

EQUIPE

Pour créer votre équipe et votre quartier général, il suffit déjà de se référer au livre de base P64.

- Choisir le nom de l'équipe
- Choisir son Origine
- Choisir ses aspects

QUARTIER GÉNÉRAL

Votre Quartier général est en fait votre base secrète de super-héros. Il va pouvoir prendre la forme et la localisation que vous désirez, après acceptation par votre Meneur de jeu.

Les super-héros - et les super-vilains - peuvent avoir des quartiers généraux spectaculaires.

La Forteresse de Solitude de Superman, la Batcave de Batman ou le Baxter Building des Quatre Fantastiques sont des exemples bien connus de forteresses de super-héros où ils peuvent faire des recherches sur les dernières menaces, créer des technologies pour vaincre de nouveaux ennemis ou rencontrer d'autres justiciers pour former des ligues de Supers.

Les règles pour le Quartier Général se basent bien entendu sur celle d'Icons - Rassemblement. Nous allons voir ensemble ce qu'elles ont de spécifique.

CRÉER UN QG

Deux solutions :

Soit, vous créez les attributs du QG de manière aléatoire en vous basant sur la table de Détermination comme pour la création d'un Super-héros. Les niveaux des pièces, étant choisie en lançant 1d6/2 pour les créer de manière aléatoire.

Soit, vous décidez de concevoir votre QG en répartissant 35 points de créations entre les Attributs et les niveaux des Pièces.

ATTRIBUTS

Tout comme pour un personnage votre QG possède des Attributs qui représentent ses caractéristiques. En voici la description :

- **Taille** : représente la taille de votre QG et donc le nombre maximum de pièces que vous pouvez avoir à l'intérieur de votre bâtiment.
- **Résistance** : représente la vigueur de votre QG. Cette caractéristique sert de Résistance aux Dégâts dans le cas d'armes ou de pouvoir à très grandes échelles

(Bombes, Pouvoir très puissant, Attaque de créature géante)

- **Technologie** : représente le niveau Technologique de votre base. Que ce soit la puissance de son ordinateur, les caméras, les drones présents, sa connexion internet, etc. Un niveau Moyen représente une Technologie du XXI siècle, au niveau Bon on est sur celui d'une entreprise, Niveau Excellent l'armée, au-delà on commence à rentrer dans les Technologies futuristes ou Alien.
- **Sécurité** : C'est l'attribut qui représente la puissance de la Sécurité de votre base. Il sera employé afin de contrer les tentatives d'intrusions, ou pour attaquer vos adversaires.
- **Dissimulation** : représente le niveau de Dissimulation de votre base au regard du Quidam, mais aussi des services secrets, des Agences gouvernementales ou corporatistes et bien entendu des Super-vilains. Le QG du Punisher par exemple a un très haut niveau de Dissimulation, la base des 4 fantastiques est tout simplement à l.
- **Mystique** : C'est l'attribut qui représente la puissance de la Sécurité mystique de votre base. Il sera employé afin de contrer les tentatives d'intrusions surnaturelles, ou pour attaquer vos adversaires. Mais cela représente aussi l'étrangeté de votre Base. Une base se trouvant dans un autre plan d'existence, dans l'espace astral ou hors du temps doit avoir un haut niveau en Mystique.

Les Attributs vont de 1 à 10 exactement comme les Attributs pour un super-héros.

La Taille demande une explication plus avancée. Référez-vous au tableau ci-dessous :

Taille du Quartier Général			
Taille	Pièces	Coût	Exemple
1 - Minuscule	4	Mineur	Sous-sol
2-3 - Petit	6	Mineur	Appartement
4 - Moyen	8	Mineur	Maison typique
5 - Grand	12	Modéré	Grande demeure
6 - Très grand	18	Modéré	Manoir
7 - Énorme	25	Majeur	Château
8-9 - Gigantesque	35	Majeur	Immeuble
10 - Colossal	50	Majeur	Base spatiale

Chaque pièce coûte un point de pièces, ce qui lui apporte le niveau I et chaque niveau en plus ou extra d'une pièce vient augmenter ce coût de 1 point de pièce.

PROTECTION

Représente les points de vie de votre base, elle se calcul en additionnant tout simplement sa **Résistance** et sa **Taille**.

LOCALISATION

À vous tout simplement de choisir avec l'accord de votre Meneur de jeu, la localisation de votre QG.

AGENT

Dans le cadre d'Agence comme le Shield ou le CLASH, vous pouvez donner un nom à votre Agent de liaison avec ces services.

ASPECTS D'ÉQUIPE

À choisir comme stipulé dans les règles de création d'équipe PB4 du livre de base d'Icons – Rassemblement.

PIÈCES

Les QGs se composent d'une ou plusieurs pièces, chacune avec une fonction définie listée plus bas. Une équipe ne peut pas rajouter plus de pièces que le quartier général n'a d'espace.

Si l'n'y a plus d'espace, un plus grand bâtiment doit être acquis.

Les pièces possèdent des niveaux allant de +1 à +3 tous comme pour les Spécialités d'un super-héros. Elles viennent en Bonus d'un jet lié à l'utilité du lieu.

Il est possible ou parfois obligatoire de choisir des Extra pour vos pièces qui représentent leurs spécialités ou spécificités. C'est notamment le cas pour les Bibliothèques ou Laboratoires spécialisés.

PIÈCES OBLIGATOIRES

Elles ne comptent pas dans le nombre de pièces que peut posséder la base et elles commencent comme toutes les pièces au niveau I. Cependant augmenter leur niveau demandera un coût en point de pièce.

Centre de commande – Pièce obligatoire

Le centre de commande est l'endroit où l'équipe peut se réunir pour discuter de ses plans. Les centres de commande basiques ont un tableau avec une carte de la ville et (peut-être) quelques chaises. Un centre de pointe a des cartes holographiques liées à

des satellites pour donner une vision en temps réel de la ville, du pays ou plus encore.

La salle de réunion contient l'équipement de communication et de surveillance du quartier général. La condition du quartier général détermine les capacités du système de communication. Un système moyen pourrait permettre de surveiller les communications d'une seule ville alors qu'un système de pointe permet une communication instantanée avec d'autres planètes ou d'autres dimensions (si de telles choses existent dans l'univers).

Extra possible : Accès sécurisé, Intelligence Artificielle

Extra spécifique : Générateur - La plupart des quartiers généraux sont alimentés par les compagnies d'électricité du pays. Non seulement cela les laisse vulnérables aux pannes d'électricité (causées potentiellement par un super-vilain), mais cela peut également signifier que des grands quartiers généraux peuvent être découverts en surveillant leur consommation électrique. Avec un générateur, les héros fournissent leur propre électricité. Les quartiers généraux en dehors d'une ville doivent avoir un générateur.

Cuisine – Pièce obligatoire

Même les super-héros doivent manger. Si le quartier général est conçu pour une occupation permanente, les occupants ont besoin d'un endroit pour stocker, cuisiner et manger la nourriture. En fonction de la condition du quartier général, la cuisine peut être un petit micro-ondes et un réfrigérateur ou quelque chose rivalisant avec un restaurant 5 étoiles, avec chandeliers dans la salle à manger, serveurs et chef étoilé.

Extra possible : Restaurant de haut niveau, Chef cuisinier et serveur, Ferme hydroponique, Serres améliorées.

PIÈCES OPTIONNELLES

Armurerie

Le quartier général est équipé d'un large choix d'équipements (armes ou protections). Les joueurs doivent choisir à la création de l'armurerie le type d'équipement contenu dedans : Armes à distance, Armes de contact ou Armure. Chaque rajout d'un nouveau type doit être pris en « Extra ». Le Niveau de la pièce représente tout simplement le niveau des objets et donc leur qualité.

Extra possible : Armes de contact, Armes à distance, Armure

Atelier

Le quartier général est équipé d'un atelier pour créer et réparer des appareils mécaniques, robotiques, électriques et électroniques. Tous les jets de Réparation (sauf pour les véhicules) sont modifiés par le modificateur d'installation). Les joueurs doivent choisir à la création de l'atelier le type d'appareil qui peut y être réparé. Chaque rajout d'un nouveau type doit être pris en « Extra ».

Extra possible : Mécanique, Robotique, Electrique, Electronique, Equipement alien

Bibliothèque/Labo spécialisé – Extra obligatoire

À l'inverse d'une bibliothèque de consultation, une bibliothèque spécialisée ou un laboratoire est dédié à un sujet précis, comme les Arcanes ou la chimie. Ce sujet est une Compétence de Connaissance choisie lorsque la pièce est achetée. Utiliser la bibliothèque ou le labo accorde un bonus à la Compétence de Connaissance choisie égal au modificateur d'installation du quartier général. Chaque spécialité (Sujet) doit être prise comme un Extra.

Extra possible : Occultisme, Histoire-géographie, Loi, Affaire, etc.

Bibliothèque/Salle des ordinateurs

Des bonnes informations peuvent être essentielles pour trouver le repaire d'un vilain ou pour pister un collier de diamants disparu. Une bibliothèque/salle des ordinateurs contient un large choix de livres et de multiples terminaux informatiques ou tablettes pour un accès rapide aux réseaux d'ordinateurs externes. Cette pièce octroie un bonus aux jets de Recherche égal au modificateur d'installation.

Cellules de sécurité

L'ajout de cellules sécurisées aux installations de la base permet aux super-héros d'héberger des prisonniers (même des super-vilains) pour interrogatoire. Deux cellules s'ajoutent chaque niveau de cette pièce.

Des extras peuvent être pris pour des cellules spécifiques, les super-héros peuvent toujours choisir de capturer et d'emprisonner les super-vilains dans une pièce normale, mais la Résistance de la base est divisée par 2 et il n'y a pas de caméra dédiée.

Extra possible : Deux cellules supplémentaires, Cellule d'Annulation de pouvoir, Cellule dimensionnelle.

Centre médical

Un centre médical fournit un endroit où les héros blessés peuvent récupérer loin de l'attention du public. En plus des modificateurs généraux de l'ère et du niveau de soin, le centre médical ajoute le modificateur d'installation à tous les jets de Soins pour la guérison naturelle dans le quartier général. Des extras permettant de soigner des races spécifiques peuvent être pris.

Extra possible : Humain, Alien, Androïde, etc.

Garage

Le quartier général est équipé d'un garage et d'un atelier de réparation. Chaque fois que cette commodité est achetée, les personnages gagnent un nouveau garage capable d'héberger un de leurs véhicules (de leur choix) loin des yeux inquisiteurs, ainsi que tous les outils nécessaires pour le maintenir en fonctionnement.

Les jets de Réparation sur le véhicule sont modifiés par le modificateur. Pour une question de simplicité, les outils d'un garage ne peuvent pas être utilisés dans un autre, même si le véhicule est de même type.

Hangar

Les équipes de Supers établies peuvent avoir des avions ou même des vaisseaux. Un hangar de Niveau 1 a assez d'espace pour un jet de la taille d'un avion de chasse ou deux hélicoptères de taille moyenne. Plus le niveau est haut, plus le véhicule peut être de grande taille.

Quartiers de repos

Les super-héros aussi ont besoin de dormir. Ces installations peuvent aller d'un simple lit de camp dans une pièce commune avec des installations sanitaires partagées jusqu'à des chambres privées avec lit à baldaquin et salle de bain privée, en fonction du modificateur d'installation du quartier général. Chaque Niveau représente une capacité d'Accueil de 4 personnes.

Extra possible : Quartiers supplémentaires, Confort supérieur

Quartiers du personnel

La base dispose d'un personnel dédié à son entretien et aux besoins de ses résidents. Il peut s'agir d'un unique mais très efficace majordome ou d'un personnel complet d'opérateurs spécialisés. Le niveau représente l'aide et la qualité du personnel.

Extra possible : Personnel PNJ (créer une fiche de personnage), Robot, Androïde, Esprit magique.

Salle des dangers / Salle d'entraînement

Une salle d'entraînement peut être une simple salle de sport pour un coût de +1 ou une salle contrôlée par un ordinateur avec des rayons de la mort et des robots, ainsi qu'un système de réalité virtuelle (+3).

Téléporteur

Cette pièce ultra-technologique n'est autorisée qu'à la discrétion du meneur de jeu, selon la pertinence avec l'univers proposé. Elle abrite un téléporteur codé qui permet aux utilisateurs de voyager instantanément vers d'autres lieux, peut-être même d'autres dimensions. Le téléporteur n'a même pas besoin d'être un « téléporteur ». Il peut s'agir d'une porte secrète qui donne accès à la rue au-dessus. Un téléporteur standard peut être utilisé par une seule personne à la fois.

Portée :

- +1 - jusqu'à 2km
- +2 - 200 km
- +3 - N'importe où sur la planète

Extra possible : Chaque Extra permet de pouvoir faire employer le téléporteur par 2 personnes en plus en même temps.

ÉVOLUTION

Le coût est payé forcément par un des membres du groupe. À eux de vérifier que ce ne soit pas toujours le même qui se sacrifie.

Évolution mineure :

Attribut : Augmenter de manière permanente un en réduisant le niveau d'un autre Attribut.

Niveau des pièces : le niveau d'une pièce augmente d'un point. Ou alors une nouvelle pièce commence au niveau 1.

Extra : ajouter un extra à une pièce déjà conçue.

Évolution modérée :

Attribut : Augmenter de manière permanente un des attributs de la base.

Restructuration : permet d'échanger les niveaux de deux attributs.

Changer un aspect d'équipe : permet de modifier un des aspects de l'équipe.

Gagner un nouvel aspect d'équipe : permet de choisir un nouvel Aspect pour l'équipe.

Évolution majeure :

Reconstruction : Refaire la base entièrement à 0.

Réparation : Réparer la base complètement dans son état antérieur si elle a été détruite.

Évolution spéciale :

Taille : Augmenter la taille de la base se fait d'un niveau à l'autre et coûte le niveau d'évolution indiqué dans le tableau. Passer de Moyen à Grand demande qu'un membre du groupe paie une Évolution modérée. On ne peut évoluer qu'un d'un seul niveau maximum à chaque fois.