

# MATRIX EFFECTS

## Règles pour Delta Green

DERNIERE MISE À JOUR: DIMANCHE 23 NOVEMBRE 2003

- 1) **MATRIX EFFECTS** (ci-après ME) :  
Nouvelle compétence, qui est égale au **Pouvoir %** du joueur.
  
- 2) **PROGRESSION:**
  - A) 1 attaque ME réussie = 1 point ME et 10 points ME = augmentation ME de 1%.
  - B) 1 jet de compétence DG réussi au critique divisé par 2 =
    - i) 1 point ME ou ;
    - ii) augmentation immédiate de 1% de la compétence en question.
  
- 3) **EFFETS:**  
Permet de gérer 2 à 3 adversaires en même temps – *plus à discrétion du déhemme*<sup>1</sup>. Il faut annoncer l'attaque/parade avant l'action en question, sinon elle n'est pas prise en compte.  
Ledit combat est décrit par le déhemme et libre à lui de « délirer » comme il le désire.
  
- 4) **RESTRICTION:**
  - A) Ne vaut que pour un combat complet, s'il devait perdurer par un enchaînement – soit la venue d'un/de nouveau/x adversaire/s, il ne sera plus possible de refaire un jet ME.
  - B) Si le jet de ME est raté ainsi que la compétence qui en découle, l'attaquant aura une action gratuite sur le round en cours, qu'il devra jouer immédiatement avant son action normale.
  - C) Si le jet de ME est raté, mais que la compétence sur lequel il est fait est réussi, ce sera un combat normal, mais jusqu'à la fin de ce dernier, pas de nouveau jet ME, *cf. lit. A ci-dessus*.
  - D) Cette compétence ne peut pas être utilisée pour autre chose que la résolution des combats.
  - E) Elle ne peut également influencer sur la magie cthulienne.
  - F) Elle ne fonctionne pas sur un objet, véhicule ou autres. Elle ne peut qu'influer sur la personne qui en bénéficie et non ce qui l'entoure.  
*Exempli gratia:*  
*Possible de se battre avec un Jet de ME dans une voiture, mais on ne peut pas faire une cascade avec ledit véhicule.*
  
- 5) **DIVERS:**
  - Ladite compétence ne peut pas dépasser, pour le joueur, 25% et pour un PNJ, c'est laissé à la discrétion du déhemme.
  - Possibilité de l'augmenter temporairement ou définitivement avec des objets magiques.
  - Une fois le Jet ME fait, la récupération se fait à raison de 30 secondes par tranche de 5 points dans la compétence ME.
  - Si le joueur désire en faire un second, son malus pour tirer son jet sera d'un tiers cumulatif, que l'attaque réussisse ou pas, arrivé à 100% d'échec (trois jets successifs), il lui faudra 24 heures avant de pouvoir utiliser à nouveau ce pouvoir.

---

<sup>1</sup> Avec les différentes « parties tests », la combinaison idéale de 2 à 3 adversaires en même temps, plus de 3 cela devient inintéressant, tant de l'avis de mes joueurs que celui de meneur de jeu.

## MATRIX EFFECTS, PETITE DÉMONSTRATION :

- Adjimeï Senseï !!!

- Bien jeunes scarabées, aujourd'hui nous allons étudier le kata rio-no... heuuu je m'égare cher lecteur...

Lieu : Parking souterrain, niveau -6, ambiance « Highlander 1 » pour la faire courte.

Héros : Nathas CIFERUL, c.i.a. (pour Courageux Investigateur Aguerri), privé au service d'une riche cliente, qui doit voir un de ses contacts dans ledit garage.

Nathas descendit de sa vieille caisse. Il était au bon endroit, niveau -6/vert, place 666, que d'humeur ce bon vieux Dieter. Se dirigeant vers la cabine d'ascenseur, l'odeur du sang lui monta à la gorge. La double porte s'effaça et pas de doute, c'était bel et bien Dieter qui y était pendu, ses entrailles répandues sur le sol de la cabine. Gardant son calme, Nathas se dirigea vers sa voiture quand il fut interpellé par une voix rauque et grave, avec un lourd accent germanique.

- Monsieur CIFERUL, dites moi qui vous paye et vous aurez la vie sauve.

Nathas se retourna et vit une sorte de « petit gros » transpirant, habillé à la dernière mode des costumes trois pièces, lui pointant dessus un automatique avec un silencieux.

- Principe de base Monsieur, le client est roi et reste anonyme, malgré son titre.

- Dommage pour vous, Dieter était une mise en forme. Jean et Mathieu, A MOI !!!

Deux autres complices lui firent face, l'un avec une sorte de machette sanglante et l'autre avec un pistolet de gros calibre. Seul point commun des deux, bâtis comme des buffles. Nathas devait agir pour ne pas mourir comme Dieter.

### Note :

*Le joueur indique au déhemme qu'il désire utiliser son attaque martiale, conjuguée avec Matrix Effects, commençant sur Mathieu, enchaînant sur le « petit gros » et se terminant sur Jean. Il jette son dé, roll-roll-roll... résultat réussi :*

Des années d'entraînement au close-combat et « un petit je ne sais quoi », amenèrent Nathas devant Mathieu. Le tranchant de sa main droite lui explosa son larynx et de sa main gauche il récupéra le pistolet de gros calibre. Dans un même mouvement de hanche, il pivota sur sa gauche et il vit que Jean commençait à se tourner vers lui, le regard interrogatif, ne saisissant pas ce qui se déroulait. Le « petit gros » commençait à tourner son automatique vers Nathas, tout en resserrant la détente. Nathas lui jeta, avec force, le gros calibre de feu Mathieu en plein visage tout en évitant la première balle qui lui passa près de son épaule, dans le même geste il faucha « petit gros » qui tomba lourdement au sol, arrivant sur Jean qui avait levé sa machette, dans la continuité de son fauchage. Nathas lui donna un double coup de poing sur le cœur, compressant ce dernier qui s'arrêta de battre et Jean s'écroula sur le sol, lâchant sa machette qui restait comme suspendue en l'air. Nathas la frappa du plat de sa main droite et elle alla se figer dans le torse du « petit gros ». A ce moment là, notre héros arrêta son chronomètre et le consulta. 2.67 secondes s'étaient écoulées depuis le début de l'action. Satisfait, il fouilla sommairement les cadavres et se dirigea rapidement vers sa voiture.

### Note :

*Le joueur indique la même chose au déhemme et rate son jet tant Matrix Effects que de combat :*

Nathas n'arrivait pas à bouger et il senti la première balle lui traverser la cuisse gauche, un peu en dessus du genou. Jean se dirigeait vers lui, la machette décrivant des moulinets sordides. « Petit gros » indiqua à se deux complices qu'il devait le faire parler. La douleur semblait déchirer sa jambe. Il se sentit soulevé et jeté dans une camionnette de livraison. Il perdit contact avec la réalité, quand sa tête heurta le sol.

### Note :

*Le fait de relancer la compétence ME se fera avec un malus comme expliqué dans les règles, cf ch. 4) Restrictions.*