec ne sera que rarement fatale. Chaque adversaire peut devenir un allié, chaque situation désespérée peut connaître un rebondissement inattendu, car c'est aussi cela l'essence des jeux de super-héros.

Tactique

Pour le combat, l'Energy System met en avant les choix tactiques des joueurs et leur capacité à agir en équipe, à se connaître et à développer des stratégies. Ainsi le système se sépare des éléments aléatoires qui tendent à faire reposer la victoire sur la chance au profit d'un système de ressources : l'énergie. Ces règles de combat tactiques forment le plus gros du système de jeu comme en témoigne l'épaisseur (relative) du chapitre de combat.

Utiliser ce livre

L'Energy System est un système de jeu spécifiquement développé pour les jeux de rôles de super héros. Il donnera également satisfaction pour les jeux de rôles très héroïques à forte connotation tactique comme peuvent l'être les jeux de high fantasy. Ce livre ne propose pas de cadre de jeu : le MJ est invité à utiliser son univers de super-héros préféré ou à inventer le sien !

Nombre de joueurs

Comme pour la plupart des jeux de rôles, un nombre de joueurs compris entre 3 et 5 donne les meilleurs résultats à une table de jeu. Avec 2 joueurs ou moins, les combats tactiques de l'Energy System deviennent trop prévisibles et devront être remplacés par les règles de défi du chapitre 5 afin de conserver la tension et la surprise.

Matériel recommandé

Pour jouer à l'Energy System, vous aurez besoin de jetons (jetons de poker, chips en verre, oursons en gélatine, etc.) pour représenter l'énergie des personnages (entre 5 et 10 par personnage) ainsi que quelques dés à 6 faces qui serviront de marqueurs (vigueur actuelle, énergie des ennemis, etc.).

Prérequis pour jouer

Ce livre de jeu n'a pas vocation à vous présenter les fondamentaux du jeu de rôle, nous partirons donc du principe où vous êtes déjà MJ ou joueur et que vous avez déjà joué à quelques jeux avant d'ouvrir celui-ci. Ce livre part également du principe où vous connaissez les concepts clés des jeux super héroïques et que vous avez envie de les appliquer comme ils s'appliquent dans vos comics, vos séries animées ou vos films de super héros préférés.

Création de personnage

Sur l'Energy System, un personnage est principalement défini par son rang, ses attributs et ses pouvoirs.

Les rangs de puissance

Chaque personnage possède un rang de puissance, qui définit la magnitude de ses pouvoirs et de ses capacités au combat. Les humains ordinaires sont limités aux trois premiers rangs de pouvoirs, c'est à partir du rang 5 que les personnages deviennent vraiment super héroïques.

Les points de héros

Les points de héros servent à acquérir les attributs et les pouvoirs de votre personnage. Le rang est choisi en début de création, il détermine le budget en points de héros disponibles. L'Energy System est pensé pour que les personnages des joueurs soient créés au rang 5, mais c'est au MJ de définir le niveau de départ de sa campagne de jeu.

Rang	Pts de héros	Échelle
1	9	Civils
2	17	Flics & Voyous
3	24	Agents spéciaux
4	32	Officiers puissants
5	39	Super héros débutant
6	47	Super héros compétent
7	54	Super héros reconnu
8	62	Super héros puissant
9	69	Super héros majeur
10	77	Plus puissants sur Terre
11+	84+	Cosmique

Les attributs

Trois attributs permettent de définir la dynamique du personnage durant les combats. Un attribut ne peut jamais être inférieur à 1. Chaque point d'attribut coûte un certain nombre de points de héros.

Attribut	Coût	Usage principal
Énergie	2	Réserve d'actions
Récupération	3	Renouvellement de la réserve
Vigueur	1	Points de vie

L'énergie

L'énergie représente le dynamisme d'un personnage, sa vivacité, son explosivité. Elle est primordiale pour les personnages rapides et capables d'actions décisives dans un laps de temps court.

La Récupération

La récupération représente les ressources internes, le souffle, la stabilité du personnage. Elle est primordiale pour les personnages endurants, capables de soutenir leurs efforts durant un laps de temps plus long. La récupération ne peut pas être supérieure à l'énergie.

La Vigueur

La vigueur représente la résistance du personnage au choc et à la douleur. On peut considérer la vigueur comme les points de vie maximum du personnage, qui lui permettent de soutenir davantage de dégâts avant d'être mis hors de combat.

Les pouvoirs

Les pouvoirs représentent les capacités puissantes, gadgets fantastiques ou facultés formidables des personnages. Ils se rangent tous

dans l'une des quatre catégories suivantes et leur coût de base est toujours 3 points de héros.

Pouvoir	Code	Coût
Offensif	Off-C ou Off-D	3 par pouvoir
Défensif	Def	3 par pouvoir
Mouvement	Mov	3 par pouvoir
Support	Sup	3 par pouvoir
Renforcement	+X	2 par +1 d'énergie
Affaiblissement	-X	-1 par -1 d'énergie

Offensifs (Off-C et Off-D)

Les pouvoirs offensifs s'en prennent directement à un ou plusieurs adversaires en les blessant, en les handicapant ou en produisant un effet néfaste ou non désiré. Lorsqu'un pouvoir offensif est attribué, il faut définir s'il s'agit avant tout d'un pouvoir de contact (Off-C) ou d'un pouvoir de distance (Off-D). Un personnage combattant possède généralement au moins un pouvoir offensif.

Défensifs (Def)

Les pouvoirs défensifs permettent de résister aux pouvoirs offensifs, aux coups, au contrôle mental et plus généralement à tous les effets non désirés. Il est recommandé à un personnage joueur de posséder au moins un pouvoir défensif s'il souhaite tenir le coup en combat.

Mouvements (Mov)

Les pouvoirs de mouvement permettent à un personnage de se déplacer plus d'une fois par tour et de manière souvent non conventionnelle, ce qui offre des opportunités tactiques très intéressantes.

Support (Sup)

Les pouvoirs de supports visent à modifier l'environnement ou à soutenir les alliés. Tout pouvoir qui ne rentre pas dans l'une des trois catégories ci-dessus est considéré comme un pouvoir de support.

Collaborer avec le MJ

Lorsque vous créez un pouvoir pour votre personnage, mettez-vous d'accord sur les détails avec votre MJ et notez-les. Par exemple vous pouvez décider que votre Téléportation (Mov) génère un flash lumineux ou que votre Copie de pouvoir (Sup) ne permet de copier qu'un seul pouvoir à la fois. Il est conseillé de se créer des limites assez tôt afin de se garder une marge de progression et d'éviter au MJ d'avoir à brider le pouvoir après quelques séances.

Penchons nous sur la création de WINK, une jeune femme de rang 5 fan de motos et de hard rock. Avec ses 39 points de héros nous la créons ainsi : 27 points de héros dans les attributs avec Énergie 5 (coût 10), Récupération 4 (coût 12), Vigueur 5 (coût 5). Elle sera ainsi assez équilibrée au niveau des attributs, ce qui laisse 12 points pour ses pouvoirs : un pouvoir de Combat téléporté (Off-C) lui permettant de se téléporter tout autour de ses cibles pour distribuer une pluie de coups difficiles à anticiper (coût 3) ; un pouvoir de Téléportation défensive (Def) lui permettant de se téléporter par réflexe pour éviter les attaques (coût 3) ; un pouvoir de Téléportation (Mov) lui permettant de se téléporter sur de plus longues distances, plusieurs fois par tour (coût 3) ; et enfin un pouvoir de Téléportation d'objet (Sup) lui permettant de téléporter des objets d'un lieu à un autre, par exemple une porte en dehors de ses gonds, c'est pratique. Elle est ainsi totalement axée sur les différents usages de la téléportation.

Les modificateurs

Les pouvoirs peuvent être renforcés ou au contraire affaiblis pour représenter les pouvoirs primordiaux ou secondaires d'un personnage. Le coût du renforcement ou de l'affaiblissement se répercute sur le coût initial du pouvoir (3 points de héros), jusqu'à un coût minimum de 1 point de héros.

Renforcement (+X)

Un pouvoir renforcé apporte autant de points d'énergie que sa valeur de renforcement lors de son utilisation, une seule fois par tour. C'est une bonne façon de mettre en avant le pouvoir signature d'un personnage.

Affaiblissement (-X)

Un pouvoir affaibli se voit imposer un modificateur d'énergie négatif lors de son premier usage au cours d'un tour. Un pouvoir très secondaire ou en cours d'apprentissage pourrait être représenté grâce au modificateur d'affaiblissement.

Voyons maintenant le cas de KITSUNE, une jeune mutante de rang 5 au tempérament explosif possédant une queue de renard. Pour sa création, 39 points de héros seront dépensés ainsi : 28 points de héros dans les attributs avec Énergie 6 (coût 12), Récupération 4 (coût 12), Vigueur 4 (coût 4). Elle sera donc rapide et explosive mais peu endurante et assez peu résistante. Les 11 points de héros restants seront dépensés en pouvoirs de cette façon : un pouvoir de Frappes instinctives (Off-C) +1 qui lui permettra de frapper dans les terminaisons nerveuses de ses ennemis au contact, avec un renforcement de +1 (coût 5); un pouvoir d'Esquive instinctive (Def) qui lui permettra d'éviter les attaques qui la cibleront (coût 3); et enfin un pouvoir d'Agilité du renard (Mov) qui lui permettra de courir vite et de sauter haut de manière extraordinaire

grâce à une agilité hors du commun (coût 3). C'est une super héroïne vive, acrobatique, fragile mais nerveuse - et potentiellement dangereuse.

Les aptitudes

Les aptitudes décrivent des champs de compétences relativement larges dans lesquels les personnages ont plus ou moins de talent et qui ne servent pas au combat (ce dernier étant géré par les attributs et pouvoirs). Les aptitudes sont au nombre de 12.

Aptitude	Description
Art	Écrire, cuisiner, dessiner, peindre, transmettre des émotions
Athlétisme	Sportif, activités physiques, bonne constitution
Bagou	À l'aise en société, parler en public, mentir, bluffer
Filouterie	Agir discrètement, dérober, crocheter, monde de l'illégalité
Médecine	Premiers soins, sauver des vies, connaissances médicales
Nature	Survivre dans la nature, flore et faune, monture
Occultisme	Surnaturel, entités occultes, magie ordinaire
Sciences exactes	Mathématiques, physique, chimie
Sciences humaines	Histoire, géopolitique, lois, psychologie
Technologie	Bricoler, réparer, utiliser un ordinateur, inventer
Véhicules	Conduire ou piloter tout type de véhicule
Vigilance	Observer, remarquer des détails, réagir rapidement

Les rangs d'aptitudes

Les rangs d'aptitude permettent de définir la maîtrise d'un personnage vis à vis d'une aptitude. La table ci-après présente l'échelle des aptitudes.

Rang	Coût	Description
1	1	Amateur
2	2	Débutant
3	3	Professionnel
4	4	Expert
5	5	Maître

Les points d'aptitudes

Lors de la création d'un personnage, le nombre de points d'aptitudes disponibles dépend de la maturité du personnage. C'est avec ces points d'aptitudes que vous pourrez acquérir vos rangs d'aptitudes et de traits. Chaque rang d'aptitude et chaque rang de trait coûtent 1 point d'aptitude chacun.

Maturité	Points d'aptitudes
Adolescent	18
Adulte	24
Vétéran	30

Les traits

Les traits représentent des avantages qui augmentent les chances de succès. Un trait coûte 1 point d'aptitude par bonus de +1.

Spécialités

Certains personnages possèdent des spécialités qui peuvent s'appliquer à une ou plusieurs aptitudes. Par exemple un personnage pourrait

posséder une spécialité chevaux qui pourrait s'appliquer lorsque le personnage monte à cheval (aptitude nature), lorsqu'il veut soigner un cheval (aptitude médecine) ou lorsqu'il fait appel à des connaissances générales sur les courses hippiques (sciences humaines).

Particularités

Les particularités sont des traits spéciaux qui donnent un avantage au personnage dans certaines situations. Par exemple une particularité d'odorat sur-développé pourrait permettre d'obtenir un bonus dans l'utilisation des aptitudes de vigilance pour détecter une présence, ou encore en nature pour savoir si quelque chose est mangeable ou en art pour le mélange des saveurs en cuisine. Une particularité peut parfois se retourner contre le personnage, en le rendant par exemple plus sensible à des odeurs insoutenables. Dans ce cas, le modificateur est utilisé de manière négative.

QG, véhicules, relations, etc.

Les possessions telles qu'une super base, un vaisseau spatial ou un véhicule personnel ne sont pas des traits, car ils ne sont pas directement liés au personnage et sont davantage des ressources de campagne prises en compte par le MJ lors de l'élaboration de ses aventures qu'autre chose. De la même manière, les relations avec un autre personnage ou un petit groupe ne sont pas non plus des traits mais des éléments du background du personnage qu'un MJ peut prendre en compte lors de l'élaboration de ses aventures.

Les complications

Les complications représentent les principales difficultés que rencontrent un personnage, que cela soit dû à son caractère, une faiblesse, sa Némésis, etc. Lorsqu'une complication entre en jeu et complique réellement la vie du personnage, le joueur gagne un point d'expérience d'aptitude supplémentaire à la fin de la séance.

Poursuivons la création de KITSUNE. Elle est jeune (16 ans) et a vécu quelques années au sein d'un gang de New York en tant que protégée du chef. Elle est également douée pour les graffitis artistiques. Étant adolescente, nous allons lui attribuer 18 points d'aptitudes qui seront dépensés ainsi : 15 dans les aptitudes (Art 3, Athlétisme 2, Bagou 3, Filouterie 3, Technologie 1 et Vigilance 3) et les 3 points restants iront dans le trait Sens améliorés (odorat et toucher) au rang 2 et Environnement urbain au rang 1. Ses complications seront les suivantes : Allure de mutante (elle possède une queue de renard et des yeux au iris oranges), Sensible à la frénésie (sa colère peut exploser facilement).

WINK quant à elle est une jeune mutante un peu plus âgée (22 ans). Issue d'un milieu très religieux, elle a fui sa famille lorsque ses pouvoirs de téléportation se sont déclarés, vivant quelques temps dans la rue et apprenant à bricoler des motos. En tant que jeune adulte nous lui attribuons 24 points dépensés ainsi : 21 dans les attributs (Art 2, Athlétisme 3, Bagou 2, Filouterie 2, Occultisme 2, Sciences humaines 2, Technologie 3, Véhicules 3, Vigilance 2). Ses 3 points restants iront dans deux traits : Spécialisation moto rang 2 et Spécialisation religion rang 1. Enfin, sa joueuse lui attribue les complications suivantes : Famille anti mutants (afin d'avoir un peu de drame familial), Conflit religieux intérieur (comment vivre sa religion quand les autres nous voient comme une créature maudite?).

Le stress

Au cours de la partie, le personnage peut être amené à vivre des moments difficiles. L'échec, la honte et la frustration sont autant de facteurs de stress qui méritent d'être pris en compte. Pour cela, il existe une jauge de stress comportant 10 cases.

Subir du stress

Le MJ peut distribuer une case de stress lorsqu'il juge qu'un événement est mal vécu par le personnage durant une scène. Cela peut se produire bien sur en cas d'échec d'une mission, d'une perte civile innocente, mais également dans le cas d'une réprimande, d'une altercation, etc. Dans les cas les plus dramatiques, le MJ peut même attribuer deux cases de stress en une fois, mais jamais plus durant une scène.

Faire baisser le stress

Se débarrasser de son stress est un élément important du jeu, car sans cela, le personnage ne pourrait tenir bien longtemps son rôle de super. Il y a plusieurs façons de faire baisser son stress :

- Le personnage peut faire baisser son stress via l'un de ses exutoires. La scène d'exutoire doit être amenée en jeu et le MJ peut ainsi accorder au PJ d'effacer une de ses cases de stress. On ne peut faire appel aux exutoires qu'une fois par séance.
- Une scène d'équipe peut faire baisser le stress d'un point si elle est émotionnellement convaincante. En effet, les équipes de super héros offrent généralement un soutien moral à leurs membres. On ne peut obtenir un soutien moral de l'équipe qu'une seule fois par séance.
- Le stress baisse de deux points au début de chaque nouveau scénario.

Atteindre 10 en stress

Lorsque le personnage atteint 10 cases de stress, il coche l'état **troublé**. S'il doit subir davantage de stress (ce qui l'amènerait à 11 cases), il coche l'état **démoralisé**, puis **brisé** (l'équivalent de 12 cases).

Utiliser le stress

Un personnage a parfois besoin de puiser dans sa volonté pour réaliser des actions remarquables. Lorsque le besoin s'en fait sentir, il peut

cocher une case de stress pour obtenir l'un des avantages ci-dessous.

- **Action d'éclat** : Un personnage peut cocher une case de stress pour utiliser un de ses pouvoirs comme s'il faisait partie d'une catégorie supplémentaire durant un tour. Par exemple un personnage possédant le pouvoir de Projectiles de feu (Off-D) pourrait s'en servir pour se propulser dans les airs, lui permettant de se comporter également comme un pouvoir de mouvement (Mov) pour ce tour.
- **Détermination** : Un personnage peut cocher une case de stress pour ignorer le malus de demi-succès lors de ses défenses durant un tour. C'est particulièrement utile pour résister à des capacités contre lesquelles de nombreux personnages n'ont pas de défenses opposables, comme le contrôle mental.
- **Se dépasser** : Un personnage peut cocher une case de stress lorsqu'il souhaite se dépasser pour réussir un défi, ce qui lui permet d'ajouter 2 rangs à son niveau d'aptitude.

Les états

Les états sont des statuts attribués aux personnages par les règles de jeu et qui peuvent persister durant toute une séance voire une aventure. Les états sont relatifs à la santé physique ou mentale du personnage.

Épuisé

Un personnage épuisé subit un malus de 1 point à sa valeur d'énergie tant qu'il ne se sera pas reposé (au moins 7h de sommeil). Le MJ peut attribuer cet état après qu'un personnage ait été mis hors combat mais sans blessures, ou à un personnage ayant passé une nuit blanche.

Blessé

Un personnage qui a été mis hors combat durant une scène peut subir le statut blessé à la fin du combat (à la discrétion du MJ). Un personnage blessé ne peut récupérer que la moitié de sa vigueur (arrondie au supérieur) jusqu'à ce qu'il soit guéri de ses blessures, généralement

après un passage à l'infirmerie suivi d'une période de repos ou par l'utilisation d'un pouvoir de guérison.

Incapacité

Un personnage blessé qui subit une nouvelle fois le statut blessé subit à la place l'état incapacité. Un personnage incapacité peut être encore conscient, mais il est trop gravement blessé pour continuer réellement l'aventure. Un pouvoir de soin peut ramener un personnage incapacité au statut de personnage blessé, mais il ne pourra pas le ramener indemne le temps d'un scénario. Tout comme pour un personnage blessé, il faudra sans doute un passage à l'infirmerie suivi d'une période de repos pour qu'il soit de nouveau indemne.

Troublé

Un personnage ayant accumulé 10 points de stress est troublé. Il a du mal à se concentrer tant ses problèmes viennent le hanter. Il subit un malus de -1 à toutes ses aptitudes tant qu'il n'est pas redescendu en dessous des 10 cases de stress.

Démoralisé

Un personnage troublé qui subit une case de stress subit à la place l'état démoralisé. Dans cet état, le malus d'aptitude atteint -2 et le personnage subit en outre un malus de -1 en énergie.

Brisé

Un personnage brisé doit fuir pour se protéger émotionnellement. Il abandonne son équipe, son groupe, et part se réfugier là où il pourra se reconstruire. Techniquement, le personnage ne sera plus jouable tant qu'il n'aura pas été ramené (et convaincu) par ses compagnons, ce qui nécessitera une aventure en soi. Lorsqu'il reviendra, ses cases de stress seront de nouveau à leur minimum.

Le combat tactique

Lors d'un combat, les personnages se confrontent généralement à leurs adversaires afin de réaliser leurs propres objectifs et d'empêcher leurs rivaux de réaliser les leurs. Au début d'un combat, tous les personnages possèdent autant de points d'énergie disponibles que la valeur de leur attribut d'énergie. Ces points d'énergie sont représentés par des jetons et positionnés sur la fiche de personnage.

Au cours d'un tour de combat, les personnages dépensent leurs points d'énergie pour réaliser leurs actions (se déplacer, attaquer, se défendre, etc.) et ils en regagnent tout ou une partie de ces points d'énergie au cours du tour suivant. Lorsque les points d'énergie engagés dans une action offensive sont supérieurs à ceux placés en défense, alors l'attaque réussit et l'effet du pouvoir s'applique. Un personnage se retrouvant à zéro point de vigueur durant un confrontation est mis hors combat. Le combat ne fait pas intervenir la chance, il est tactique et demande une bonne anticipation et une bonne coopération de la part des PJ s'ils veulent en sortir vainqueurs.

Les tours de jeu

Le combat est découpé en tours de jeu durant chacun entre 6 et 10 secondes. Chaque tour est lui-même découpé en phases dédiées à des aspects bien définis du combat : la phase de récupération, la phase d'entretien et les phases d'action.

Phase de récupération

Lors de la phase de récupération, tous les jetons d'énergie placés en défense sont supprimés. Ensuite, tous les personnages récupèrent autant de points d'énergie qu'ils possèdent en valeur d'attribut de récupération, à concurrence de leur valeur d'attribut d'énergie.

Phase d'entretien

C'est durant la phase d'entretien que les pouvoirs qui peuvent être maintenus dans le temps sont alimentés par des points d'énergie. S'il s'agit d'une utilisation offensive du pouvoir, la cible peut tenter de résister en dépensant elle aussi des points d'énergie en défense, ce qui peut éventuellement mettre un terme au pouvoir maintenu.

Phase d'action

Durant cette phase, les personnages jouent leurs actions les uns après les autres, en commençant par ceux qui ont la plus haute valeur d'attribut d'énergie, et en terminant par ceux qui ont la valeur la plus basse. En cas d'égalité entre PJ, les joueurs choisissent qui agit en premier. En cas d'égalité avec les PNJ, les PJ agissent en premier. Au cours de sa phase d'action, un personnage peut effectuer différentes actions tant qu'il possède suffisamment de points d'énergie à dépenser.

Les modificateurs

Le MJ est libre d'ajouter un modificateur aux points d'énergie engagés lorsque la situation est avantageuse ou désavantageuse, par exemple si un personnage possédant une super force arrache un lampadaire du sol pour frapper un adversaire, ou si un personnage se place derrière un véhicule pour se faire un couvert contre les tireurs en face. Un tel modificateur ne peut jamais excéder 2 points d'énergie de bonus ou de malus.

Demi-succès

Lorsqu'il effectue une action en demi-succès, le personnage doit investir deux jetons d'énergie pour en obtenir un. Cela divise donc par deux son efficacité. Si une action en demi-succès subit encore un modificateur de demi-succès (par exemple un pouvoir de support utilisé pour générer un effet offensif de zone) elle devient un quart de succès, nécessitant la dépense de 4 jetons d'énergie pour en obtenir un.

Les actions offensives

Au cours de son tour de jeu, un personnage peut attaquer autant d'adversaires qu'il souhaite tant qu'il peut en payer le coût en points d'énergie. Cependant, un même adversaire ne peut être pris pour cible par le personnage actif qu'une seule fois durant sa phase d'action. Cela signifie que si le personnage actif a déjà attaqué un personnage durant le même tour, il ne pourra pas l'attaquer de nouveau ; tous les points d'énergie dépensés contre un adversaire doivent l'être en une fois. C'est toujours le personnage qui réalise l'action offensive qui dépense ses points d'énergie en premier, le défenseur peut engager des points d'énergie en défense s'il le souhaite en réaction (voir actions défensives).

Faire des dégâts

Lorsqu'un pouvoir offensif provoque des dégâts, le nombre de points de vigueur perdus par l'adversaire est égal à la différence entre les points d'énergie investis en attaque et ceux investis en défense. Si l'adversaire perd tous ses points de vigueur, il est mis hors de combat.

KITSUNE combat deux agents de l'organisation criminelle Octopus avec son pouvoir Frappes instinctives (Off-C) +1. Elle possède 6 points d'énergie en début de tour, elle en engage 2 pour attaquer le premier (qui reçoit son bonus de renforcement de +1) et 2 pour attaquer le second (pas de renforcement, car ça ne fonctionne qu'une fois par tour). En une fraction de seconde, la mutante distribue coups de poings et de pieds dans les terminaisons nerveuses de ses deux adversaires, l'un devra se défendre contre une attaque à 3 d'énergie (2+1), l'autre contre une attaque à 2. "Hey, mes nouveaux punching-balls !"

Appliquer une condition

Certains pouvoirs offensifs n'ont pas pour vocation de blesser la cible, mais d'appliquer une condition à cette dernière. Pour qu'une condition

puisse être appliquée à la cible, il faut que l'énergie investie en attaque dépasse l'énergie investie en défense (l'égaliser ne suffit pas). Dans ce cas, la condition s'applique entièrement et ce jusqu'au début du prochain tour. La condition peut être maintenue via une dépense suffisante de points d'énergie durant la phase d'entretien, et le défenseur peut de nouveau investir ses points en défense à ce moment là.

Exemples de condition :

- **Aveuglé** : ne peut plus effectuer l'attaques à distance
- **Empêtré** : ne peut plus se déplacer ni attaquer
- **Contrôlé** : ne peut plus utiliser ses points d'énergie autrement qu'en défense
- **Immobilisé** : ne peut plus se déplacer
- **Sonné** : ne peut plus dépenser ses points d'énergie autrement qu'en défense

Aucune condition ne devrait empêcher le personnage d'utiliser ses points d'énergie en défense.

Attaque de zone

S'il effectue une attaque de zone, le personnage doit spécifier le diamètre de la zone (maximum 20 mètres de diamètre) et son attaque est effectuée en demi-succès contre tous les personnages situés dans la zone d'effet.

Attaquer sans pouvoirs

Un personnage qui attaque sans avoir de pouvoir correspondant peut le faire en demi-succès si cela fait du sens dans la fiction et si le MJ l'y autorise. Par exemple un personnage peut utiliser une arme à feu qu'il vient de ramasser même sans pouvoir d'arme à feu, mais ses actions offensives seront réalisées en demi-succès.

Charger

Un personnage possédant un pouvoir offensif au contact (Off-C) peut charger sa cible. Concrètement, le personnage obtient un déplacement gratuit de 20 mètres qui doit être suivi immédiatement d'une attaque au contact contre la cible de la charge. Un personnage ne peut charger qu'une seule fois par tour et cette charge compte dans la limite de ses mouvements maximum (voir actions de mouvement).

Engagement

Lorsqu'un personnage est attaqué au contact par un assaillant dont le pouvoir est de type offensif de contact (Off-C), il est considéré comme engagé et ne peut agir que sur les personnages se trouvant dans ses 5 mètres. Tant qu'il est engagé, un personnage souhaitant agir sur un personnage situé au-delà des 5 mètres autour de lui le fera en demi-succès, quel que soit le type d'action et quelle que soit la cible. De plus, si le pouvoir du personnage engagé est de type offensif de distance (Off-D), il subira un malus de 1 point d'énergie s'il veut se servir de son pouvoir pour attaquer le personnage qui l'a engagé.

Les actions défensives

Lorsqu'un personnage est la cible d'une action offensive, il peut en réaction dépenser des points d'énergie pour les placer en défense. Un personnage peut toujours tenter de se défendre contre une attaque, même si ce n'est pas sa phase d'action. En effet, les actions défensives sont des actions réflexes qui ne nécessitent pas d'être utilisées durant sa propre phase d'action.

- Si la défense est égale ou supérieure à l'énergie de l'attaque, alors l'attaque échoue.
- Si la défense est inférieure à l'énergie de l'attaque, les dégâts ou la condition de l'attaque s'appliquent.

Dans tous les cas, après chaque attaque subie, un des points d'énergie engagés en défense est supprimé, les autres points restant en défense

pour le reste du tour. Les points d'énergie engagés en défense sont retirés de la fiche de personnage et placés au bas de la fiche, vers le joueur et le bord de la table de jeu.

WINK sursaute lorsqu'un robot de la Vigilant Corp. se dresse au dessus de la cime des arbres. Il tend un bras vers elle et émet un Rayon d'énergie concentré (Off-D) contre elle, engageant 4 points d'énergie. Notre héroïne n'a pas encore eu le temps de se déplacer ce tour ci, et avec 4 de réserve en énergie elle décide de se défendre avec sa Téléportation défensive (Def) et de ne mettre que 3 points d'énergie. Ce n'est pas assez pour éviter totalement l'attaque, et le rayon d'énergie lui brûle légèrement un bras lorsqu'elle se téléporte de quelques pas pour l'esquiver, perdant 1 point de vigueur au passage (4 de l'attaque - 3 de sa défense). Comme après chaque défense, WINK perd un point de sa défense (qui est maintenant de 2), mais au moins il lui reste un point d'énergie de réserve qu'elle pourra utiliser pour se déplacer lors de son tour pour fuir le robot! "Ça brûle!"

Se défendre sans pouvoirs

Lorsqu'un personnage ne possède pas de pouvoir de défense logiquement opposable à un pouvoir offensif, les points d'énergie qu'il engage en défense comptent en demi-succès. Même en cas de demi-succès, un seul point est supprimé de la défense après une attaque subie.

S'interposer

Un personnage peut en protéger un autre situé dans ses 5 mètres en s'interposant et en prenant l'attaque à sa place. Le personnage qui s'interpose devient la cible de l'attaque à la place de la cible légitime. Cela doit être réalisé avec un pouvoir qui le permette (ou sans pouvoir et en demi-succès), à condition que le personnage soit réellement touché à la place de sa cible. Cela exclut donc par exemple l'utilisation d'un pouvoir d'esquive en tant que défense.

Etendre sa défense

Certains pouvoirs défensifs peuvent être étendus aux alliés proches (dans les 5 mètres). Dans ce cas, le personnage activant le pouvoir doit dépenser 1 point d'énergie par allié supplémentaire compris dans la protection. Ce coût supplémentaire est dépensé et ne compte pas dans les points d'énergie engagés pour la défense. Lorsque l'un des personnages protégés par la défense étendue sera attaqué, les jetons d'énergie placés en défense étendue seront pris en compte, un point d'énergie sera supprimé, et tout dégât non bloqué ira à sa cible initiale. Le personnage réalisant la défense étendue ne s'interpose pas réellement, il ne sera donc pas systématiquement la cible des dégâts qui pourraient passer la défense. La défense étendue peut se cumuler avec celle des personnages que l'on protège, il est donc possible que les deux défenseurs (le protecteur et la cible) perdent un point d'énergie en défense chacun.

Les actions de mouvement

Un personnage qui ne possède pas de pouvoir de mouvement peut dépenser un jeton d'énergie pour se déplacer de 20 mètres durant son tour, avant ou après toute autre action. Il ne peut le faire qu'une fois par tour. Un personnage possédant un pouvoir de déplacement peut l'utiliser plusieurs fois au cours de son tour, permettant ainsi de se déplacer avant ou après chacune de ses actions pour un coût de 1 point d'énergie par mouvement. Alternativement, le personnage peut effectuer un petit déplacement de 5 mètres maximum. Cela ne lui coûte pas de point d'énergie, mais ne peut pas être effectué en plus d'un autre déplacement.

KITSUNE voit qu'un autre membre de l'organisation Octopus tente de fuir le parking, sans doute pour aller donner l'alerte. Lorsque son tour de jeu arrive, elle fonce vers le fuyard en utilisant son Agilité du renard (Mov). Le fuyard est à 60 mètres maintenant, mais puisqu'elle dispose d'un pouvoir de mouvement, elle dépense 2 points d'énergie pour effectuer deux mouvements de 20 mètres,

bondissant sur les toits des véhicules garés là. Elle utilise ensuite 3 points d'énergie pour attaquer en charge grâce à ses Frappes instinctives (Off-C) +1 et son troisième mouvement est offert par sa charge. Quelle vitesse !

Déplacer les alliés

Certains pouvoirs de déplacement peuvent étendre leur effet sur plusieurs personnages consentants (par exemple pour récupérer quelqu'un en vol ou se téléporter avec un allié). Dans ce cas, chaque personne déplacée en plus coûte 1 jeton d'énergie supplémentaire.

Déplacement forcé

Un personnage peut tenter d'en déplacer un autre s'il n'est pas consentant. Dans ce cas, le déplacement forcé est considéré comme une action offensive et l'agresseur doit battre la défense de la victime avec une attaque en demi-succès. S'il réussit, il peut déplacer sa cible de force (sur une distance de 20 mètres).

Les actions de support

Les actions de supports sont celles qui n'entrent dans aucune des catégories précédentes. Leurs effets peuvent s'opposer aux pouvoirs des adversaires, par exemple en créant un cône de froid pour affaiblir un mur de feu créé par un ennemi, mais ils ne sont pas faits pour s'opposer aux adversaires directement. En règle générale, tout pouvoir de support utilisé en offensif, en défensif ou en mouvement fait l'objet d'une dépense de points d'énergie en demi-succès. Lorsqu'il est utilisé pour ajouter un élément au terrain, le rang de cet élément est égal au nombre de points d'énergie engagés.

BRANDON souhaite créer un mur de feu avec sa Maîtrise du feu (Sup) et engage 4 points d'énergie. Son mur de feu apparaît, et il est de rang 4. Toute personne qui tenterait de le traverser subirait une attaque de feu de 4 points

d'énergie. Pour l'éteindre, il faudrait qu'un autre personnage engage 4 points d'énergie avec un pouvoir comme une attaque de froid ou d'eau.

WINK a détecté un sniper sur le toit, qui semble prendre une de ses camarades pour cible ! Elle décide d'utiliser son pouvoir de Téléportation d'objet (Sup) pour téléporter le fusil des mains du sniper pour le récupérer. Comme c'est une action offensive (elle impacte directement le sniper) elle la réalisera en demi-succès. Elle engage donc 4 points d'énergie, qui comptent pour deux points réels. Heureusement pour elle, le sniper n'a aucun pouvoir de défense à opposer à une téléportation de son fusil, lui aussi doit donc se défendre en demi-succès et le pauvre n'a pas 4 points d'énergie disponibles pour se défendre. La super héroïne téléporte donc le fusil du sniper qui finit entre ses propres mains. "Faut pas laisser traîner ses jouets !" lui crie t-elle.

Effet étendu

Un pouvoir de support peut s'étendre pour prendre effet sur plusieurs personnages consentants. Dans ce cas, chaque personne en plus de la première augmente le coût du pouvoir de 1 jeton d'énergie.

Don d'énergie

Un pouvoir permettant de donner de l'énergie à d'autres personnages le fera toujours en demi-succès, octroyant un point d'énergie à un personnage ciblé pour deux points engagés par le personnage actif.

Invulnérabilité

Les pouvoirs permettant de rendre le personnage immunisé à la plupart des attaques fonctionnent en mode tout ou rien, depuis l'activation par le personnage jusqu'à la fin du tour de jeu. Lorsqu'un tel pouvoir

est activé, le personnage ne peut plus agir sur le champ de bataille même s'il peut encore se déplacer. Le pouvoir peut être gardé actif en payant son énergie requise lors de la phase d'entretien en début de tour. Il peut s'agir de la capacité à devenir intangible ou encore d'être suspendu dans le temps ou dans une autre dimension. Le MJ devra toujours faire attention à ce que ce pouvoir ne soit pas déséquilibré.

Guérir ses alliés

Les pouvoirs qui rendent des points de vigueur à un personnage sont toujours joués en demi-succès. De plus, il n'est pas possible de faire regagner conscience à un personnage hors combat durant la scène, sauf si le personnage utilise sa détermination pour obtenir un second souffle (voir plus loin).

Les actions spéciales

Les actions spéciales n'appartiennent à aucune des quatre catégories présentées plus haut.

Interagir avec la scène

Appeler un ascenseur, ouvrir une porte, jeter un explosif par la fenêtre ou actionner une vanne sont des actions d'interaction avec la scène. En règle générale, interagir avec la scène coûte 1 point d'énergie (mais peut en coûter davantage selon le jugement du MJ).

KITSUNE voit qu'un agent d'Octopus s'apprête à foncer sur elle armé d'une matraque électrifiée. Ce n'est cependant pas sa priorité : elle doit actionner une vanne pour relâcher la pression dans le réseau de gaz du bâtiment. Le MJ indique qu'il lui faut un total de 4 points d'énergie pour actionner complètement la vanne. Elle décide de n'en engager que 2 ce tour-ci, s'apprêtant à devoir se défendre contre l'agent qui lui fonce dessus. Elle terminera d'actionner la vanne avec les 2 points qui manquent le tour

prochain, si elle est encore en état.

Se mettre en attente

Lorsque vient la phase d'action d'un personnage, ce dernier peut renoncer à agir et dépenser 1 point d'énergie pour se placer en attente et ainsi pouvoir jouer son tour à n'importe quel moment, même en plein milieu d'un tour adverse. Si cela permet d'interrompre l'action d'un autre personnage, les points d'énergie engagés par le personnage dont l'action a été interrompue ne peuvent pas être repris, même si l'action ne peut plus se réaliser. La phase d'action en attente doit être réalisée en une fois, puis on reprend là où l'on s'était arrêté un peu plus tôt. Un personnage qui termine le tour de jeu en attente peut, lors de la phase d'entretien suivante, conserver sa mise en attente au prix d'un point d'énergie.

WINK débute son tour avec 5 points d'énergie en réserve, mais elle préfère attendre le bon moment pour aller récupérer l'un de ses camarades qui s'apprête à tout donner dans une attaque spectaculaire. Elle dépense donc 1 point d'énergie pour se mettre en attente. Un peu plus tard dans le tour, son camarade effectue son attaque, dépensant toute son énergie sans rien garder pour sa défense ou pour se déplacer. WINK interrompt alors la fin du tour de son compagnon et utilise son pouvoir de Téléportation (Mov) pour aller vers lui, le récupérer et le téléporter ailleurs avec elle en sécurité ! Elle aura du dépenser 1 point d'énergie pour son premier déplacement, 1 point d'énergie pour son second déplacement, et 1 point de plus pour emporter quelqu'un d'autre avec elle. Elle emmène donc son camarade en lieu sûr avec elle dans un flash lumineux. "Mon estomac déteste quand tu fais ça" dit-il en lui souriant de toutes ses dents.

Opposer son pouvoir

Un personnage qui s'est mis en attente peut opposer son pouvoir à l'action d'un autre personnage en agissant pendant la phase d'action de ce dernier. Par exemple le pouvoir de Contrôle de la glace (Sup) permettrait de créer une rafale de givre pour gêner l'attaque d'un adversaire. Dans ce cas, les points d'énergie investis dans le pouvoir de Contrôle de la glace (Sup) seraient directement retranchés des points investis par l'attaquant. Ces points ne seraient pas gardés en défense, puisqu'il ne s'agit pas d'une utilisation défensive mais plutôt d'un contre-pouvoir.

Reprendre son souffle

Lorsque le combat est terminé et que tout danger immédiat est écarté, le personnage peut reprendre son souffle et récupérer tous ses points de vigueur (sauf s'il a été blessé, voir plus loin).

Les défis

Les personnages super héroïques se retrouvent régulièrement confrontés à des défis qui ne peuvent être résolus par un combat tactique. Quand il est question de pirater un ordinateur dans un QG ennemi, d'effectuer des manœuvres d'évitement dans un vaisseau spatial ou encore de pister une proie on fait appel au système de défi.

Utiliser les défis

Un défi oppose un personnage à l'environnement ou à un autre personnage en dehors d'une séquence de combat tactique.

Test d'aptitude

Un test d'aptitude se fait en additionnant une aptitude et un trait applicable. Pour que le défi soit remporté, le résultat doit être égal ou supérieur à la difficulté du défi.

WINK est également une motarde. Elle roule sur une route de campagne à grande vitesse quand soudain un arbre s'abat sur la route. Afin d'éviter de percuter l'arbre et de tomber de moto, WINK devra réussir un défi de pilotage. La motarde possède un rang de 3 en aptitude véhicules ainsi qu'une spécialité moto à +1 pour un total de 4. Est-ce suffisant pour remporter le défi et éviter d'accident ?

Difficulté du défi

Vous pouvez utiliser cette table pour jauger la difficulté d'un défi.

Niveau du défi	Difficulté du Défi
Amateur	1
Débutant	2

Niveau du défi	Difficulté du Défi
Professionnel	3
Expert	4
Maître	5
Héroïque	6
Fantastique	7
Extraordinaire	8
Incroyable	9
Impossible	10

Reprenons l'exemple précédent : le MJ estime qu'éviter un arbre tombant sur une route est un défi pour un expert à cause de la vitesse de la moto et de la taille de l'arbre, il estime donc cette difficulté à 4. Heureusement pour WINK, son score de 4 lui permet d'éviter l'accident !

Test de pouvoir

Lorsqu'un pouvoir peut s'appliquer à un défi, il peut être utilisé à la place d'une aptitude et des traits. On considère alors le rang de puissance du personnage en tant que rang d'aptitude, auquel on ajoute ou retranche les éventuels renforcements ou affaiblissements de son pouvoir.

WINK est également une super héroïne de rang 5 qui possède le pouvoir de Téléportation (Mov) +1. Il serait préférable pour elle de l'utiliser pour se téléporter avec sa moto derrière l'arbre. On prend donc son rang de puissance de 5, augmenté à 6 grâce à son renforcement de +1, on retranche 1 point car elle téléporte quelqu'un d'autre avec elle (sa moto), ce qui donne 5 ! Ce n'est évidemment pas un arbre chutant sur la route qui mettrait en danger une héroïne capable de se téléporter.

Défi opposé

Lorsqu'un défi oppose un personnage à un autre personnage, alors il s'agit d'un défi opposé. On compare alors les scores de défi, et le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, c'est un statut quo.

KITSUNE est poursuivie par MECANUS, un super vilain doté de membres cybernétiques qui veut enlever la jeune héroïne. Tous deux ont un pouvoir de mouvement et donc afin de savoir si KITSUNE va réussir à fuir, un défi sur leur pouvoir de déplacement doit être effectué, plutôt qu'un défi sur leurs aptitudes. KITSUNE est de rang 5 et possède le pouvoir Agilité du renard (Mov), ce qui lui donne un score de défi de 5. MECANUS est lui aussi de rang 5 et possède le pouvoir de Jambes cybernétiques (Mov) -1 (il s'agit d'un pouvoir mineur, il a donc été affaibli). MECANUS possède un score de défi de 4 (5 de rang, -1 d'affaiblissement de pouvoir). La jeune KITSUNE bondit dans les rues, monte rapidement à une échelle et saute de toits en toits, tandis que MECANUS finit par la perdre de vue.

Se dépasser

Les personnages joueurs peuvent cocher un point de stress pour obtenir un bonus de +2 lors d'un défi, leur permettant de se dépasser !

Mener le jeu

L'Energy System est un jeu à la fois simple et intimidant. Simple par le nombre de ses règles, mais intimidant par le côté tactique que le MJ doit développer s'il souhaite offrir à ses joueurs des challenges excitants et des scènes mémorables. Ce chapitre contient quelques conseils et outils qui vous permettront de mieux maîtriser la partie tactique de l'Energy System.

La création de personnage accélérée

Les personnages sont l'élément central des histoires de super héros. Ils sont plus importants que le cadre de jeu, plus importants que le scénario en lui-même : leur propre existence colore le monde et en font le centre de la plupart des histoires que vous ferez vivre à vos joueurs. Qu'ils soient PJ ou PNJ, un soin particulier doit leur être apporté car dans les jeux de super héros, les personnages ont toujours tendance à devenir récurrents et à réapparaître au meilleur (ou pire) moment.

Pour créer rapidement un personnage, vous pouvez utiliser la formule ci-après.

- Choisissez un rang de puissance pour le personnage.
- Les attributs du personnage sont égaux à son rang de puissance.
- Le personnage possède autant de pouvoirs que la moitié de son rang de puissance (arrondi au supérieur).
- Si le rang de puissance est pair, attribuer un renforcement +1 à un pouvoir.

Nous avons besoin de rapidement créer BRANDON, un super héros capable de manipuler le feu. Nous le voulons de rang 6, ainsi il aurait des attributs de ce niveau (Energie 6, Récupération 6, Vigueur 6); il posséderait trois pouvoirs par exemple Projectiles de feu (Off-D), Maîtrise du feu (Sup) et Esquive flamboyante (Def). Puisque son rang est pair, il obtient un renforcement de +1 que nous attribuons à ses Projectiles de feu (Off-D) +1.

Maitriser le combat

Le combat tactique peut être délicat à prendre en main au premier abord car la posture des joueurs et du MJ est très différente de celle des jeux de rôles plus classiques. Voici quelques conseils pour vous aider à maîtriser la tactique du jeu et mettre en scène de beaux combats.

Jouez cartes sur table

Indiquez les points d'énergie disponibles ainsi que les points mis en défense de vos PNJ (via des dés de deux couleurs différentes par exemple) afin que les joueurs puissent établir des tactiques et jauger la dépense de leurs points d'énergie. Plus ils auront d'information, plus ils prendront plaisir à établir une stratégie intéressante. Vous n'êtes pas obligé de tout dévoiler dès le premier tour de jeu, surtout pour des PNJ inconnus, mais n'attendez pas plus d'un ou deux tours pour le faire. Passé la surprise, le champ de bataille devrait devenir lisible.

Equilibrez les rencontres

Dans un jeu tactique, l'équilibre des rencontres est important, car le hasard ne sauvera personne. La méthode la plus simple pour équilibrer les rencontres est de comptabiliser le total des rangs des personnages. Si votre groupe compte 4 héros de rang 5, alors vous avez jusqu'à 20 rangs à répartir pour les adversaires. Vous pouvez donner un léger avantage aux joueurs de l'ordre de 20% de rangs par exemple, et au fur et à mesure, adapter suivant la capacité des joueurs, de leurs personnages et la vôtre en tant que MJ.

L'intérêt vient du nombre

Evitez les combats contre un nombre trop restreint d'adversaires car ils offrent peu d'intérêt tactiques. Si vous devez placer un adversaire relativement puissant, entourez le par exemple de quelques gros bras de rang 4 et sbires de rang 2 pour créer de l'intérêt tactique.

La mise en attente

La règle de mise en attente est un élément très important de la tactique dans le jeu. Grâce à elle, vous pourrez interrompre le tour d'un personnage qui se déplace trop vite et ne reste jamais à portée ou punir un personnage qui ne conserverait aucune énergie pour sa défense parce qu'il pense jouer en dernier. La mise en attente est un avantage tactique qui amène une grande part de surprise dans le jeu. Pensez y !

Ajoutez des objectifs

Un bon combat tactique n'est pas une opposition simple entre plusieurs personnages. Pensez à mettre le décors en valeur en ajoutant des objectifs ou des éléments intéressants. Par exemple des civils coincés dans une voiture qui risque de chuter du pont, une bombe à désamorcer dans la minute, un moteur à remettre en route avant que la plateforme volante ne chute, etc. Vous pouvez définir un nombre de points d'énergie nécessaire pour interagir avec un élément de la scène ou imposer un jet de défi. N'oubliez pas qu'une action coûte toujours au minimum 1 point d'énergie.

Limitez le temps de réflexion

Si vos joueurs prennent trop de temps à réfléchir à toutes les possibilités, cela va aller à l'encontre de la dynamique du combat. Vous pouvez par exemple limiter la durée du tour pour les joueurs à 1 ou 2 minutes de réflexion, ou encore introduire un nouveau problème toutes les 15 minutes de jeu (un nouvel ennemi arrive, une partie du terrain s'effondre, un civil est mis en danger, etc.). Adaptez ces mécaniques en fonction de vos joueurs et de votre rythme.

La progression

Comme dans la plupart des jeux de rôles, les personnages acquièrent des points d'expérience à la fin d'une séance de jeu, leur permettant de gagner des points de héros et des points d'aptitudes à dépenser

pour augmenter leurs attributs, acheter des pouvoirs ou améliorer leurs aptitudes et leurs traits. Il y a deux types de points d'expérience : l'expérience héroïque et l'expérience d'aptitude.

L'expérience héroïque

A la fin de chaque séance, les personnages gagnent entre 1 et 3 points d'expérience héroïques. 10 points d'expérience héroïques peuvent être convertis en 1 point de héros, qui peut être utilisé comme indiqué au chapitre "les bases d'un personnage". Le MJ peut décider, pour sa campagne, de limiter les personnages à un ensemble de rangs qu'ils ne pourront pas dépasser. Par exemple une campagne axée sur les jeunes mutants dans une école pour jeunes surdoués pourrait accepter des personnages de rang 5 ou 6 uniquement, empêchant alors de dépenser des points de héros s'ils permettent d'atteindre le rang 7.

Critères	Gain d'expérience
Le personnage a participé à la séance et a survécu	1 point
L'aventure est une réussite ou un jalon important a été passé avec succès	1 point
Les risques étaient élevés, les adversaires très puissants	1 point

L'expérience d'aptitude

A la fin de chaque séance, les personnages peuvent également acquérir entre 1 et 3 points d'expérience d'aptitude. 10 points d'expérience d'aptitude peuvent être convertis en 1 point d'aptitude qui pourra être dépensé pour augmenter le score d'une aptitude ou d'un trait.

Critères	Gain d'expérience
Le personnage a participé à la séance et a survécu	1 point
Le personnage a utilisé ses aptitudes pour avancer dans l'aventure	1 point
Le personnage a appris quelque chose de nouveau ou s'est distingué	1 point

Type Expérience	Dépenser son expérience	Maximum
XP héroïque	10 XP héroïques donnent 1 point de héro	Choix du MJ
XP d'aptitude	10 XP d'aptitude donnent 1 point d'aptitude	24 points d'aptitudes

Expérience bonus

A la fin d'une séance, chaque PJ peut gagner un ou plusieurs points d'expérience bonus.

- S'il a écrit un texte, un récit, une illustration ou produit un effort en dehors de la partie qui améliore le plaisir de jeu de la table, le PJ du joueur gagne 1 point d'expérience héroïque.
- Lorsque l'une des complications du PJ a été mise en jeu et lui a rendu la vie difficile, le PJ gagne 1 point d'expérience d'aptitude. On ne peut gagner qu'un seul point d'expérience d'aptitude de cette manière par séance.

Option : réputation et relations

Dans certaines campagnes, les relations du personnage ainsi que sa réputation publique sont importants et méritent d'être suivis. Par exemple dans une campagne où l'on joue des mutants opprimés par le gouvernement, on essaie généralement de cacher son identité civile tout en se faisant connaître en tant que super. Dans ce cas, deux règles permettent de simuler la réputation du personnage ainsi que ses relations.

Tous les scores utilisés pour les réputations et les relations sont positionnés sur une échelle de magnitude 10.

Notoriété super et civile

Il s'agit d'une mesure de l'exposition du personnage aux médias et à la population en général. Plus le score de notoriété est élevé, plus le personnage est connu. On distingue la notoriété de super (costumée) de la notoriété civile (secrète).

Notoriété	Effet
0	Inconnu du grand public.
1 à 3	Connu dans les milieux spécialisés uniquement, quelques journalistes spécialisés pourraient s'intéresser au personnage. Peut posséder une poignée d'admirateurs en fonction de sa moralité.
4 à 6	Apparaît parfois dans les médias traditionnels, plusieurs journalistes s'intéressent au personnage, qui possède par ailleurs un certain nombre d'admirateurs en fonction de sa moralité.

Notoriété	Effet
7 à 9	Apparaît régulièrement en première page des médias traditionnels. Une cellule de journalistes dédiée le suit à la trace. Il possède également une cohorte de fans en fonction de sa moralité.
10	Tout le monde a entendu parler de lui, c'est un phénomène de société.

Moralité super et civile

La moralité mesure la réputation du personnage en fonction de ses actes ou des éventuelles manipulations médiatiques. Un personnage ayant une valeur négative de moralité sera considéré comme mauvais, dangereux et égoïste, voire même comme un criminel, alors qu'une valeur positive de moralité dénote un personnage se battant pour le bien, altruiste et digne de confiance.

Moralité	Effet
-10	Considéré comme une engeance démoniaque, profondément inhumain et perversi au-delà de toute mesure.
-9 à -7	Considéré comme extrêmement dangereux et indigne de confiance, le public fuit directement à sa vue.
-6 à -4	Considéré comme un malfaiteur et un criminel.
-3 à -1	Considéré comme un fauteur de trouble et une nuisance pour le public.

Moralité	Effet
0	Ni bon ni mauvais, le personnage ne se démarque pas particulièrement.
1 à 3	Considéré comme quelqu'un de bien en qui on peut faire suffisamment confiance.
4 à 6	Considéré comme un redresseur de torts et un bon samaritain.
7 à 9	Considéré comme un héros par le public, de nombreux enfants souhaitent lui ressembler.
10	Un paragon de vertu qui met sa vie en danger pour le bien des plus faibles.

Relations

Un personnage peut entretenir des relations avec d'autres PNJ, de l'amour à la haine en passant par l'amitié. Le joueur est libre d'ajouter les relations qu'il souhaite entretenir avec d'autres PNJ de son côté, mais les trois dernières cases de relations sont réservées au MJ pour y introduire des relations subies (souvent négatives).

Relation	Effet
-10	Vous pouvez considérer le personnage comme votre Némésis, qui fera tout pour vous nuire. Il cherche à vous nuire de manière active et c'est l'une de ses priorités.
-9 à -7	Le personnage vous déteste et ne manquera aucune occasion de vous nuire, quitte à provoquer l'occasion de temps en temps.

Relation	Effet
-6 à -4	Le personnage ne vous aime pas du tout et si l'occasion se présente de vous mettre des bâtons dans les roues, vous pourrez compter sur lui.
-3 à -1	Le personnage ne vous apprécie pas et ne vous fait pas confiance.
0	Le personnage ne vous porte pas d'intérêt particulier.
1 à 3	Le personnage vous apprécie assez et n'est pas réfractaire à l'idée de passer du temps en votre compagnie.
4 à 6	Le personnage vous apprécie beaucoup et vous fait confiance, il cherche même activement votre compagnie.
7 à 9	Le personnage est un ami très proche ou une relation amoureuse sincère tant votre relation est basée sur une confiance et un respect mutuel.
10	Le personnage est une âme sœur ou peut-être le véritable amour.

Evolution des scores

A la fin d'une séance ou d'un scénario, le MJ peut faire varier un ou plusieurs scores de réputations ou de relations de 1 point dans un sens ou un autre s'il l'estime judicieux et mérité.

Option : les ressources

Les ressources du personnage dépendent de son niveau de vie, de son éventuel emploi et de son cadre de vie. Par défaut, votre niveau de vie est précaire, mais vous pouvez l'augmenter à la création en dépensant des points d'aptitudes.

Coût	Niveau de vie
0	PRÉCAIRE : Vous vivez dans un squat, à la rue ou en colocation dans un logement sordide. Les rentrées d'argent sont faibles et irrégulières. C'est plus de la survie à ce stade.
1	MODESTE : Vous vivez dans un petit logement sans prétention et mangez tous les jours à votre faim, même si la qualité des repas laisse franchement à désirer. Les fins de mois sont invariablement compliquées.
2	CONFORTABLE : Vous vivez dans un logement confortable et ne manquez de rien, sans pour autant vivre dans le luxe.
3	AISE : Vous vivez dans un grand logement, profitez d'une cuisine raffinée et êtes vêtu élégamment. Vous pouvez sortir où et quand vous le désirez et fréquenter le beau monde.

Coût	Niveau de vie
4	RICHE : Vous vivez dans un très grand logement et en possédez certainement plusieurs. Vos domestiques s'occupent de la plupart des corvées tandis que vous vous concentrez sur vos activités dans un environnement luxueux.
5	TRÈS RICHE : Vous vivez dans un hôtel particulier et possédez au moins une grande entreprise ou dirigez une organisation importante. Peu de choses sont en dessous de vos moyens.

Le niveau de vie du personnage dépend de ses revenus et de ses ressources régulières, et permet principalement de juger si l'obtention d'un bien est possible ou non. Le MJ peut intervenir pour faire changer le niveau de vie du personnage au fil du temps.

Economies

Les cases d'économies représentent les ressources que le personnage a pu mettre de côté, les trésors qu'il peut échanger ou revendre, bref tout avantage financier temporaire qui ne fait pas pour autant monter son niveau de vie. Les cases d'économies peuvent être utilisés pour effectuer un achat au dessus de son niveau de vie. Dans ce cas, il faut dépenser les cases d'économies pour chaque niveau de vie au dessus du sien jusqu'à atteindre le niveau de vie requis pour l'acquisition du bien. Par exemple un personnage de niveau de vie précaire et qui souhaite acquérir un bien de niveau aisé doit dépenser 7 cases d'économies (1 pour atteindre le niveau modeste, puis 2 pour atteindre le niveau confortable, et enfin 4 de plus pour le niveau aisé).

Niveau de vie requis pour un bien	Coût en cases d'économies
Modeste	1
Confortable	2
Aisé	4
Riche	8
Très riche	16

Dettes

Lorsqu'un personnage a besoin d'obtenir des cases d'économies, il peut contracter une dette pour le coût d'une case d'économies pour deux cases de dettes. Les dettes doivent être remboursées, soit via la dépense d'économies, soit en nature, en fonction de l'usurier. En général, tarder à rembourser une dette peut poser de gros problèmes au personnage.