

SCHOLAR



BASICS

Version





SOMMAIRE



.....	2	Le corps à corps	10
.....	3	La défense	11
Qu'est-ce que le Scholar System ?	3	Les dégâts	11
Et le Scholar Basics alors ?	3	Les points de Destin	12
Pourquoi Scholar ?	3	Règle optionnelle d'aggravation	12
.....	4	Points d'épuisement	12
La création du personnage d'un joueur (PJ)4		Récupération et soins	12
1° étape : concept	4	Sources de dégâts	12
2° étape : les caractéristiques	4	Armures et protections	13
3° étape : les Compétences	5	Les poursuites	13
4° étape (optionnelle) : les Gimmicks	6	Règles optionnelle	
5° étape : Caractéristiques secondaires ..	6	d'accélération/décélération	14
6° étape (optionnelle) : Equipement et		Collision	14
niveau de vie	6	Dégâts aux véhicules	14
7° étape : Historique et description	7	Résultat des courses	15
.....	8	La santé mentale	15
Réaliser une action	8	Listes des effets de crises niveau 1	15
Réussite et échec critique	8	Liste des effets de crises niveau 2	15
Actions longues et actions en opposition	8	Liste des effets de crises niveau 3	15
Jets de caractéristique	9	L'expérience	15
Les Points de Volonté	9	Règle optionnelle : augmenter les	
Le combat	9	caractéristiques	16
Le Tour	9	Règles optionnelle : Expérience au	
Initiative	9	monstre	16
Le déplacement	9	L'entre deux et la perte de savoir-faire .	16
Le Tir	10		

Ceci est la version 1.2 des règles. Les modifications à la version 1.0 et les nouveautés sont notées en rouge.

Par Mikaël « Pyromago » Cheyrias
 Contact : Pyromago@wanadoo.fr
 Testé, développé et approuvé par les
 PeeJees

INTRODUCTION

QU'EST-CE QUE LE SCHOLAR SYSTEM ?

Le Scholar System est un système générique de règles de Jeu de Rôle, c'est à dire susceptible d'être adaptée à tous les univers et à tous les background. Il n'a pas l'ambition d'être ultime ou de révolutionner le genre mais on le trouve simple (mais pas simpliste, on a horreur du simplisme) et fun. Alors, on s'est dit qu'autant vous le proposer, à vous de voir s'il vous va.

ET LE SCHOLAR BASICS ALORS ?

Le Scholar Basics est la version light du Scholar System, destiné à être utilisé avec les contextes basés sur le Scholar System. En gros, il contient la création de personnage et

les règles. Exit les chapitres sur les races, les compétences, les Gimmicks, la magie et le bestiaire : vous trouverez ceux-ci dans le livre de base du background. Pour parler « in », le Scholar Basics est le livre de règles, et le livre de base de chaque jeu, le livre d'univers.

Si vous êtes intéressés par la version complète du système générique qu'est le Scholar System, vous le trouverez sur le site, dans la section... Systèmes !

POURQUOI SCHOLAR ?

Scholar fait référence au mécanisme de base du système, basé sur des échelles allant de 0 à 20 (comme les notes scolaires...). A ce propos, 2 dé à six faces (d6) devraient vous suffirent pour jouer.

Bon, assez causé, passons aux choses sérieuses...



LE PERSONNAGE



Le Personnage est l'incarnation du joueur dans le monde de jeu, au même titre que le personnage d'un film est l'incarnation de l'acteur dans l'univers où se déroule l'action : c'est au travers de celui-ci, de ses forces et de ses faiblesses, que le joueur vivra les aventures merveilleuses imaginées par le Meneur de Jeu. Pour pouvoir juger des capacités du Personnage en terme de règles, celui-ci est défini par une série de données techniques : les Caractéristiques, les Compétences et la Santé en sont les principales. Voyons donc le processus de...

LA CREATION DU PERSONNAGE D'UN JOUEUR (PJ)

1° ETAPE : CONCEPT

Evidemment, à moins que vous ne soyez particulièrement bon en impro, il va vous falloir tout d'abord réfléchir un tant soit peu au concept de votre personnage : dans les grandes lignes, qui est-il ? Comment le résumeriez-vous en deux mots ? Est-ce plutôt baffeur ? Baratineur ? Intello ? Vous êtes pas si pressés que ça : Prenez donc cinq minutes pour y réfléchir un peu. Aidez-vous, au besoin, du background : il est fait pour ça.

Lorsque vous sentez que vous y êtes, levez la main. Pour vous récompenser de cet effort colossal, nous vous gratifions d'un pool de Points de Création de Personnage (PCP). De rien...

Le montant exact de PCP est laissé à l'appréciation du Meneur de Jeu, en fonction du niveau de ses scénarios. Plus il en donne, plus les personnages seront costauds :

Niveau des PJ	PCP
Faibles	15
Moyens	20
Aguerris	25
Expérimentés	30
Héroïques	35
Légendaires	40
Etc.	Etc.

Pour débuter, nous vous conseillons de partir sur une base de 20 PCP. Que faire avec ? Et bien, c'est eux qui vont vous permettre de construire votre alter-ego.

Voyons cela avec l'étape 2...

2° ETAPE : LES CARACTERISTIQUES.

Voilà : nous y sommes. L'instant fatidique. Le grand moment : Celui où on va enfin passer aux chiffres.

Tout d'abord, en fonction de la race de votre personnage, reportez vos bases raciales dans la première case de chacune de vos carac. Pour trouver vos bases raciales, consultez le chapitre sur « les Races ». Pour un humain « classique », la base est le 3 partout. Oui oui, 3. C'est con mais c'est comme ça.

Bien. 3, c'est la valeur moyenne des caractéristiques. Vous croisez un gars dans la rue ni grand ni petit, ni gros ni maigre : ben il a 3 en Constitution. Vous voyez le genre ? Partant de là, vous pouvez faire varier ces chiffres comme il vous plaît, mais à chaque fois que vous ajoutez un dans une des carac, il vous faudra retrancher 1 dans une autre. Je sais : c'est cruel. Autre solution : pour 3 PCP, vous pouvez augmenter une carac d'un 1 point (il est fréquent que les joueurs voulant faire des perso jeunes dépensent pas mal de leurs PCP dans les carac de cette manière), où à l'inverse, transformer un de ses points de carac en 3 PCP (que vous pourrez dépenser en compétences. Ce système peut être utile aux joueurs souhaitant incarner un personnage âgé, plus expérimenté mais moins en forme).

Notez vos calculs dans la première colonne, et vos carac finales dans la seconde.

Le maximum et le minimum de carac pour un personnage sont respectivement égaux à vtre base+3 et à votre base-3, bien qu'en de rares exceptions, vous puissiez les dépasser dans un sens ou dans l'autre. Pour vous donner une idée de ce à quoi correspondent ces chiffres :

Score	Adjectif
0	Très mauvais
1	Mauvais
2	Faible
3	Moyen
4	Bon
5	Très bon
6	Exceptionnel

Voilà. Ah oui ! J'allais oublier un dernier petit détail : l'explication des caractéristiques. Faisons ça dans l'ordre alphabétique, ok ?

Agilité : utile pour faire des sauts périlleux, danser le tchatcha ou esquiver une balle, l'agilité est la caractéristique qui mesure la coordination, la vivacité et la souplesse d'un corps. Bruce Lee était agile. Un vieux tout rouillé ne le sera pas.

Charisme : Et bien il s'agit d'une indication du charme du personnage, de sa bonne tête, de l'« agréabilité d'être avec lui ». Utile aussi bien pour séduire que pour faire gober un mensonge.

Constitution : il s'agit là du gabarit du personnage. Utile pour résister aux coups. Un rugbyman aura probablement beaucoup en constit, mais le vieux sur la tête duquel arrête pas de tapoter Benny Hill non.

Dextérité : Il s'agit de l'habileté manuelle et de la coordination œil-main. Utile pour crocheter une porte ou tirer avec un flingue. La différence entre l'agilité et la dextérité est grande : un vieil horloger aura probablement une grande maîtrise de ses mains, mais ne sera pas forcément capable de prouesses physiques extraordinaires.

Force : Ben, c'est une mesure de la force générale du personnage...

Intelligence : la présence et la finesse d'esprit du personnage. Einstein aurait eu un score exceptionnel en Intelligence. A distinguer du Savoir, qui mesure la culture générale. On peut être très cultivé mais très con... Je suis sûr que vous connaissez un ou deux exemplaires du genre.

Perception : Plus qu'une simple mesure de l'acuité des sens du personnage, la perception est aussi et surtout une évaluation de son attention à ce qui l'entoure. Un perso tête en l'air, du style à se prendre tous les poteaux dans la rue, n'aura pas beaucoup en perception. L'indien dans Predator, si.

Pouvoir : Ah ! Voilà la carac grâce à laquelle beaucoup de joueurs vont récupérer des points. Hé hé hé, laissez-les faire, et régaliez-vous de la tête qu'ils tireront lorsqu'ils se rendront compte, en plein scénar, qu'ils n'auraient pas dû. Le Pouvoir mesure à la fois le Mojo du personnage (super !) et sa capacité à influencer sur le cours des choses. Concrètement, ça sert à faire ou à résister aux « pouvoirs surnaturels » et pour les jets de Chance. De plus, le Pouvoir détermine le nombre de points de Destin dont dispose le Personnage au début de sa vie de Héros.

Savoir : Comme dit plus haut, le Savoir est une indication des connaissances générales du personnage. C'est la caractéristique qui vous permettra de savoir où se trouve l'île du sombre Chtrukmuch ou combien d'oreilles à un poulpe.

Volonté : La force de caractère du personnage, une évaluation de sa maîtrise de soi et de son courage. Ça sert aussi (qui a dit surtout ?) pour les jets de santé mentale et pour déterminer le nombre

de Points de Volonté dont dispose le perso au début du scénario.

VARIANTE : PERSO LAMBIDAS

Les personnages obtenus à partir du système qui vient d'être décrit sont légèrement supérieurs à la normale. Si vous voulez obtenir des perso un peu plus faibles en caractéristiques mais plus spécialisés, avec plus de points dans les compétences (pour un contexte d'horreur contemporaine par exemple), diminuez toutes les bases raciales de 1, mais augmentez le nombre de PCP de 10 par rapport au tableau du Niveau des PJ. Pour ce qui est du calcul de toutes les caractéristiques secondaires, vous pouvez considérer les caractéristiques comme d'un point supérieure, ou rendre les persos encore plus faible en ne le faisant pas...

VARIANTE 2 : ON SE CALME SUR LES GROSBILL

Dans la version libre, rien n'empêche un joueur un peu... emporté, de blinder à 6 la moitié de ses caracs, en délaissant les autres. Ça peut passer dans certains contextes, mais certains MJ pourraient être intéressés par la variante suivante : au lieu d'allouer ses PCP pour ses caractéristiques, le joueur choisit une des options suivantes :

Spécialiste : Le joueur choisit une caractéristique primaire, dont le score sera de sa base raciale+2. Il choisit deux caracs secondaire, dont les scores seront égaux à sa base raciale+1. Il choisit en contrepartie deux caractéristiques faibles, qu'il possède à sa base-1, et une mauvaise, qu'il possède à base-2. Il dispose ensuite de son capital complet de PCP pour dépenser dans les autres aspects de la création (pas dans les caracs, évidemment).

Moyen : Le joueur passe une deux caracs à sa base plus 1, et deux à sa base -1. Il dispose de son capital de PCP complet pour le reste de la création.

Jeune premier : Le personnage possède de bonnes capacités, au détriment de l'expérience. Il possède une caractéristique à base+2, deux à base +1, et deux à base -1. Ce profil lui coûte 6 PCP.

Vieil expérimenté : L'inverse du jeune premier. Le personnage possède une carac à base+1, deux à base -1 et une à base -2

3° ETAPE : LES COMPETENCES

A quoi bon avoir des caractéristiques sans les éternelles compétences ? Pour savoir ce qu'elles recouvrent, reportez vous bêtement au chapitre « les Compétences ». Avec les PCP qui vous restent, probablement entre 15 et 25, c'est le moment d'augmenter les compétences. Au tarif d'une rare banalité d'1PCP pour 1 point de compétence (base : 0, maximum à la création de perso : 4), vous aurez probablement vite fait le tour. Pour vous donner une idée de ce à quoi correspondent ces scores :

Score	Niveau
0	Débutant / connaissances de base
1	Amateur
2	Bon
3	Pro
4	Expert
5	Maître
6	Génie

Vous remarquerez au passage que, par souci de place, la section Compétences de la feuille de perso comporte de nombreuses lignes vierges, et que la liste imprimée ne comporte que les plus fréquemment utilisées, les compétences « multi-verselles ». Si la liste de compétence proposées dans ce livre n'est pas suffisante, n'hésitez pas, avec l'accord du MJ, à en inventer une ou deux sympatoches pour votre personnage.

VARIANTE : ET LA CULTURE ?

Dans le système présenté, 1 point en droit coûte aussi cher qu'un point en armes à feu. Il est prévu que, selon le background, pas mal de joueurs favoriseront les compétences jugées « utiles » au détriment de celles de « Science & Erudition ». Pour résoudre en partie ce problème, vous pouvez utiliser ce système simple : les compétences de « Sciences & Erudition » et de « Divers » coûtent moitié prix. Pour 1 point, un joueur peut ainsi acheter 1 en droit et 1 en géographie : déjà plus intéressant non ? Ce système peut-être étendu à d'autres domaines de compétences, si vous jugez qu'ils sont particulièrement délaissés.

4° ETAPE (OPTIONNELLE) : LES GIMMICKS

Bien qu'il soit un homme (ou un nain, ou un elfe) ordinaire, le Personnage n'en est pas moins un Héros. A ce titre, il commence le jeu avec un Pouvoir de Héros (autrement appelé Gimmick) au niveau 1 (+1d3). Le joueur le choisit parmi ceux qui sont disponibles dans son contexte (voir chapitre « Les Gimmicks ») et le note sur sa feuille. Il est possible d'acheter des niveaux de Gimmick supplémentaires, au coût scandaleux de 2 PCP pour 1 niveau de Gimmick. Les effets de ces "pouvoirs" sont décrits dans le chapitre : Les Gimmicks.

5° ETAPE : CARACTERISTIQUES SECONDAIRES

L'étape la plus rébarbative, je sais, mais faut bien y passer. Tachons de faire ça le plus rapidement possible :

- Echelle : 3 pour les humains. Pour les autres races, elle est donnée dans leur description.
- Initiative : faites la somme de votre Perception et de votre compétence la plus élevée parmi vos « compétences d'armes », votre « bagarre » et votre « vigilance ». Reportez le total ici.
- Expérience : 0. Oui, zéro !

- **Expérience totale (optionnel)** : Elle est égale au nombre de PCP attribué par le MJ moins 20 (par exemple, 0 pour un personnage normal...), ou 30 dans le cas de la variante 1. Le niveau est l'expérience totale divisé par 10, arrondi à l'inférieur.
- **Encombrement (optionnel)** : Le personnage peut porter 10 fois sa force (en kilo) sans malus. Au-delà, par tranche de 10kg, il souffre d'un -1 à tous ses jets utilisant l'Agilité.
- **Destin** : reportez votre niveau de pouvoir
- **Volonté** : reportez votre niveau de Volonté (je sais, je sais...)
- **Santé mentale** : 6
- **Vitesse** : Votre base est égale à votre échelle. Le type de votre dé de déplacement rapide dépend de votre total **Agilité+Athlétisme** :

Total	Dé
2 et moins	D4
3 à 5	D6
6 à 8	D8
9 à 11	D10
12 et +	D12

- **Le gros morceau** : dans la première colonne du tableau de blessures (celle avec marqué « dom » en haut), faites les opérations suivantes...

Blessures	De...	à...
Superficielles	7+Constit	8+Constit
Légère	9+Constit	10+Constit
Sérieuses	11+Constit	12+Constit
Graves	13+Constit	14+Constit
Mortelles	15+Constit	Infini

6° ETAPE (OPTIONNELLE) : EQUIPEMENT ET NIVEAU DE VIE

Le MJ est libre d'utiliser ce système ou pas. Si c'est le cas, le joueur dispose maintenant de 3d6 (ou 10, au choix du joueur) points d'équipement (PE) pour équiper son personnage. Il peut décider d'influer sur ce montant en échange de PCP : 1 dé de PE coûte ou rapporte 2 PCP. Par exemple, il peut décider de ne jeter que 2d6 pour gagner 2 PCP, ou d'en jeter 4 en sacrifiant 2 PCP. S'il n'aime pas le hasard, il peut transformer tout ou partie de ces dés en bonus ou malus de 3 (au lieu d'avoir +1d6 PE, il aura +3 PE...).

Le nombre de dés lancés sert d'indication de la richesse et du niveau de vie général du personnage :

Dés de PE	Niveau de vie
0	Fauché
1	Pauvre
2	Modeste
3	Moyen
4	Aisé
5	Bourgeois
6	Riche

Chaque équipement décrit dans ce livre possède un coût en PE. Le MJ peut s'en servir comme base de conversion dans la monnaie du monde. Par exemple, dans un monde médiéval, 1 PE pourrait valoir une pièce d'or ou d'argent. Dans un monde contemporain, 100 € ou \$.

Pour les possessions importantes, comme les habitations, les véhicules, etc., basez vous sur le niveau de vie du personnage et le contexte. Dans l'exemple, d'un monde contemporain, s'il est modeste, il aura une voiture d'entrée de gamme, un petit appartement, etc. S'il est bourgeois, il aura une belle berline, un ou plusieurs appartements luxueux, etc. La section équipement des livre d'univers contient un système simple permettant d'évaluer plus précisément ce dont dispose le personnage.

7° ETAPE : HISTORIQUE ET DESCRIPTION

Votre Personnage est presque terminé. Il ne vous reste plus que l'étape qui demande le plus d'imagination : décrire, dans ses grandes lignes, le passé et les traits physiques et psychologiques principaux de votre Personnage.



LES REGLES



REALISER UNE ACTION

Voilà : Le moment de jeter les dés est arrivé... Votre personnage court comme un dératé pour échapper à une horde d'ennemis lorsque soudain un précipice s'ouvre devant lui. Réussira-t-il à sauter de l'autre côté et à survivre ? Pour le savoir, rien de plus simple : jetez 2d6 et ajoutez au total la caractéristique et la compétence correspondant à l'action en cours, ici l'agilité et l'athlétisme. Le résultat de ce calcul est une note sur 20. Comme à l'école, plus la note est proche du 20, plus la réussite est grande. Un résultat égal à 10 est de toute façon un succès, et l'éventuel excédent est appelé la marge de réussite. Ainsi, si vous obtenez 12, vous réussissez avec une marge de 2 points.

Lorsque la situation paraît plus difficile ou facile que la normale, le MJ peut faire varier la difficulté du jet en imposant au joueur un bonus ou un malus à son score. Pour s'aider dans l'évaluation du niveau de difficulté, il pourra se baser sur ce tableau, dérivé de celui des niveaux de compétences :

Difficulté	Niveau requis	Malus
Moyenne	Débutant	0
Mal aisé	Amateur	-1
Difficile	Bon	-2
Très difficile	Pro	-3
Extrêmement difficile	Expert	-4
Colossal	Maître	-5
Héroïque	Génie	-6

Ainsi, une action extrêmement difficile, que seule un expert serait normalement à même de réussir, pourrait subir sur un -4 de malus.

REUSSITE ET ECHEC CRITIQUE

Si le jet des dés donne un **double 1**, le personnage vient de commettre un échec critique : c'est toujours un échec, mais dont les conséquences (à définir par le MJ sur l'instant) sont souvent catastrophiques, gênantes ou cocasses.

A l'inverse, si les dés affichent un **double 6**, le résultat est une réussite critique. Le personnage réussit ce qu'il a entrepris, et peut s'il le désire rajouter 1d6 supplémentaire à son résultat (qu'il peut relancer s'il affiche encore un 6, et ainsi de suite).

ACTIONS LONGUES ET ACTIONS EN OPPOSITION

Deux types d'actions méritent quelques règles supplémentaires. Les actions longues, tout d'abord, sont celles qui demandent du temps pour être réalisées. Livrer un épais grimoire, construire une maison, scier un gros arbre : de telles entreprises ne peuvent se contenter d'un simple « je réussis » : Une indication de la vitesse de résolution est nécessaire. Lorsqu'une telle situation se présente, le MJ fixe le délai qui devra s'écouler avant chaque jet, et la marge que le joueur devra cumuler pour aboutir. Ainsi, pour fabriquer une grosse machine, le MJ pourra décider que le PJ pourra faire un jet tous les jours passés sur l'engin, et que 10 points de marges seront nécessaires pour le terminer. Tous les soirs (en jeu, pas dans la vraie vie), le joueur fait le jet approprié : en cas de réussite, il peut noter qu'il a cumulé (1+marge) points de marge. Ainsi, s'il fait 11, il note qu'il a cumulé 2 points. S'il fait un échec critique, il perd tous les points de marge qu'il avait cumulée jusqu'ici à cause d'une bourde malencontreuse.

Les actions en oppositions sont celles où deux ou plusieurs personnages s'affrontent. C'est simple : chaque joueur fait un jet, et le plus gros résultat l'emporte. Il est possible aussi de faire des actions longues en opposition. Pour un bras de fer par exemple, le MJ pourra décider que le premier à cumuler 3 points de marge de plus que son adversaire l'emporte.

REGLE OPTIONNELLE : SE PRESSER OU ASSURER

Les personnages disposeront parfois de moins de temps que nécessaire pour accomplir une tâche donnée, et devront agir dans l'urgence. Lorsque c'est le cas, le joueur peut décider de diviser le temps consacré par deux, recevant en contrepartie un malus de -2 à son jet.

A l'inverse, si un joueur veut assurer, il peut décider de consacrer deux fois plus de temps que nécessaire à ce qu'il entreprends : il bénéficie alors d'un bonus de +2. Libre au MJ d'accepter ou d'imposer aux joueurs l'une ou l'autre de ces règles. En tout cas, elles ne peuvent s'appliquer qu'aux actions longues et certainement pas, par exemple, aux jets pour toucher avec une arme à feu...

JETS DE CARACTERISTIQUE

Il peut arriver qu'un personnage entreprenne une action pour laquelle aucune compétence ne semble correspondre. Lorsque c'est le cas, il suffit de remplacer la compétence par une caractéristique, pourquoi pas la caractéristique déjà utilisée pour le jet ($2d6 + \text{Force} + \text{Force}$ par exemple), et d'ajouter un malus de circonstance de -2 à la difficulté.

LES POINTS DE VOLONTE

Au début de chaque scénario, la réserve de points de Volonté du personnage remonte jusqu'à son niveau de Volonté. Durant la partie, il pourra à tout moment dépenser un de ces points pour refaire un jet qu'il vient de rater ou qui ne lui convient pas. Des deux jets, il garde celui qui a donné le meilleur résultat. Chaque matin, le personnage regagne un point de volonté dépensé, jusqu'à concurrence de son niveau de volonté. Au-delà, et jusqu'à un maximum de 6, il regagne un point de Volonté tous les 2 jours.

LE COMBAT

LE TOUR

Pour plus de clarté, le combat et les scènes d'action sont constitués par une succession de tours au cours desquels tous les personnages pourront agir dans un ordre bien déterminé : l'ordre d'initiative. Lorsque c'est à lui d'agir, un personnage choisit quelle action il va entreprendre, et l'effectue. Il passe ensuite la main au personnage immédiatement sous lui dans l'ordre d'initiative. Un tour de combat dure environ 3 secondes, durée nécessaire à l'accomplissement d'une action classique. S'il souhaite se presser et effectuer plus d'une action, le joueur peut le faire, avec un malus cumulatif de -2 par action au-delà de la première, appliqué à toutes les actions qu'il accomplira durant ce tour. Ainsi, s'il décide de faire 3 actions, elles s'effectueront toutes les 3 à -4 .

INITIATIVE

Lorsque le combat commence, il est nécessaire de déterminer dans quel ordre agiront les protagonistes. Pour ce faire, chacun d'entre eux va faire un test d'initiative. Il s'agit d'un jet classique : $2D6 + \text{Initiative}$. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus gros score d'Initiative qui commence (départagez au dé une fois pour toutes si c'est toujours une égalité). **Lorsque des modificateurs sont susceptibles d'affecter l'initiative (par exemple, les blessures), appliquez les directement au résultat d'initiative du premier tour. Ainsi, un personnage agissant au rang 12 et recevant une**

blessure sérieuse ne jouera plus désormais qu'au rang 10.

VARIANTE : INITIATIVE RECURRENTE

Il est également possible, si les joueurs préfèrent, de retirer l'initiative au début de chaque tour. L'ordre changeant peut augmenter le facteur de stress, étant donné que plus personne ne sait qui va agir en premier au prochain tour.

SURPRISE

Si un personnage est surpris, c'est à dire qu'il ne voit pas venir l'adversaire, il peut tout de même faire un jet d'initiative avec un malus de -4 . S'il fait une meilleure initiative que l'ennemi mais que celui-ci est invisible, il ne peut bien sûr pas l'attaquer, mais il peut par exemple retarder son action (voir plus bas).

En commençant par le personnage ayant obtenu le plus haut résultat, tous les protagonistes vont pouvoir effectuer une action (remarque : un personnage peut décider de retarder son action, pour agir plus tard dans le tour). Voici les règles permettant de gérer les plus communes :

LE DEPLACEMENT

Un personnage peut se déplacer de son déplacement de base sans pénalité durant le tour.

Se déplacer « Rapidement » est considéré comme une action (et impose donc un malus de -2 aux autres actions du tour), sauf si le mouvement est terminé par une attaque au corps à corps, auquel cas on considère que le personnage a chargé (et son attaque ne souffrira pas du malus). Un personnage en vitesse rapide peut rajouter à son mouvement de base le résultat d'un dé de déplacement rapide.

Un personnage se déplaçant à vitesse maximum ne peut rien faire d'autre durant le tour. Il peut rajouter à son mouvement de base le résultat de deux dés de déplacement rapide.

DEPLACEMENT FURTIF

Tant qu'il reste dissimulé et qu'il ne se déplace pas de plus de la moitié de son mouvement normal chaque tour, un personnage peut progresser furtivement. Il doit tester son Agilité+Furtivité, tandis que ceux de qui il essaye de rester caché testent Perception+Vigilance, avec un éventuel bonus ou malus dû aux conditions (s'ils sont trop nombreux, il est possible de ne faire qu'un seul jet en utilisant la Perception+Vigilance la plus haute du groupe). Si le personnage discret l'emporte, il n'est pas détecté. S'il échoue mais que sa marge d'échec ne dépasse pas 2, les « ennemis » ont perçu quelque chose et sont maintenant vigilants ($+2$ aux jets de détection suivant). Si sa marge d'échec est supérieure ou égale à 3, il est détecté.

SAUTS

Un personnage peut sauter horizontalement de la moitié de son déplacement. Ainsi, s'il va à vitesse maximum, il jette ses deux dés de vitesse, ajoute son échelle, et divise par deux : le résultat est le nombre de mètres parcourus.

Un personnage peut, de la même façon, sauter verticalement de son déplacement divisé par 10 (= 1 mètre devient 10 cm).

Par exemple, un personnage moyen (échelle 3 ; Dé de vitesse D6) saute par dessus un gouffre. Il sprinte, et jette donc deux dés de vitesse. Il obtient un 7, plus son échelle de 3, il obtient un total de 10. Il parcourt donc 5 mètres en longueur. S'il avait sauté en hauteur, il aurait franchi 1 mètre.

LE TIR

Fréquemment, les PJ voudront faire parler la poudre. Pour ce faire, les joueurs devront faire un jet de Dextérité+Compétence de l'arme correspondante. Voici un tableau des bonus et malus susceptibles d'intervenir (ils sont évidemment cumulatifs) :

Visée : +2 par tour de visée

Portée : -2 par tranches de (portée) mètres ; +1 par mètres en dessous de 6 mètres.

Taille de la cible : Pour chaque niveau d'échelle le différenciant de sa cible, le tireur bénéficiera d'un bonus de +1 (s'il est plus petit) ou d'un malus de -1 (s'il est plus grand).

Vitesse du tireur : -1 par tranche de 20 km/h

Vitesse de la cible : -1 par tranche de 20 km/h

Obscurité ou personnage ébloui : de -2 (cave mal éclairée) à -8 (noir total)

Système de visée : +2

Mauvaise main : -2

Tir en dégainant : -2

Cible au quart à couvert : -1

Cible à moitié à couvert : -2

Cible au trois quart à couvert : -4

Cible immobile : +4

Tirer sur une cible engagée dans un corps à corps : -2 par combattants engagés dans le corps à corps (en cas d'échec critique, un autre combattant, désignée aléatoirement, est touchée)

Plusieurs tirs par tour (sauf armes automatiques) : malus normal d'actions multiples.

Le nombre de tirs maximum est précisé dans la description de l'arme.

ENRAYEMENT

Si le jet pour toucher résulte en un échec critique, le coup de part pas et le joueur jette 1d6 : si le résultat est inférieur à 4, l'arme est enrayée et ne peut plus être utilisée avant réparation (action longue d'Intelligence+Armes à feu. Marge cumulée requise : 5. Un jet par tour autorisé).

LE TIR EN RAFALE

Lorsqu'il dispose d'une arme automatique, le personnage peut arroser ses ennemis d'un plomb meurtrier. En terme de règles, les armes

automatiques affichent un dé de Cadence. Le joueur fait son jet pour toucher en utilisant les modificateurs habituels. S'il touche, il jette alors son Dé de Cadence et ajoute au résultat la marge de son jet pour toucher (il peut décider d'allouer une partie de cette marge à la précision de son tir : voir les règles de dégâts). La moitié du résultat obtenu (arrondir au supérieur) est le nombre de projectiles qui touchent la cible. Un jet de dégât est effectué pour chacun d'entre eux. Par exemple, un personnage utilise une arme de cadence D4 et touche avec 2 de marge. Il jette un D4 et obtient 2, auquel il ajoute sa marge de 2 = 4. Il fait deux jets de dégâts sur sa cible.

Le nombre de munitions dépensées est égal à la taille du dé (4 pour 1d4, 6 pour 1d6, etc.). Il est évidemment impossible que le nombre de balles qui touchent dépasse le nombre de balles tirées. Ignorez les balles excédentaires...

La description des armes automatiques incluent un score de Force : c'est une indication du recul de l'arme. Le PJ souffre d'un malus de -2 à son jet de cadence pour chaque point de différence entre la force requise et sa force (une balle touche sur un score de 0 ou moins). Par exemple, un personnage de force 3 tirant avec une arme demandant une force de 5 souffrirait d'un -4 au jet de cadence. N'oubliez pas que sa force est considérée comme d'un point supérieure lorsqu'il utilise son arme avec les deux mains. Ainsi, si le personnage de l'exemple précédent tient son arme avec les deux mains, il ne souffrirait plus que d'un malus de -2.

Notez qu'il est possible de ne pas utiliser le dé de cadence indiqué et d'utiliser un dé moins gros, pour économiser les balles par exemple. Ainsi, avec une arme de cadence D6, il est possible de tirer au coup par coup ou d'utiliser un dé de cadence d'1d3, d'1d4 ou d'1d6.

Enfin, il est possible de répartir ses balles contre plusieurs cibles rapprochées de moins de 2 mètres. au-delà, chaque espace vide de 2 mètres entre deux cible « coûte » une touche. Le jet pour toucher doit prendre en compte les malus de la cible la plus dure à toucher : il est impossible de viser un personnage à découvert et de répartir ensuite ses balles entre les cibles à couvert qui l'entourent.

LE CORPS A CORPS

Pour les situations extrêmes et les PJ retors, voici les règles de combat au corps à corps :

Lorsque c'est son tour d'agir, le personnage fait un classique jet d'Agilité+Compétence d'arme correspondante. Pour rajouter du piment, il a le droit de se donner un malus de -2 au jet d'attaque, qui se transformera en malus de -2 au jet d'esquive de l'adversaire OU en un bonus de +1 au jet de dégâts (il peut s'imposer plusieurs fois le malus pour cumuler les avantages). Les

modificateurs susceptibles de s'appliquer sont les suivants :

Taille de la cible : Pour chaque niveau d'échelle le différenciant de sa cible, le tireur bénéficiera d'un bonus de +1 (s'il est plus petit) ou d'un malus de -1 (s'il est plus grand).

Obscurité ou personnage ébloui : de -2 (cave mal éclairée) à -8 (noir total)

Mauvaise main : -2

Cible au quart à couvert : -1

Cible à moitié à couvert : -2

Cible au trois quart à couvert : -4

Plusieurs attaques par tour : malus normal d'actions multiples.

Position défavorable (ex : combattant à genoux) : -2

Position très défavorable (ex : combattant au sol) : -4

Position favorable (ex : cible à genoux, combattant en surplomb) : +2

Position très favorable (ex : cible au sol) : +4

LA CHARGE

Un personnage qui charge avant de frapper favorise la puissance d'impact à la finesse : sa compétence de combat sera majorée d'un niveau et ses dégâts de +1. En contrepartie, il ne pourra pas défendre ce tour-ci.

QUITTER LE COMBAT

S'il veut quitter le combat, un personnage doit, lorsque c'est son tour d'agir, réussir un jet d'esquive avec un malus de -2 par adversaire au corps à corps avec lui. Son ou ses adversaires qui n'ont pas encore pu l'attaquer peuvent le faire immédiatement. Si son jet d'esquive est supérieur ou égal à 10 et qu'il ne subit pas une blessure sérieuse ou grave, le personnage est parvenu à quitter le combat. Il peut parcourir immédiatement une distance égale à son déplacement rapide (échelle + un dé de déplacement), dans la direction opposée à ses ennemis. Personne ne peut le charger ou l'attaquer au corps à corps ce tour-ci.

COMBATTRE A DEUX ARMES

Un personnage équipé d'une arme de corps à corps dans chaque main peut se battre avec les deux simultanément. Son malus d'actions multiples est diminué de 1. Ainsi, il peut parer et attaquer avec un malus de -1, ou attaquer deux fois avec un malus de -1.

LA DEFENSE

Vu qu'il est rare qu'un personnage se frappe tout seul, ce ne sera jamais son tour lorsqu'il subira une attaque. Un personnage à malgré tout le choix d'esquiver (en utilisant la compétence Esquive ; marche contre les tirs et au corps à corps) ou de parer (en utilisant sa compétence d'arme ou de bagarre ; uniquement au corps à corps) à ce moment là. C'est la seule action qu'il a le droit de faire en dehors de son tour. S'il n'a pas encore agit,

il peut décider de sacrifier son tour et de défendre à pleine compétence, ou d'agir également à son tour, et de subir la pénalité d'actions multiples de -2 à la défense et à son action à venir. S'il a déjà joué, plusieurs solutions : soit il a passé son tour en vu de sa défense et ne subit pas de malus, soit il a agit mais à prévu de défendre et a appliqué le malus de -2 à son action (et peut défendre à -2). Notez que si le personnage effectue d'autres actions que son action de base et sa défense, il devra compter un -2 supplémentaire pour toutes ses actions, comme d'habitude.

Si le jet est réussi, le jet d'attaque de l'attaquant est diminué de la marge+1.

LES DEGATS

Donc votre personnage vient d'être touché... Comment faire à partir de là ? C'est simple : l'attaquant effectue son jet de dégât. Pour se faire, il doit utiliser deux dés différents. L'un d'entre eux est le dé de localisation, et l'autre le dé de dommage. Le résultat du dé de localisation va indiquer la zone du corps du personnage qui a été touchée :

1 à 3 : un membre. Il s'agit soit des jambes, soit des bras, en fonction de la situation (par exemple, si le personnage visait la poitrine, ça sera plutôt les bras). Déterminez aléatoirement, si nécessaire, s'il s'agit du membre droit (pair) ou gauche (impair)

4 : abdomen

5 : poitrine

6 : tête

A ce stade, le personnage peut utiliser son éventuelle marge au jet d'attaque pour modifier le résultat des dés, au rythme de trois points de marge pour un plus ou moins 1 (c'est à dire un ajustement de 1 pour un jet de 13, un ajustement de 2 pour un jet de 16, etc.). Il peut ainsi faire varier la localisation et/ou les dommages, dans les deux sens.

Le cumul du dé de localisation + dé de dommage + bonus de dégâts de l'arme indique le niveau de dégâts subit par la cible. Le joueur de celle-ci regarde sur sa feuille à quel niveau de blessure cela correspond pour lui (pour un personnage de Constitution 3, cela donne : 10-11 : superficielle ; 12-13 : légère ; 14-15 : sérieuse ; 16-17 : grave ; 18 et plus : mortelle), et coche une des cases correspondantes.

Par exemple, si le fameux personnage « moyen » prend une balle de Mauser (+6 de dégâts) dans la tête (6 au dé de localisation), et que le résultat du dé de dommage est de 4, il subira un niveau de dégâts de 6+6+3=16. Sur ça feuille, ça correspond à blessure grave. Il coche.

A chaque niveau de blessure correspond un malus.

Blessure	Malus
Superficielle	-1 pour 2 blessures
Légère	-1
Sérieuse	-2
Grave	-4

Ce malus s'applique à tous les jets du personnage jusqu'à sa guérison. Les malus de différentes blessures se cumulent. Si ce cumul dépasse la Constitution du personnage, celui-ci doit dépenser 1 point de volonté par tour ou tomber inconscient jusqu'à régénération ou soins. S'il dépasse sa Constitution+2, il meurt. De même s'il subit une blessure mortelle.

LES POINTS DE DESTIN

Heureusement les personnages sont des Héros, et disposent de points de destin. Lorsqu'ils sont censés mourir, ils perdent un point de destin à la place. Le personnage tombe inconscient pour 1d6 heures au lieu de subir la blessure qui aurait dû le tuer. S'il n'en a plus, il meurt définitivement.

REGLE OPTIONNELLE D'AGGRAVATION

Lorsqu'un personnage subit une blessure sérieuse ou grave, le choc est si puissant que son état va empirer durant quelque temps, sous l'effet d'une hémorragie interne ou ouverte. Tant qu'un jet de soins n'est pas réussi pour stabiliser sa blessure, il subira toutes les heures une nouvelle blessure du niveau immédiatement inférieur à celle qui a causé l'aggravation (des blessures sérieuses suite à une blessure grave, etc.).

POINTS D'ÉPUISEMENT

En plus des niveaux de blessures, l'état d'un personnage est défini par son niveau d'épuisement.

L'épuisement est un outil optionnel permettant au MJ, notamment lors des scénarios d'exploration ou d'aventure, de faire ressentir à ses joueurs un peu de la souffrance de leurs personnages. Le système est simple : au bout d'un certain temps, qui dépend de sa compétence Athlétisme, le personnage coche une case d'épuisement correspondant à l'effort fourni, comme indiqué dans ce tableau :

Durée Effort	Athlétisme Tours	Athlétisme Minutes	Athlétisme Heures
Léger (marche)	Rien	1 point d'essoufflé	1 point de fatigué
Modéré (jogging)	1 point d'essoufflé	1 point de fatigué	1 point d'épuisé
Intense (sprint)	1 point de fatigué	1 point d'épuisé	1d6 épuisé

Les points d'épuisement ont un effet sur le niveau de santé général du personnage, qui se traduit par

des malus : une case d'épuisement cochée entraîne une pénalité de -1 à tous les jets. Ce malus est cumulable avec ceux des blessures, et si le cumul dépasse la constitution du personnage, celui-ci tombe inconscient. Il ne peut toutefois pas en mourir. Inutile de dire qu'un personnage épuisé devrait sérieusement envisager un peu de repos avant de repartir à l'aventure.

RECUPERATION ET SOINS

Pour les blessures superficielles et légères, aucun jet n'est nécessaire : celles-ci se régénèrent au rythme d'une superficielle par minute et d'une légère par heure. A partir du niveau « blessures sérieuses », les dégâts sont trop importants et ne guérissent pas seuls. Un jet de soins est nécessaire pour stabiliser et nettoyer la blessure, retirer la balle, etc. Ce jet est effectué par le blessé lui-même s'il est en état, ou par un autre personnage. Il s'agit de tester Intelligence + Soigner, avec une difficulté égale au malus correspondant à la blessure (-2 pour une sérieuse, -4 pour une grave). Le temps nécessaire pour soigner est d'1d6 minutes pour une blessure sérieuse, et 1d6x10minutes pour une blessure grave. En cas de réussite, la blessure guérira au terme du délai indiqué (sérieuse : 1/jour, grave : 1/semaine).

SOURCES DE DÉGÂTS

Hormis les armes, il existe une foule de sources de dégâts potentielles pour un PJ aventurier.

ASSOMMER QUELQU'UN

Pour assommer quelqu'un, l'attaquant doit préciser son intention et surprendre sa cible. Un bon coup sur la nuque ou le crâne : aucun jet pour toucher n'est nécessaire. Le personnage effectue directement les dégâts, avec comme bonus de dommages sa Force + Corps à corps (ou la compétence de son arme) + l'éventuel bonus de dommage de son arme. Les niveaux de blessures subis au-delà de « Blessures légères » sont converties en blessures légères. Ainsi, une blessure sérieuse serait convertie en 2 blessures légères, une blessure grave en 3, etc. Si le coup est censé tuer la cible, libre à l'assaillant de décider s'il retient sa force. Auquel cas, la victime subit un nombre de blessures légères suffisant pour que son malus de blessures atteigne sa constitution+1. Un personnage prit par surprise ne peut pas dépenser de point de volonté pour résister à l'inconscience.

CHUTES

En cas de chute d'un Personnage, le MJ effectuera un jet de dégât classique, avec un bonus de dégâts égal au nombre de mètres de chute au-delà du troisième. Un personnage tombant de 10 mètres subirait donc un impact de Dé de loc+dé de dommage+7.

FEU, ACIDE ET ASSIMILES

Deux facteurs sont importants lorsqu'un personnage est en proie aux flammes, à la brûlure de l'acide ou de toute autres sources de dégâts assimilables (lave, gaz corrosifs etc.) : le niveau d'exposition, et la virulence de la source. Le niveau d'exposition est exprimé par le nombre de localisations touchées. La Virulence est un chiffre de 0 à 6, où 0 représente les sources les moins puissantes et 6 les sources tels que la lave ou l'acide pur. Le feu est considéré comme ayant une Virulence de 3, voire 4 pour le Napalm. Tous les tours d'exposition, le personnage subit une blessure d'un niveau correspondant au résultat d' $2D6 + \text{niveau d'exposition} + \text{Virulence}$. Ainsi, un personnage plongé dans l'acide subirait chaque tours une blessure correspondant à $2d6+12$.

ETOUFFEMENT, NOYADE

Lorsque le personnage est privé d'oxygène, il va subir tous les tours une blessure superficielle. Avant le début de ce processus, et uniquement s'il n'a pas été surpris, le personnage peut retenir son souffle durant $\text{Volonté} + \text{Athlétisme} \times 30$ secondes. S'il ne trouve pas assez vite de l'oxygène, le cumul des malus finira par le faire tomber inconscient, et il mourra peut de temps après.

GAZ, EMPOISONNEMENT

Lorsqu'il inhale un gaz toxique ou qu'il ingère un poison, un personnage teste $2d6 + \text{constitution}$ contre le niveau de Virulence de l'agent. Si le jet est réussi, le personnage subit les effets mineurs décrits dans la description de la toxine. S'il échoue, il en subit les effets majeurs.

EXPLOSIONS

Les explosifs sont décrit par trois caractéristiques : leur aire d'effet, leur niveau d'éclats, et leur puissance. L'aire d'effet est le rayon dans lequel les dégâts de l'explosif sont maximaux. Pour chaque tranche d'aire d'effet au-delà, le niveau d'éclat est réduit de 1, ainsi que sa puissance. Une personne prise dans l'aire d'effet d'un explosif subit un nombre de touches égal au niveau d'éclat de l'explosif, avec un bonus de dégât égal à sa puissance. Ainsi, un explosif doté d'une aire d'effet de 5 mètres, d'un niveau d'éclats de 3 et d'une puissance de 6, infligerait 3 touches avec un bonus de dégât de +6 à toutes les personnes dans les 5 mètres de la zone d'explosion, 2 touches avec un bonus de dégâts de +5 à toutes les personnes comprises entre 6 et 10m, etc. Les jets de dégâts sont faits par le MJ ou par les joueurs si la première solution prend trop de temps. Exemple (Aire 1 ; Eclat 3 ; Dégât 5:

ARMURES ET PROTECTIONS

Les armures et protections offrent à la localisation qui les revêts un score d'absorption de dégât. Celui-ci est simplement retranché aux dommages subits. Ainsi, si un personnage portant un casque (absorption 4) prend une balle de .45 dans la tête

lui infligeant une blessure initiale de niveau 16 (6 pour l'arme+6 pour la localisation+4 pour le jet de dommage = 16), il ne souffrira finalement que d'une blessure légère (12), probablement due au choc.

Exemples de pièces d'armure :

Armure	Loc. protégées	Pro	Enc	PE
Cuir souple	Poitrine ; Abdo	1	1	1
Cuir rigide	Poitrine ; Abdo	2	2	2
Cotte de maille	Poitrine ; Abdo ; Bras	3	3	3
Cuirasse de métal	Poitrine ; Abdo	4	4	4
Gilet pare-balles	Poitrine ; Abdo	5	2	5
Plaques composite	Poitrine ; Abdo	6	2	6
Blindage de véhicule léger	Véhicule	7	/	/

Une protection lourde ou encombrante peut gêner le porteur dans ses mouvements. Pour cette raison, chaque pièce d'équipement possède un score d'Encombrement. Si celui-ci est supérieur à la Force du porteur, ce dernier souffrira d'un malus égal à la différence à tous ses jets impliquant l'Agilité.

Les boucliers offrent des bonus aux jets de parade. Un petit bouclier offre un +1, un moyen un +3 et un grand un +5.

LES POURSUITES

Lorsqu'une poursuite éclate, le MJ fixe la distance qui sépare, en mètres, les différents participants. La poursuite est un tour de combat normal : il commence par un jet d'initiative, et les protagonistes agissent dans cet ordre.

Lorsque vient le tour d'un participant, qu'il court, chevauche ou pilote un véhicule, celui-ci choisit s'il se déplace normalement, rapidement ou au maximum. Les malus de mouvement rapide s'appliquent à lui et toutes les autres personnes sur la bête ou dans le véhicule subissent un -2 en vitesse rapide ou un -4 en vitesse maximum s'ils veulent interagir avec l'extérieur (par exemple tirer).

Dans tous les cas, le personnage qui court / chevauche / pilote doit faire un jet de « Contrôle ». C'est un jet d'Agilité+Acrobaties pour courir, Agilité+Equitation pour chevaucher, de Dextérité+Voiture pour conduire, etc. **L'éventuel bonus ou malus de Maniabilité vient s'y ajouter.**

Voici les modificateurs qui s'appliquent :

Condition	Modificateur
Terrain totalement dégagé	+2

Terrain légèrement encombré	-1
Terrain encombré	-2
Terrain très encombré	-4
Surface glissante	-2
Allure prudente (50% vitesse normale)	+4
Vitesse normale	+2
Vitesse rapide	0
Vitesse maximum	-2
Manœuvre	Implique en général un changement d'orientation soudain. Le malus est au choix du joueur. Si le jet réussi, ce malus deviendra un bonus appliqué au résultat d'un des dés de vitesse.

Voici ce qui se passe en fonction du résultat du jet :

3 et moins : Accident ! Le coureur se prend un obstacle, la voiture fait des tonneaux, le vaisseau heurte une météorite solitaire, etc. Non seulement il n'avance que de la moitié de son mouvement normal, mais il subit également des dégâts. Le joueur rajoute au dé de localisation et de dommage le déplacement qu'il aurait dû faire (c'est à dire qu'il tire quand même ses dés de vitesse mais ceux-ci deviennent des dégâts).

4 à 6 : Wizzz ! Le personnage tombe dans sa course, le véhicule fait un tête à queue, etc. Il n'avance que de la moitié de son mouvement normal.

7 à 9 : Incident mineur. Le personnage dérape, le véhicule fait une embardée, etc. Pour ce tour, l'allure du personnage est diminuée d'un niveau (vitesse maximum à vitesse rapide, vitesse rapide à vitesse normale, vitesse normale à 1/2 vitesse normale).

10 et plus : rien de plus, le participant avance :

En vitesse normale, il peut avancer de son déplacement de base.

En rapide, il rajoute le résultat d'un dé de déplacement rapide.

En vitesse maximum, il rajoute deux dés de déplacement rapide.

REGLES OPTIONNELLE D'ACCELERATION/DECELERATION

Un luxueuse voiture sportive atteindra plus rapidement sa pleine vitesse qu'une petite familiale. Pour représenter ce fait, les véhicules possèdent un score d'accélération et un score de décélération, compris entre 1/4 et 4. Ils représentent le nombre de degrés de vitesse dont

le véhicule peut accélérer ou décélérer par tour. Par exemple, un vaisseau avec une accélération de 1 pourrait passer de l'arrêt à vitesse prudente, puis le tour d'après de vitesse prudent à normale, etc.

Quand un score de « 1/2 » ou « 1/3 » est indiqué, cela signifie que le véhicule ne peut augmenter que d'un degré tous les 2 ou 3 tours.

S'il est impossible d'accélérer plus que ce que permet le véhicule, il est par contre possible de freiner brusquement. Chaque degré de diminution au-delà du score de Décélération implique un malus de -2 au jet de Contrôle. Par exemple, si un véhicule de Décélération 1 passe de Vitesse Maximum à Vitesse Prudente, le pilote subirait un malus de -4.

Pour rappel, les degrés de vitesse sont les suivants :

Arrêt → Vitesse prudente → Vitesse normale → Vitesse rapide → Vitesse maximum

COLLISION

Lorsque deux véhicules se percutent, trois situations sont possibles :

CHOC PAR L'ARRIERE

Les deux véhicules subissent des dégâts égaux au Dé de localisation + Dé de dommage + différence des deux vitesses.

CHOC LATERAL

Les deux véhicules subissent des dégâts égaux au Dé de localisation + dé de dommage + vitesse du véhicule qui percute l'autre.

CHOC FRONTAL

Les deux véhicules subissent des dégâts égaux au Dé de localisation + dé de dommage + vitesse cumulée des deux véhicules.

DEGATS AUX VEHICULES

Les dégâts fonctionnent sur les véhicules exactement comme sur les personnages : on fait un jet de Dé de localisation + dé de dommage + bonus de dommage – armure de la localisation. On compare le résultat à la table de niveaux de dommages de véhicule :

Niveau	Dommages	Malus
10-11	Superficiels	-1/2
12-13	Légers	-1
14-15	Sérieux	-2
16-17	Graves	-4
18 et plus	Critiques	Partie détruite

Les malus peuvent être appliqués aux dés de vitesse, aux jets de maniabilité, aux jets de tirs, etc. en fonction de la zone touchée. Cela est précisé véhicule par véhicule.

Par défaut, utilisez ceci :

- 1 ou 2 Malus aux jets de contrôle
- 3 ou 4 Malus aux jets de vitesse
- 5 Malus aux jets de tir si l'engin possède des armes (sinon, aux systèmes mineurs)
- 6 Malus aux systèmes mineurs (radars, etc.)

RESULTAT DES COURSES

Donc les personnages s'affrontent dans des duels successifs de jets de dés. Jusqu'à quand ? Et bien, ça, c'est au MJ et aux persos d'en décider. L'échelle des poursuites étant le mètre, il est facile dévaluer les distances pour les tirs, l'abordage, etc. Lorsque la distance tombe à 0, le poursuivant peut tenter une collision par l'arrière pour forcer le poursuivi à s'arrêter. A l'autre extrême, on peut considérer que le poursuivi a semé son poursuivant lorsque la distance qui les sépare atteint 10 fois la vitesse normale de ce dernier.

LA SANTE MENTALE

Au fil de leurs aventures, les Personnages seront parfois confrontés des scènes traumatisantes ou à des créatures à l'aspect horrible. Les règles de santé mentale sont là pour gérer ces situations. Au départ de sa vie d'aventurier, le personnage possède une caractéristique de Santé Mentale de 6. Lorsqu'il est confronté à une scène horrible, le MJ doit annoncer au joueur qu'un jet de santé mentale s'impose. Celui-ci jette alors Volonté+score actuel de Santé mentale, avec comme difficulté le Niveau d'Horreur fourni dans le profil de la créature rencontrée ou un niveau d'Horreur fixé par le MJ qui pourra baser son évaluation sur les exemples fournis ici.

Découverte d'un cadavre	5
Découverte d'un cadavre mutilé	7
Voir un cadavre se relever	9

Le résultat du jet détermine de la réaction du personnage :

- 1 à 3 : crise de niveau 3
- 4 à 6 : crise de niveau 2
- 7 à 9 : crise de niveau 1
- 10 et plus : le personnage surmonte sa peur.

LISTES DES EFFETS DE CRISES NIVEAU 1

Lancer 1d6 :

- 1 Le personnage est prit de tremblements (-2 en Dex pour le reste de la scène)
- 2 Un cri échappe au personnage (audible à 20m)
- 3 Le personnage vomit
- 4 Le personnage fuit ou attaque
- 5 Le personnage s'évanouit
- 6 Le personnage reste bouche bée

LISTE DES EFFETS DE CRISES NIVEAU 2

Lancer 1d6 :

Automatique : le personnage perd 1 niveau de Santé mentale, et fait une crise niveau 1.

- 1 Le personnage sera sujet à une phobie
- 2 Le personnage fera des cauchemars
- 3 Le personnage aura des problèmes alimentaires
- 4 Le personnage acquiert des tics et manies
- 5 Le personnage fera des crises d'angoisse
- 6 Le personnage aura des hallucinations

LISTE DES EFFETS DE CRISES NIVEAU 3

Lancer 1d6

Automatique : le personnage perd 2 niveaux de santé mentale, et fait une crise de niveau 1 et une crise de niveau 2.

- 1 Crise cardiaque
- 2 Catatonie
- 3 Schizophrénie (délires incohérents)
- 4 Paranoïa (délires cohérents)
- 5 Le personnage devient muet
- 6 Le personnage devient amnésique

L'EXPERIENCE

A la fin d'un scénario, chaque PJ va recevoir un certain nombre de points d'expérience (XP), compris en général entre 1 (petit scénar sans gros risques) et 10 (gros scénar héroïque), 3 ou 4 étant une bonne moyenne. Le MJ peut baser son évaluation sur différents critères : la dangerosité de l'aventure, l'héroïsme et l'astuce des personnages ou encore la qualité d'interprétation des joueurs. Il peut choisir de faire un « prix de groupe » ou d'attribuer les XP séparément.

Voici un exemple de barème (non-exhaustif et totalement arbitraire) :

- Base minimale : 1XP
- Par objectif mineur accompli : +1 XP
- Par objectif majeur accompli : +2 XP
- Intrigue principale déjouée : +3 XP
- Bonne interprétation : +1 XP
- Héroïsme : +1 ou 2 XP

Le joueur peut utiliser ces XP pour augmenter ses compétences et ses Gimmicks. Il ne peut les augmenter de plus d'un niveau à la fois. Ainsi, s'il possède la compétence « armes de poing » à 1, il ne pourra l'augmenter qu'au niveau 2 à la fin du scénario, puis au niveau 3 à la fin du scénario suivant.

Augmenter une compétence coûte le niveau à atteindre. Ainsi, pour passer du niveau 2 au niveau 3, cela coûtera 3 points. « Ouvrir » une compétence de 0 à 1 coûte 1 point.

Augmenter un Gimmick coûte 2 fois le niveau à atteindre. Ainsi, pour passer du niveau 1 au niveau 2, il en coûtera 4 points.. « Ouvrir » un Gimmick à 1 coûte 2 points.

N'oubliez pas de recalculer vos caractéristiques secondaires, comme la vitesse ou l'initiative, après tout changement.

Si vous utilisez la règle d'Expérience au monstre, ou pour garder une trace des XP attribués par le MJ depuis le début de la vie du personnage, pensez à ajouter les XP gagnés à l'Expérience Totale.

REGLE OPTIONNELLE : AUGMENTER LES CARACTERISTIQUES

Un PJ peut aussi, si le MJ l'accepte, augmenter ses caractéristiques. Il lui en coûtera 3 fois le niveau à atteindre. C'est cher, mais c'est comme ça...

REGLES OPTIONNELLE : EXPERIENCE AU MONSTRE

Dans certains contextes, notamment les univers médiévaux, il peut être marrant de gagner des Points d'expérience supplémentaires, en fonction des monstres tués. Pour chaque monstre défait, tous les personnages ayant participé au combat gagnent un certain nombre de points d'expérience, en fonction de son niveau de puissance :

Niveau de puissance du monstre	XP
1	0,5
2	1
3	3
4	5
5	7
Etc.	Etc.

Pour équilibrer, les personnages gagnent un point de moins par tranche de 10 points d'expérience totale qu'ils possèdent. Ce score d'Expérience totale / 10 (arrondir à l'inférieur) est appelé le « Niveau » du personnage.

Par exemple, un perso ayant, au cours de sa vie d'aventurier, cumulé 16 XP posséderait un niveau de 1. Lorsqu'il tue un monstre de puissance 3, il empochera 3 XP moins son niveau de 1, soit 2 XP...

Si le nombre d'XP gagnés tombent à 0 ou moins de cette façon, le personnage gagne tout de même un minimum :

XP – Niveau du perso.	XP
0	1/2
-1	1/3
-2	1/4
-3	1/5
Etc.	Etc.

S'il le désire, le MJ peut faire varier ces gains en fonction du nombre de personnages participant à la bataille :

Niveau Puiss.	Nombre de joueurs						
	1	2	3	4	5	6	Etc.
1	1,5	0,75	0,5	0,35	0,3	0,25	Etc.
2	3	1,5	1	0,75	0,6	0,5	Etc.
3	9	4,5	3	2,25	1,8	1,5	Etc.
4	15	7,5	5	3,75	3	2,5	Etc.
5	21	10,5	7	5,25	4,2	3,5	Etc.
Etc.	Etc.	Etc.	Etc.	Etc.	Etc.	Etc.	Etc.

L'ENTRE DEUX ET LA PERTE DE SAVOIR-FAIRE

Et que font les personnages entre deux scénarios ? En tout cas, ils ne doivent pas rester chez eux sans rien faire. Pour cette raison, au début de chaque scénario, le MJ devra dire aux PJ combien de temps s'est écoulé depuis leur précédente aventure (si c'est le premier scénar, passez...). En fonction, si ce délai est assez long, ceux-ci vont recevoir des points qui vont leur permettre d'améliorer leurs compétences. Mais, en contrepartie, ils vont également devoir en diminuer quelques-unes, pour lesquelles ils n'ont pas pris ou pas eu le temps de s'exercer et ont « perdu la main ». Là aussi, les compétences ne peuvent augmenter ou diminuer que d'un point par Entre-deux.

Durée de l'entre deux	Bonus	Malus
Moins d'une saison	Pas de modification	
Une saison	1 point	1 point
Six mois	2 points	2 points
Un an	3 points	3 points
Deux ans	4 points	4 points
Cinq ans	5 points	5 points
Dix ans	6 points	6 points

GAIN D'ARGENT (OPTIONNEL)

Si la situation le permet, au début de chaque scénario, chaque personnage reçoit une quantité d'argent qu'il pourra utiliser comme il l'entend durant l'aventure. Cet argent représente en général un salaire ou une dote quelconque : si les PJ sont des aventuriers d'un monde med-fan perdu au milieu des jungles du bout du monde, ils n'auront évidemment rien...

La somme reçue est égale à son Niveau de Vie en PE, traduits dans la monnaie du monde. Par exemple, un personnage français aisé (NdV = 4) gagnerait 400 euros en menue monnaie. Cet argent est un surplus dégagé par le personnage une fois payés ses loyers, sa nourriture, etc.