

SCHOLAR



SYSTEM

Version



SOMMAIRE

Introduction		Liste des effets de crises niveau 3	16
Le Personnage	5	L'expérience	16
La création du personnage d'un joueur (PJ)	5	Règle optionnelle : augmenter les caractéristiques	17
1° étape : concept	5	Règles optionnelle : Expérience au monstre	17
2° étape : les caractéristiques	5	L'entre deux et la perte de savoir-faire	17
3° étape : les Compétences	6	Races	
4° étape (optionnelle) : les Gimmicks	7	Les elfes	19
5° étape : Caractéristiques secondaires	7	Les nains	19
6° étape (optionnelle) : Equipement et niveau de vie	7	Les semi-hommes	19
7° étape : Historique et description	8	Les Peaux Vertes	19
Les Règles	9	Les ogres	20
Réaliser une action	9	Les Compétences	21
Réussite et échec critique	9	Spécialisations	21
Actions longues et actions en opposition	9	Les compétences de base	21
Jets de caractéristique	10	Compétences de déplacement	22
Les Points de Volonté	10	Compétences d'armes	23
Le combat	10	Technique	23
Le Tour	10	Sciences et érudition	24
Initiative	10	Les Langues et Patois	25
Le déplacement	10	Les Gimmicks	26
Le Tir	11	Les Gimmicks de base	26
Le corps à corps	11	Gimmicks Médiévaux	29
La défense	12	Gimmicks contemporains	31
Les dégâts	12	Gimmicks occultes	31
Les points de Destin	13	Gimmicks Cyber-Punk	31
Règle optionnelle d'aggravation	13	Gimmicks Space Opera	32
Points d'épuisement	13	Equipement	
Récupération et soins	13	Qualité	33
Sources de dégâts	13	La Magie	39
Armures et protections	14	Procédure	39
Les poursuites	14	Points de Magie	39
Règles optionnelle d'accélération/décélération	15	Gagner de nouveaux sorts	40
Collision	15	Les sorts	40
Dégâts aux véhicules	15	Bestiaire	
Résultat des courses	16	Erreur! Signet non défini.	
La santé mentale	16	Gimmicks de créatures	Erreur! Signet non défini.
Listes des effets de crises niveau 1	16	Médiéval	Erreur! Signet non défini.
Liste des effets de crises niveau 2	16	Contemporain	Erreur! Signet non défini.

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

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.

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.

SCHOLAR SYSTEM ? POUR QUOI FAIRE ?

Le Scholar est une version indépendante des règles fournies avec certains de nos jeux. Son but est simple : il peut servir d'alternative si les règles fournies avec certains de nos jeux maisons, ou même avec des jeux du commerce, ne vous plaisent pas. Si vous avez un autre système que vous trouvez meilleur, utilisez-le : le Scholar est juste un outil.

ET Y A TOUT CE QU'IL FAUT ?

Ben y a au moins le nécessaire, mais beaucoup de choses, propres à chaque univers, seront ajoutées via des suppléments de contextes. Par exemple, la liste de sort que vous trouverez là est limitée. Elle sera étoffée dans un supplément « Magie » à venir.

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

Evidement, 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 tchatchatcha 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 LAMBDAS

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 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. Lire 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 cumulé 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 RECCURENTE

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 agi,

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 + niveau d'exposition + 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 Volonté+Athlétisme x30 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+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 ½ 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 dépend de son Niveau de Vie. Elle est traduite dans la monnaie du monde.

Niveau de Vie	PE
1	1
2	3
3	5
4	7
5	9
6	11

Par exemple, un personnage français aisé (NdV = 4) gagnerait 700 euros en menue monnaie. Cet

argent est un surplus dégagé par le personnage une fois payés ses loyers, sa nourriture, etc. Un personnage peut dépenser de l'argent qu'il n'a pas

en faisant des crédit ou ce genre de chose. Il peut descendre ainsi jusqu'à -10 PE. Toutefois, tant que qu'il est dans le négatif, il



LES RACES



Voici une petite sélection de races communes à beaucoup d'univers fantastiques. Cette liste est évidemment loin d'être exhaustive...

LES ELFES

Les elfes sont des êtres grands et gracieux, et la plupart d'entre eux ont un visage fin et délicat. Ils ont des yeux en amande et des oreilles pointues.

Bien que la différence entre membres des deux sexes soit parfois moins tranchée que chez les autres races, les hommes sont légèrement plus grand et les femmes ont des formes plus... féminines.

Caractéristiques raciales

Agilité	4
Constitution	2
Dextérité	3
Force	2
Charisme	4
Intelligence	3
Perception	3
Volonté	3
Savoir	3
Pouvoir	3
Echelle	3

LES NAINS

Les nains sont des créatures petites, mesurant rarement plus d'1m20, mais très larges et charpentés. Ils sont en général robustes mais leurs mouvements ne sont pas très gracieux.

Les hommes nains portent invariablement la barbe, qu'elle soit courte et bien taillée comme ou longue et hirsute.

Les femmes naines n'ont pas de barbe, et sont en général plus petites que les hommes. Elles sont un peu moins larges, mais restent quand même proportionnellement plus large que les femmes humaines.

Caractéristiques raciales

Agilité	2
Constitution	4
Dextérité	3
Force	4
Charisme	2
Intelligence	3

Perception	3
Volonté	4
Savoir	3
Pouvoir	2
Echelle	3

LES SEMI-HOMMES

Les Semi-hommes sont de petites créatures semblables à des humains miniatures. Les hommes mesurent rarement plus d'1m10, et contrairement aux nains, n'ont pas une carrure spécialement large. Le seul point remarquable dans leurs proportions est la taille de leurs pieds, comparativement bien plus gros que leurs équivalents humains. Dans la plupart des contextes, les Semi-hommes sont très bons cuisiniers et ont une tendance à l'embonpoint.

Caractéristiques raciales

Agilité	3
Constitution	2
Dextérité	4
Force	2
Charisme	3
Intelligence	3
Perception	3
Volonté	3
Savoir	3
Pouvoir	4
Echelle	2

LES PEAUX VERTES

L'espèce appelée « Peaux-vertes » est en fait composée de trois races bien distinctes : Les Trolls, les Orques et les Gobelins.

Les trolls sont de très grandes (2,50 à 3m en moyenne), très fortes et très repoussantes créatures. Leurs bras sont longs, leurs mains larges et griffues, et leurs jambes assez courtes. Leurs nez sont difformes et bossus, leurs oreilles ressemblent à celle des autres peaux vertes, longues et pointues, et leurs bouches, d'où surgissent de longues canines inférieures, sont garnies de crocs.

Les orques font plus ou moins la taille d'un homme mais sont nettement plus trapus. Leurs bras sont légèrement plus longs que ceux des humains, et leurs jambes plus courtes, bien que la disproportion

n'atteigne pas celle rencontrée chez les trolls. Leurs mâchoires inférieures sont larges et carrées, et deux crocs en surgissent. Leurs crânes s'effilent vers le haut, et de protubérantes arcades terminent un front bas.

Les gobelins ne sont guère plus grands que les nains, mais ils sont menus et agiles. De leurs crânes généralement chauves surgissent d'imposantes paires d'oreilles pointues. Leurs nez sont souvent très longs et crochus, et leurs yeux rapprochés et malicieux luisent sous des arcades profondes. Leurs bouches de formes irrégulières leur donnent souvent un air moqueur, menaçant ou idiot, et leurs cous, longs et fins, semblent fragiles.

Caractéristiques raciales :
Trolls / Orque / Gobelins

Agilité	3	3	4
Constitution	5	4	2
Dextérité	2	3	4
Force	6	4	2
Charisme	1	2	2
Intelligence	2	2	4
Perception	3	4	4
Volonté	3	3	2
Savoir	2	2	3
Pouvoir	3	3	3
Echelle	4	3	2

LES OGRES

Les Ogres sont des créatures très grandes (2m50 en moyenne) et très, très grosses (300 kilos ne

sont pas rares). Ils ont souvent un gros ventre, ce qui fait paraître leurs jambes courtes, mais les plus impressionnant sont ceux qui conjuguent la carrure et la musculature.

Leurs têtes ressemblent à celles des humains mais leurs fronts sont plus bas et, comme les Peaux-Vertes, deux crocs sortent de leurs larges mâchoires inférieures.

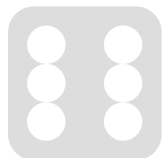
Leur peau est épaisse et, selon l'origine de la créature, elle peut être imberbe ou au contraire très velue.

Bien que les ogres puissent manger n'importe quoi, ils ont une nette préférence pour la viande, crue ou cuite. Leur appétit est féroce.

Bien qu'elles soient extrêmement rares et physiquement proche des mâles, il existe des Ogres femelles. Elles accouchent loin de la civilisation de portées de petits ogres, et malheur à celui s'en approchera de trop près.

Caractéristiques raciales

Agilité	2
Constitution	6
Dextérité	3
Force	5
Charisme	2
Intelligence	2
Perception	3
Volonté	3
Savoir	2
Pouvoir	2
Echelle	4



LES COMPETENCES



Voici la liste des compétences. Libre à vous d'en inventer d'autres, en rapport à votre contexte...

SPECIALISATIONS

Le joueur peut choisir de spécialiser une de ses compétences. Il lui choisit une limitation. Par exemple, pour la compétence « Armes de poing », il peut choisir un modèle de pistolet, ou pour la Furtivité, un type de milieu. Le MJ peut refuser une spécialisation, s'il la trouve trop générale ou trop floue.

Lorsque sa spécialité est applicable, le PJ bénéficie d'un bonus de +1 à son jet. Dans tous les autres cas, il souffrira d'un -1. C'est donc une arme à double tranchant...

LES COMPETENCES DE BASE

Les compétences de base sont achetables et utilisables, sauf en de rares exceptions, par les personnages de tous univers. Après la présentation de chacune d'elles, une caractéristique est indiquée. C'est celle qui est la plus fréquemment utilisée en conjonction avec cette compétence.

ACROBATIES / ESQUIVER / GRIMPER

Caractéristique : Agilité

Cette compétence est en général acquise par la pratique d'une activité physique intense demandant une grande coordination. Elle sert pour les éviter des balles, faire des sauts périlleux ou du cheval d'arçon, grimper une paroi, etc.

ATHLETISME

Caractéristique : Force

Compétence acquise en général par la pratique d'une activité physique demandant puissance et endurance. Elle sert à courir et à nager vite ou longtemps, à lancer fort, à sauter haut ou loin, etc. Un personnage avec 0 en athlétisme est considéré comme ne sachant pas nager.

CORPS A CORPS

Caractéristique : Agilité

Le corps à corps est la compétence utilisée pour évaluer l'aptitude du personnage à se battre

désarmé ou avec une arme de base (couteau, tesson de bouteille, etc.).

FURTIVITE / SE CACHER

Caractéristique : Agilité

Compétence utile aux voleurs ou aux espions, elle permet de se déplacer sans être remarqué ou de se dissimuler. Une faible luminosité peut apporter des bonus aux jets de Furtivité, et un décor nu des malus.

ORIENTATION

Caractéristique : Perception

Compétence utile aux personnages vivant dans la nature, elle lui permet de se repérer sans boussole et sans carte, ou de bien utiliser ses deux outils.

REMARQUER / FOUILLER (PERCEPTION ACTIVE)

Caractéristique : Perception

Cette compétence entre en jeu dès que le joueur cherche quelque chose, que ce soit un indice dans une pièce ou un détail sur un véhicule. De plus, cette compétence est utilisée avec l'intelligence pour les jets de « mémoire » visant à se souvenir d'un détail aperçu mais passé à la trappe.

VIGILANCE / 6° SENS

Caractéristique : Perception

La vigilance est utilisée pour savoir si le perso remarque quelque-chose qu'il ne cherche pas : quelqu'un qui passe dans son dos, le bruit du chargeur d'une arme, etc. En général, la vigilance est utilisée en opposition avec le jet d'un autre personnage.

SOIGNER

Caractéristique : Savoir

Cette compétence, à faible niveau, représente un perso capable de promulguer les premiers secours. A bon niveau, le personnage est sûrement médecin, et à gros niveau, un médecin réputé, un chirurgien, etc.

BARATIN / MARCHANDAGE

Caractéristique : Charisme

Cette compétence sert à mentir, à faire gober et à obtenir ce que l'on veut. Elle est une évaluation des talents de comédien ou de rhéteur du personnage.

Cette compétence est en général utilisée en opposition de la Perception+Empathie de la « cible ».

CREDIT / ETIQUETTE / SEDUCTION

Caractéristique : Charisme

Cette compétence est une évaluation de la « présentation » du personnage. Un personnage beau et soigné, habitué à la séduction, possédera un bon score. Cette compétence évalue aussi le niveau de « confiance » que les autres accordent au personnage. On confiera certainement plus volontiers son arme à un personnage qui possède un bon « crédit ».

PSYCHOLOGIE / EMPATHIE

Caractéristique : Perception

Cette compétence est utilisée en général en deux cas : premièrement, si on veut se faire une idée de l'état d'esprit d'un autre personnage. Sauf s'il est très voyant, il faut passer suffisamment de temps avec lui pour pouvoir faire le jet. Deuxièmement, un personnage peut tester son empathie pour essayer de déterminer si on lui ment.

INTIMIDATION

Caractéristique : Charisme ou Force

Cette compétence est utilisée pour faire peur à autrui. Le personnage fait les gros yeux ou bande les muscles, dans l'espoir que la personne en face de lui cède.

La compétence Intimidation peut également servir, avec la caractéristique Volonté, pour résister aux tentatives d'intimidation des autres.

COMPETENCES DE DEPLACEMENT :

Il s'agit des compétences utilisées pour «contrôler» un animal de monte ou un véhicule. Les moyens de locomotion sont évidemment très différents dans un univers Médiéval que dans un univers Space Opéra. Les différentes compétences sont donc présentées univers par univers. Toutefois, les compétences accessibles à un niveau technologique donné sont en général aussi accessibles aux niveaux plus avancés (cette remarque est valable pour tous les domaines de compétences qui vont suivre), et ce cloisonnement n'est pas toujours aussi clair : si votre contexte intègre des hovercrafts dans un monde préhistorique, utilisez en la compétence.

MEDIEVAL

EQUITATION

Utilisé pour mener un cheval ou tout autre animal de monte. Le joueur doit choisir une espèce de

prédilection : la compétence est diminuée d'un niveau dès qu'il en monte une autre.

CHARS ET CHARIOTS

Utilisé pour conduire aussi bien un char qu'un char de guerre ou un carrosse.

NAVIGATION A VOILE

La compétence « navigation à voile » recouvre tout ce qui permet à un capitaine de faire avancer son bateau, à voile ou à rame, dans la bonne direction : utilisation des cartes et des outils, techniques de marin, etc.

CONTEMPORAIN

VOITURE

Regroupe les automobiles, les fourgons et les camionnettes.

MOTO

Regroupe les motos sportives ou luxueuses, mais aussi les quads et les scooters des mers.

GROS ENGIN

Regroupe les camions et la plupart des engins de chantier.

BATEAUX

Regroupe tous les bateaux à moteur, et les techniques de navigation.

HELICOPTERES

Regroupe les hélicoptères, civils ou militaires...

AVIONS

Regroupe les avions commerciaux et militaires.

CYBER-PUNK

HOVERCRAFT

Les hovercrafts sont des appareils amphibies qui vont aussi bien sur route que sur eau.

ANTIGRAV

Les antigravs sont des appareils maintenus en l'air grâce à un procédé magnétique (ou autre). Selon le contexte, ils peuvent être limités à voler à quelques centimètres du sol ou capables d'atteindre de hautes altitudes. « Antigrav » est en fait une classe de compétences : le personnage doit acheter séparément les compétences "motos antigravs", "voitures antigravs" et "gros engins antigravs".

SPACE OPERA

VAISSEAUX LEGERES

Les vaisseaux légers sont en général conduits par, et prévu pour, un seul personnage. Ce sont des chasseurs, souvent rapides et maniables.

VAISSEAUX MOYENS

Les vaisseaux moyens sont généralement prévus pour une équipe d'une dizaine de membres. Ils sont nettement plus gros que les vaisseaux légers. Leur pilotage est totalement différent de celui des vaisseaux légers.

VAISSEAUX LOURDS

Les vaisseaux lourds sont les mastodontes de l'espace : croiseurs interstellaires, gros navires de transport, etc. Dans certains contextes, ils peuvent atteindre des tailles de plusieurs kilomètres de long. Leur pilotage est totalement différent de celui des vaisseaux légers ou moyens.

COMPETENCES D'ARMES

De la même manière que pour les compétences de déplacement, on n'utilise pas les mêmes armes dans un background médiéval que dans un background space-op'. Toutefois, qu'elle tire des balles de .45 ou des lasers, une arme de poing reste une arme de poing. C'est pour ça qu'il n'y a ici que trois catégories. Si, dans votre contexte, les armes futuristes sont vraiment spécifiques et que les armes d'épaules, par exemple, sont vraiment différentes dans leur utilisation des armes du 20^{ème} siècle, considérez qu'elles nécessitent une compétence spécifique.

MEDIEVAL

ARMES TRANCHANTES

Cette compétence regroupe toutes les armes tranchantes plus grosses que les couteaux (qui sont gérés par la compétence Corps à corps), mais ne nécessitant pas les deux mains : épées courtes, bâtarde, longues, haches, etc.

ARMES CONTONDANTES

Cette compétence regroupe, de la même façon, toutes les armes non-tranchantes plus grosses qu'un gourdin mais ne nécessitant pas les deux mains : masses, fléaux, marteaux, etc.

ARMES A DEUX MAINS

Cette compétence regroupe toutes les armes de mêlée nécessitant l'emploi des deux mains : épées ou fléaux à deux mains, haches de batailles, etc.

ARMES DE JET

Cette compétence regroupe toutes les armes qui se jettent : couteaux de lancer, shurikens, fléchettes, etc.

ARMES DE TRAITS

Cette compétence regroupe toutes les armes tirant des flèches : arcs, arcs longs, arbalètes, etc.

ARMES DE GUERRE

Cette compétence regroupe toutes les pièces d'artillerie de l'époque antique ou médiévale : catapultes, trébuchets, etc.

CONTEMPORAIN ET CYBERPUNK

ARMES DE POING

Les armes de poing sont les armes à feu conçues pour être utilisées à une main : revolvers, pistolets, etc. La compétence prend aussi en compte les armes de poing automatiques (pistolets-mitrailleurs, etc.)

ARMES D'EPAULE

Les armes d'épaules sont les armes à feu conçues pour être... épaulées ! Fusils, carabines, fusils à pompe, etc. La compétence prend aussi en compte les armes d'épaule automatiques (fusils d'assauts, etc.).

ARMES LOURDES

Les armes lourdes sont les armes à feu de soutien : mitrailleuses lourdes, lance-roquettes, etc.

ARTILLERIE

Les armes d'artillerie comprennent les pièces d'artillerie et toutes les armes de véhicules.

SPACE OPERA

ARMES DE VAISSEAUX

Cette compétence gère l'utilisation des armes de vaisseaux, fixes ou sur tourelles. C'est la forme « spatiale » de l'artillerie.

TECHNIQUE

Cette catégorie de compétences couvre les domaines de savoir pratiques.

MEDIEVAL

ARTS ET ARTISANATS

Cette compétence en regroupe en fait plusieurs, qui doivent être achetées séparément : pour les arts, on peut citer par exemple la musique, le dessin, la sculpture. Pour l'artisanat, la ferronnerie, la menuiserie, la maçonnerie, l'architecture, etc.

CONTEMPORAIN

MECANIQUE

La compétence Mécanique gère la construction et la réparation de tous les appareils mécaniques : de la voiture au moteur de fusée.

ELECTRICITE

La compétence Electricité gère, elle, la construction et la réparation de tous les appareils électriques ou électroniques : du compteur électrique à l'ordinateur

CROCHETAGE ET MECANISMES

La compétence de Crochetage et de mécanisme est utilisée pour l'ouverture des serrures, la réparation ou la compréhension des petits mécanismes comme ceux d'une montre à gousset ou d'un réveil à main.

INFORMATIQUE

La compétence Informatique gère l'utilisation de tous les supports informatiques, du simple ordinateur de maison aux interfaces de vaisseaux spatiaux.

CYBER-PUNK

IMPLANTS

La compétence implant est utilisée pour la pose, l'entretien ou le retrait des implants et des interfaces.

BIOTECHNOLOGIE

La compétence de Biotechnologie est utilisée pour la création, la culture et la modification d'organismes génétiquement modifiés.

SPACE OPERA

TECHNOLOGIE EXTRATERRESTRE

Cette compétence est utilisée pour la compréhension et l'utilisation des objets basés sur des technologies extraterrestres.

HI-TECH

Cette compétence est utilisée pour la construction, la compréhension, l'entretien ou la réparation d'objets technologiques trop avancés pour entrer dans le cadre des compétences Mécaniques, Electricité, ou Mécanismes : les unités centrales ou les réacteurs de vaisseaux spatiaux, les cerveaux d'I.A., etc.

SCIENCES ET ERUDITION

Cette catégorie de compétences couvre les domaines de savoir théorique.

MEDIEVAL

MYTHES ET LEGENDES

Cette compétence concerne les mythes populaires et les légendes, les superstitions, etc.

HISTOIRE

Les grands événements et personnage de l'Histoire...

GEOGRAPHIE

La disposition des lieux, la localisation des villes, etc.

THEOLOGIE

La connaissance des dogmes et des pratiques religieuses.

OCCULTISME

La connaissance des créatures et du monde surnaturel.

PUISSANTS

Cette compétence permet de connaître qui est qui dans le haut de la société de jeu : qui est le roi de Blouglou, quel est le nom de sa fille, quelles relations entretient-il avec le duc Blopblop, etc.

CONNAISSANCES DES PEUPLES / RACES / GROUPES

Cette compétence permet de connaître les coutumes, l'histoire, les traditions et beaucoup d'autres choses spécifiques à un peuple, à une race (elfes, nains, etc.), ou à un groupe (guilde, etc.).

SOCIETE

Cette compétence regroupe le droit, l'économie, la politique : bref, elle reflète la connaissance des rouages permettant à une société d'exister.

SURVIE

Cette compétence regroupe la chasse, la pêche, la connaissance et la maîtrise des techniques nécessaires à la survie en extérieur. Aussi utile pour savoir si le temps va se dégrader...

SCIENCES

Parmi les sciences accessibles à des personnages moyenâgeux, on peut citer l'astronomie, l'anatomie, la botanique, la zoologie, etc.

CONTEMPORAIN

De nouvelles sciences sont disponibles à l'ère moderne. Parmi elles, la physique, la chimie, la biologie et la génétique.

CYBER-PUNK

BIO-INGENIERIE

Cette compétence est celle des théories régulant les manipulations génétiques avancées, comme le clonage humain, ou la sélection génétique.

XENO-BIOLOGIE

La Xeno-biologie est la science de l'étude des formes de vie extraterrestres.

SPACE OPERA

RACES EXTRATERRESTRES

L'histoire, traditions, coutumes des races extraterrestres.

SINGULARITES SPATIALES

La connaissance des mythes, légendes ou vérités sur les phénomènes ou créatures « singulières » qu'il est possible de dans l'espace.

CONNAISSANCE DE L'ESPACE

La connaissance géographique de l'espace. Sert à situer les planètes et à définir des routes spatiales.

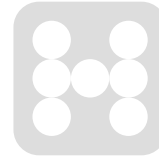
LES LANGUES ET PATOIS

Chaque langue est considérée comme une compétence à part entière. En général, elles ne demandent pas de jet. Un personnage à un score de compétence dans sa langue natale égale à son pouvoir.

Niveau	Degré de maîtrise
1	Parle et comprend difficilement, lit assez bien
2	Comprend et parle assez bien, mais avec un accent. Lit bien
3 ou 4	Niveau de base d'un natif
5 ou 6	Degré supérieur à la moyenne



LES GIMMICKS



Note : les règles de Gimmicks sont optionnelles. Si votre background ne se prête pas à « l'héroïsme cinématographique », les PJ reçoivent 2 PCP à la place du Gimmick de base.

Les personnages ont beau être des êtres normaux, ils n'en sont pas moins les personnages principaux d'une épopée effrénée et, en tant que tel, disposent de dons dignes des héros de ces formidables films d'actions et d'aventures qui ont bercé nos tendres années.

Comme les caractéristiques, les Gimmicks sont évalués par un score qui va de 0 à 6. A ce niveau correspond la valeur du Dé Gimmick, dont il est fait mention dans la plupart des descriptions.

Niveau de Gimmick	Dé bonus
1	+1d3
2	+1d4
3	+1d6
4	+1d8
5	+1d10
6	+1d12

Comme pour les compétences, vous trouverez ici plusieurs listes de Gimmicks : une liste de Gimmick de base, accessibles aux personnages de tous univers (sauf si le MJ dit le contraire), et plusieurs listes « typées », contenant des Gimmicks généralement spécifiques à un type de background : Médiéval, Contemporain, Cyber-Punk, Space-Op', etc.

Voyons exactement quels sont les extraordinaires effets des Gimmicks.

LES GIMMICKS DE BASE

CHARME DESTRUCTEUR

Le personnage a un petit quelque chose en plus qui le rend irrésistible pour les membres du sexe opposés (ou les membres homosexuels du même sexe). Ce Gimmick « Bondien » permet au joueur d'ajouter son Dé Gimmick au résultat de tout jet prenant en compte le Charisme sur une telle personne.

ULTRA-PRECISION

Le Gimmick Nicky Larson / Clint Eastwood : Le personnage est bon quand il s'agit de dégommer les autres. Il peut choisir un type d'arme (ou de projectile) : lorsqu'il tire avec celles-ci, il peut ajouter son Dé Gimmick au résultat.

INTOUCHABLE

Le personnage peut rester seul, debout au milieu du couloir, au cœur de la fusillade, les balles vont avoir tendance à prendre des trajectoires improbables pour l'éviter. Gimmick fréquent chez beaucoup de héros de film d'action (ceux qui, d'un mouvement agile sont capable d'esquiver une rafale de rotative...), il permet au personnage d'ajouter son Dé Gimmick à ses résultats de jets d'esquives.

COUPS MORTELS

Le personnage frappe dur, très dur. Il peut ajouter son Dé Gimmick à son jet de Dégât lorsqu'il tape à main nue.

INCREVABLE

Brûlez-le, plongez le dans la lave, roulez-lui dessus avec un bulldozer, le perso reviendra. Et il ne sera pas content... Ce Gimmick permet au personnage d'ignorer un total de malus dû aux blessures égal à son niveau de Gimmick. Ainsi, un personnage possédant ce Gimmick au niveau 2 et ayant subi deux blessures sérieuses (malus cumulé théorique de -4), ne subira en fait qu'un malus de -2.

CHANCEUX

Le personnage est chanceux par nature. Pour lui, les réussites critiques se produisent sur un résultat de 11 ou 12 aux dés, et non plus seulement un double 6. De plus, il rajoute son dé de Gimmick au D6 supplémentaire lorsque cette situation se produit.

6° SENS

Fréquent chez les Héros militaires, ce Gimmick est en fait un sens du danger très aigu qu'a probablement développé le Personnage à force de se retrouver dans des situations impossibles.

Lorsqu'une menace invisible s'apprête à frapper le PJ (un tireur embusqué lui tire dessus, il va marcher sur un piège, etc.), le MJ lui demande un jet de Perception+Dé Gimmick de 6° sens. Si le jet est un succès, le personnage sent un danger immédiat (bien qu'il ne sache pas d'où il vient) et le joueur a le droit d'accomplir une action (2 si le jet est de 13+, 3 s'il est de 16+, etc.) avant l'instant fatal (se jeter à couvert avant le tir, sauter par la fenêtre avant l'explosion, reculer d'un pas avant de poser le pied sur le piège, etc.).

BARILLETS INTARISSABLES

Ce Gimmick, vous le connaissez bien. C'est celui que possèdent nos chers héros de films d'action pour tirer 24 fois avec un 6 coups (oui, ils leur arrivent de recharger... mais c'est par pur soucis esthétique). Lorsque le personnage devrait se retrouver à court de munitions, jetez le Dé de Gimmick : le résultat est le nombre de projectiles encore disponibles...

REFLEXES ECLAIRS

Puisque comme le dit ce bon vieux Jack : « Tout est dans le réflexe », voilà un Gimmick simple d'utilisation et utile dès que les choses se corsent. Ajoutez simplement le Dé Gimmick au jet d'initiative de votre perso...

ENDURANT

Le personnage est capable de tenir le choc lors des épreuves les plus arasantes. Sa compétence d'athlétisme est considérée comme plus grosse de 3 points par niveau pour ce qui concerne les effets de la fatigue.

RAPIDE

Le personnage court très rapidement. Il peut rajouter son Dé de Gimmick à tous ses Dés de Vitesse lorsqu'il court.

BRICOLO

Le Gimmick de Mac Gyver, celui qui vous permettra de réparer un chariot avec du tabac et une feuille de papier à cigarette. Diminuez les malus dus à un manque de matériel du Niveau de Gimmick. De plus, le Dé Gimmick s'ajoute aux résultats de tous les jets de Mécanismes, Mécanique et Bricolage (etc.).

SENS DU DETAIL

Pourquoi nos enquêteurs favoris tombent-ils toujours immédiatement sur le détail qui tue ou la preuve irréfutable ? Parce qu'ils ont le Gimmick Sens du détail tiens ! Grâce à lui, le joueur peut rajouter son Dé Gimmick à ses jets de fouille.

INTUITION INFAILLIBLE

Le Gimmick de Colombo : le personnage sait immédiatement si on lui ment. Ajoutez le Dé Gimmick à vos jets d'empathie.

MEMOIRE ENCYCLOPEDIQUE

Etonnamment, personne ne peut se souvenir quel était le nom de ce second couteau mentionné par le MJ au début du scénar... Sauf vous ! Votre Dé Gimmick s'ajoute aux jets de mémoire pour se souvenir de menus détails. De plus, vous avez la faculté de fouiller dans vos souvenirs à la recherche d'éléments qui vous ont échappé. Pour peu que vous ayez passé au moins quelques secondes dans un lieu, vous pouvez le mémoriser et, plus tard, faire un jet de fouille (Perception+Remarquer+Dé de Gimmick) avec une difficulté de -3, comme si vous vous trouviez toujours sur les lieux. Cela ne vous permet pas de savoir ce qu'il y avait dans les tiroirs ou dans les armoires : il faut que l'indice à découvrir ait été visible au moment où vous avez mémorisé les lieux.

MORAL D'ACIER

Le personnage a un moral inébranlable. Il regagne 1 point de Volonté toutes les demi-journées au lieu de tous les jours.

RAT DE BIBLIOTHEQUE

Vous êtes né avec un livre à la main, et vous n'avez pas cessé d'engranger des connaissances sur tous les domaines depuis. Le Dé Gimmick vient s'ajouter à tous vos jets portant sur les domaines d'érudition (histoire, géo, anthropologie, etc.).

PURE FOI / RATIONNEL

Vous avez une foi profonde ou êtes obstinément rationnel. Dans les deux cas, vos certitudes vous rendent particulièrement stable et confiant. Vous pouvez ajouter votre Dé Gimmick à vos jets de Santé mentale.

DONS ARTISTIQUES

Ah je vous vois rire ! Vous, vous êtes des purs hein ? Les arts et la poésie, vous laissez ça aux nazes ? Bon alors je ne vous expliquerai pas que, grâce aux Gimmick Dons artistique, vous pouvez reproduire une image (vous pouvez par exemple dessiner le visage de votre agresseur ou les motifs compliqués gravés sur une antiquité) ou un son (en bidouillant jouant un peu avec votre harmonica, vous pouvez retrouver le son que vous avez par exemple entendu en bruit de fond lors de votre détention dans les souterrains du grand méchant) avec suffisamment de précision pour qu'il puisse être analysé. Intéressé ? Sachez alors que le perso doit choisir soit un don pour la reproduction de ce

qu'il a vu (dessin, sculpture) soit un don pour la reproduction de ce qu'il a entendu (musique).

SCIENTIFIQUE

Vous avez la bosse des maths, et ne parlez qu'en chiffres, courbes et équations. Votre façon de penser particulière vous permet, outre d'ajouter votre Dé Gimmick à tous les jets portant sur un domaine scientifique, de calculer des probabilités. En croisant les faits et données à votre disposition, et grâce à vos vastes connaissances scientifiques, vous êtes capable d'inférer un certain nombre de conclusions sophistiquées sur le sujet de vos réflexions, et de remarquer quand les choses ne vont pas. Concrètement, si votre personnage passe au moins 5 minutes à plancher sur la question, vous pouvez demander au MJ qu'il fasse pour vous un jet caché de $2d6 + \text{Intelligence} + \text{Dé Gimmick}$. Si le jet rate, il ne vous dit rien. S'il réussit et que les choses sont bien ce qu'elles ont l'air d'être (le corps est bien là où il devrait être, la quantité d'explosifs a suffi à faire un tel trou, etc.), il vous répondra « ça colle ». S'il réussit et que quelque chose cloche (le corps n'est pas au bon endroit, la quantité d'explosif n'est pas suffisante pour expliquer un tel trou), il vous répondra « c'est louche ». A vous après de découvrir le reste.

SURVIVOR

Vous êtes un aventurier, un baroudeur et un explorateur ? Vous avez fait le tour du monde, affronté les pires conditions, subi les pires climats, survécu aux pires milieux ? Vous vous êtes adapté, et êtes devenu aussi à l'aise en pleine jungle ou au sommet d'une montagne que chez vous ? A vrai dire, c'est là que vous êtes chez vous hein ? Alors ce Gimmick est fait pour vous ! Tous les malus dus aux milieux sont diminués de votre Niveau de Gimmick. De plus, ajoutez votre Dé Gimmick à tous vos jets de perception quand vous êtes dans votre milieu de prédilection (au choix : jungle, désert, landes, montagne, etc.).

DON POUR LES LANGUES

Quelque en soit la raison, vous avez des facilités avec les langues, et cette faculté vous permet d'avoir une compréhension rudimentaire de tous les langages que vous pourrez entendre. Lorsque vous entendez des personnes parler dans un langage que vous ne connaissez pas, faites un jet d'Intelligence+Dé Gimmick. Sur un résultat de 10 à 12, vous comprenez le sens général. De 13 à 15, vous comprenez quelques subtilités telle que les noms de lieux ou les dates mentionnées. Avec un résultat de 16 ou plus, vous devenez à même de parler quelques mots de cette langue, pour demander des choses de base. Une option de ce Gimmick est le don pour les langues mortes. Il fonctionne comme le don pour les langues, hormis qu'il s'applique uniquement à l'écrit et sur des langues anciennes.

INFLUENCE

Le personnage possède de l'influence dans la société du jeu. Au début de chaque partie, sa réserve de points d'Influence remonte jusqu'à son niveau de Gimmick. En contactant les bonnes personnes (nécessite $1d6 \times 10$ minutes) et en dépensant le coût indiqué en points d'Influence, il peut obtenir un des effets suivants.

INFORMATION

Le personnage obtient une information officielle sur un objet ou une personne, par exemple le nom du propriétaire d'une voiture, ou le contenu du casier judiciaire d'un malfrat.

Coût : 1 + Influence ou Statut éventuel de la cible

ENQUETE

Le personnage peut lancer une enquête officielle sur une personne ou un groupe. En dehors de l'obtention d'informations, cette manœuvre peut sérieusement ralentir ou gêner la cible.

Coût : 2 + influence ou statut éventuel de la cible

EMPRISONNEMENT / LIBERATION

Le personnage peut demander une mise en garde à vue et, éventuellement, une incarcération plus longue. A l'inverse, il peut également payer pour libérer ou être libéré plus rapidement en cas de problème.

Coût : Emprisonnement : 3 + Influence ou statut éventuel de la cible

Libération : 1 par personne à libérer (+ un éventuel malus pour les peines les plus lourdes).

STATUT

Le personnage possède un certain statut dans une société ou un groupe. Le niveau de Gimmick indique le « grade », quelque soit le nom qu'il porte. Voici quelques exemples :

Niveau	Armée	Religion	Guilde / Secte
1	Sergent	Novice	Apprenti
2	Lieutenant	Prêtre	Ouvrier / Initié
3	Capitaine	Chanoine	Artisan / Adepté
4	Commandant	Diacre	Compagnon
5	Colonel	Evêque	Maître
6	Général	Cardinal	Grand maître

Un personnage doté de statut peut commander tous ceux d'un rang inférieur du même groupe. Il peut aussi faire jouer son influence, comme décrit dans le Gimmick « Influence », en étant toutefois limité à son groupe.

CONTACTS

Le personnage possède un réseau de contact qui, en terme de jeu, peuvent lui rapporter des informations ou de l'équipement. Sa réserve de Points de Contacts remonte à son niveau de

Gimmick au niveau du scénario. Il peut les dépenser pour obtenir un de ses effets :

INFORMATION

Le personnage obtient une information sur un objet ou une personne, par exemple le nom du propriétaire d'une voiture, ou le contenu du casier judiciaire d'un malfaiteur.

Coût : 1 + Influence ou Statut éventuel de la cible

MATERIEL

Le contact peut fournir du matériel au personnage. Il lui en coûtera un nombre de points de contact égal à la moitié de la valeur en PE de l'objet (arrondir au supérieur). Un délai peut-être nécessaire : lancez 1d6 et ajoutez la valeur en PE de l'équipement :

-8 et moins	1d6 jours
-5 à -7	1d3 jours
-2 à -4	1 jour
-1 à +1	1d6 heures
+2 à +4	1d3 heures
+5 à +7	1 heure
+8 et plus	Instantané

RENOMMEE

La réputation du personnage le précède. Le joueur doit décider, lorsqu'il achète le Gimmick, si la notoriété du personnage se base plutôt sur la crainte, sur la confiance ou sur la sympathie. Lorsque le PJ rencontre un PNJ, le MJ peut faire pour ce dernier un jet Savoir + Puissants + Niveau du Gimmick du PJ. S'il réussit, il reconnaît le PJ, qui bénéficiera désormais d'un Dé de Gimmick en Crédit / Etiquette / Séduction (pour les perso « sympathiques »), Baratin (pour les perso connus pour la confiance) ou en Intimidation (pour ceux inspirant la crainte).

Le joueur peut décider que la renommée de son personnage se limitera à un domaine particulier de personnes (par exemple, les scientifiques ou les alpinistes) : le jet de reconnaissance se fait alors à +2 pour les membres de cette catégorie, et à -1 pour les autres.

ARME FETICHE

Le personnage possède une arme personnelle qu'il soigne et chéri depuis déjà quelques temps (il doit quand même l'acheter avec des PE). Elle peut lui avoir été confiée par ses ancêtres ou avoir été l'arme de son ancien amour, peu importe : elle a quelque chose de spécial. Déjà, le personnage ne peut pas définitivement la perdre : s'il lui arrive de l'égarer durant une l'aventure, elle lui reviendra au maximum au début du scénario suivant. Par exemple, une arme tombée dans la lave aura été miraculeusement rattrapée par une pie voleuse qui viendra la lâcher comme par hasard juste devant son propriétaire... Plus que cela, cette arme est meilleure que la plupart des autres. Pour chaque

niveau de Gimmick Arme Fétiche possédé par le personnage, il a le droit de lui choisir un Gimmick d'arme. Voir le chapitre sur les armes.

GIMMICKS D'ARMES

- Rapide : +2 au bonus d'ini.
- Portée accrue : +50% de portée
- Précision accrue : +2 en précision
- Cadence accrue : -1 en cadence (min. 1)
- Faible recul : -1 en Recul
- Légère : -1 niveau en Force Requête
- Dégâts augmentés : +1 niveau aux dommages
- Capacité augmentée : +2 munitions
- Canons multiples : en dépensant un nombre de munitions supplémentaire correspondant aux nombres de canons qui font feu, le personnage peut faire un coup multiple. S'il touche, un jet de dégâts est effectué par canon qui tire.
- Fiable : l'arme ne s'enraye que sur un résultat d'un résultat de moins de 3
- Arme bénite (optionnel) : l'arme fait 1d3 de plus de dégâts contre les créatures démoniaques
- Arme maudite (optionnel) : l'arme fait 1d3 de plus de dégâts contre les créatures du « bien »

GIMMICKS MEDIEVAUX

MAGIE

Lorsqu'un personnage achète un Gimmick « Domaine de Magie », il devient magicien. Il existe 5 domaines de magie à l'époque médiévale :

- la magie blanche est celle des clercs et des paladins. Elle est basée sur le bien, la guérison et la lutte contre les créatures impies.
- La magie noire est celle des démons et de leurs serviteurs. Elle est basée sur le mal et la malédiction.
- La magie nécromantique est celle de la mort et de la résurrection.
- La magie naturelle est celle des druides et des êtres naturels. Elle est instinctive et basée sur les esprits et les forces de la nature.
- La Magie hermétique est celle des sorciers, apprise par la longue étude d'épais grimoires.
- D'autres domaines sont disponibles dans les époques suivantes : Spirite, Cablé, Psychique, etc.

Chaque Domaine doit être acheté séparément : chacun est donc un Gimmick à part entière. Lorsqu'un domaine est acquis, le personnage peut désormais acheter des sorts de ce domaine (voir les sorts au chapitre suivant). Les sorts sont considérés à tous points de vu comme des compétences. A la création de personnage, les sorts doivent être achetés avec des PCP (1 point pour 1 niveau), et peuvent par la suite être

augmentés avec des XP. On ne peut posséder de sort à un niveau supérieur au domaine correspondant. Ainsi, un personnage possédant le Gimmick « Magie Hermétique » à 1 ne peut avoir qu'un niveau dans, par exemple, le sort « Projectile ». On ne peut par conséquent acheter de sorts d'un domaine qu'on ne possède pas. On ne peut utiliser de sort pour lequel on a pas de points. Selon le contexte, le MJ peut imposer des limites pour l'achat des niveaux de domaines. Pour plus de détail, voir le chapitre sur la Magie et les Facultés Surnaturelles.

POINTS DE MAGIE

Ce Gimmick est important pour les personnages ambitionnant de devenir de puissants utilisateurs de magie, quelque soit leur univers ou le nom qu'ils portent. Après chaque période de repos, en même temps qu'il regagne son point de Volonté, un personnage possédant ce Gimmick peut lancer le Dé de Gimmick : c'est le nombre de points de Magie que contient sa réserve aujourd'hui. Le joueur peut, s'il préfère, ne pas jeter le dé et collecter automatiquement un nombre de points de Magie égal à la moitié de la valeur de son Dé de Gimmick (3 pour D6, 4 pour D8, etc). Ces points ne se rajoutent pas à ceux déjà présents : Si la réserve en contient déjà plus que le résultat, le jet est ignoré. Les effets des points de Magie sont décrits dans le chapitre suivant.

MONTURE FANTASTIQUE

Joly Jumper, Tornado, Grispoil... Il existe de nombreux exemples de Montures Fantastiques. A chaque achat d'un niveau ce Gimmick, le personnage peut choisir, pour son destrier, un Gimmick de Monture Fantastique.

LES GIMMICKS DE MONTURES FANTASTIQUES

- **Vigilant** : lorsque les personnages doivent faire un jet de Vigilance, le MJ en fait un aussi pour la Monture Fantastique. Si la monture réussit, elle avertit le personnage en hennissant, en tirant sur la bride ou de tout autre moyen à sa disposition.
- **Rapide** : la vitesse normale de la monture est augmentée de 25%.
- **Expérience du combat** : la monture bénéficie d'un +1 à son bonus d'attaque et de dégâts.
- **Résistance** : les seuils de blessures de la monture sont augmentés de 1.
- **Toujours là quand il faut** : La monture peut prendre l'initiative de se déplacer pour rejoindre son maître. Lorsque le joueur le souhaite et que c'est « physiquement » possible, celui-ci peut demander à ce que sa monture le rejoigne instinctivement. Elle pourrait ainsi, par exemple, surgir derrière le Saloon pour permettre à son maître d'échapper à ses poursuivants, mais pas descendre à la corde pour le rejoindre au fond d'un souterrain.

TEIGNEUX

Ce Gimmick est réservé aux Peaux-Vertes. Le personnage est accompagné par une nuée de Teigneux, ces petites créatures complètement débiles dont le loisir principal est de faire des choses absurdes (se pendre aux lustres, courir sous les tables...) méchantes (effrayer les vieilles dames, faire les poches...) ou juste absolument insupportables (faire un concours de rots, chanter le plus fort possible...). Toutefois, lorsqu'ils sont bien dressés, les Teigneux sont capables d'obéir aux ordres simples (Suis-le, Mords-le, etc.) de leur Maître. Celui-ci, à l'achat du premier niveau de Gimmick, acquiert la compétence spéciale Contrôler les Teigneux au niveau 1, qu'il pourra augmenter avec ses PCP (et qui progressera aussi automatiquement de 1 à chaque nouvel achat du Gimmick), ainsi qu'un 1d3 de ces créatures. A chaque niveau supplémentaire, il sera rejoint par 1d3 bestioles de plus. Lorsqu'il veut se faire obéir de ses Teigneux, le personnage fait un jet d'Intelligence+Contrôler les Teigneux. La Marge+1 est le nombre de créatures qui le comprennent et/ou lui obéissent. Les Teigneux sont incapables de parler, mais par des grognements, des couinements et des gestes qui ressemblent à une caricature du langage des signes, ils peuvent se faire comprendre (éventuel jet d'Intelligence+Contrôler les Teigneux). Au fil du temps, un lien affectif se crée en général entre les Teigneux et leur Maître, et rien n'est plus dangereux qu'un Troll à qui on vient de tuer une des bestioles.

ARME MAGIQUE

Ce Gimmick est une extension au Gimmick Arme Fétiche. Les armes magiques sont souvent des trésors inestimables possédant des propriétés spéciales. Les armes magiques sont en grosse majorité des armes de corps à corps, bien qu'on trouve quelques d'armes à distance. Sur ces dernières, en général moins anciennes, la magie a moins d'emprise : Ses effets ne se produisent que sur un 4 plus sur 1d6.

Arme de feu : la localisation touchée a une chance sur deux de s'enflammer. Eteindre le feu prend un tour entier.

Arme de l'eau : la peau de la cible devient suintante et glissante, et par conséquent ses gestes maladroits. Durant les 1d6 prochaines heures, et pour toutes ses actions physiques, il fera un échec critique sur un 4 ou moins au lieu d'un 3 ou moins.

Arme de l'air : Le personnage va, pour les 1d6 prochains tours, être la cible de rafales d'air puissantes qui vont le gêner dans ses mouvements. Tous ses jets physiques (pour toucher, esquiver, etc.) subiront un malus de -1.

Arme de la terre : La localisation va lentement se pétrifier. Au terme d'une durée de 1d6 heures, durant laquelle toute action la faisant intervenir subira un malus de -1, et sera totalement changée en pierre (1 à 3) ou en bois (4 à 6). Durant les

prochaines 1d6 heures, la localisation sera totalement inutilisable : si c'est une jambe, le personnage subira un -2 en agilité et la victime ne pourra plus se déplacer qu'à vitesse normale. Si c'est un bras, il ne pourra pas être utilisé. Si c'est la poitrine ou l'abdomen, le corps du personnage devient lourd comme de la pierre, ce qui diminue son initiative et son agilité de 2. Si c'est la tête, il aura une apparence horrible qui fera fuir ou le fera chasser par la plupart des gens.

Arme de la vie : La victime est un ennemi des Esprits de la vie, il devient donc un ennemi de toute vie... Durant les 1d6 prochains tours, les animaux vont tenter de le tuer. Au début de chaque tour, le MJ lance 1d6 : sur un résultat de 1 à 3, un gros animal local (ours, araignée géante...) ou une bande de petits animaux (meute de chacals, de chiens...) ou une nuée de minuscules animaux ou d'insectes (abeilles, scorpion, rats) arrive et l'attaque. Les effets sont cumulatifs.

Arme de la mort : La localisation touchée va temporairement se nécroser (durée : 1d6 tours). Si c'est une jambe, la cible subira un -1 en agilité et ne pourra plus se déplacer que lentement. Si c'est un bras, toutes les actions qui l'utilisent vont subir d'un malus de -2. Pour la poitrine et l'abdomen, la cible va suffoquer et perdre 1 point "d'Essouffler" par tour. Pour la tête, l'effet est un peu différent : la victime va avoir des visions cauchemardesques qui vont lui imposer un malus de -2 à toutes ses actions.

GIMMICKS CONTEMPORAINS

PILOTE HORSPAIR

Le personnage conduit comme un dieu. Il possède un instinct et des réflexes qui lui permettent de réussir là où les autres iraient droit dans le mur. Son Dé de Gimmick s'ajoute à tous ses jets de Contrôle.

GIMMICKS OCCULTES

FACULTES SURNATURELLES

Ce Gimmick est un Gimmick « Domaine de Magie ». Il permet d'avoir accès aux sorts de « Facultés surnaturelles ». Le personnage les possède par des moyens occultes. Reportez-vous au chapitre suivant.

SUPER-HEROS

Ce Gimmick est un Gimmick « Domaine de Magie ». Il permet d'avoir accès aux sorts de « Facultés surnaturelles » ou « Psychique ». Le

personnage est un super-héros. Reportez-vous au chapitre suivant.

PARASITE

Le personnage peut gagner des Points de Magie en absorbant l'énergie vitale des autres créatures. Les modalités de l'absorption peut changer d'une créature à l'autre. Le niveau du Gimmick indique le maximum de Points de Magie récupérés de cette façon que peut contenir la réserve.

Niveau	Points de Magie parasite
1	2
2	4
3	6
4	8
5	10
Etc.	Etc.

Les points absorbés s'ajoute à ceux obtenus par d'autres moyens. Ainsi, un personnage possédant le Gimmick Focalisateur de Magie à 3 et Parasite à 2 pourrait cumuler un 1d6+6 points. Par défaut, la victime du Parasite subit une blessure correspondant au nombres de points absorbés :

Points absorbés	Blessure
1	Légère
2	Sérieuse
3	Grave
4	Mortelles

MEDIUM

Ce Gimmick est un Gimmick de Magie. Il donne accès aux sorts de Magie Spirite.

GIMMICKS CYBER-PUNK

IMPLANT(S)

Ce Gimmick est un « Domaine de Magie ». Il donne l'accès aux sorts du domaine « Faculté surnaturelles ». Le personnage a accès à celui-ci grâce à des améliorations cybernétiques comme des réflexes câblés, etc. Pour lui, les points de Magie s'appellent les points d'Energie. S'il possède une réserve de points de Magie destinés à d'autres domaines, les réserves de points d'Energie et de Magie sont séparées.

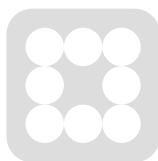
INTERFACE

Le personnage possède un implant neural qui lui permet de « s'interfacer » avec les objets conçus pour cela.

GIMMICKS SPACE OPERA

Ce Gimmick est un Gimmick « Domaine de Magie ». Il donne accès aux sorts de Magie Psychique.

PSYCHER



EQUIPEMENT



Ce chapitre présente un catalogue sommaire d'équipement, époque par époque. Pour chaque objet, un coût en points d'équipement est donné. Libre au MJ de limiter l'accès à tout ou partie d'entre eux...

Comme pour les Gimmicks et les Compétences, le matériel disponible à une époque l'est également pour les époques suivantes.

Les points d'Equipement non dépensés durant la création du perso sont convertit (sauf avis contraire du MJ) en argent de poche dans la monnaie du monde...

QUALITE

Les coûts présentés ici sont ceux d'objets de qualité moyenne. Le joueur peut décider de payer un peu plus cher pour obtenir un objet de meilleure facture, ou de payer un peu moins pour un objet médiocre.

Le système est simple : en payant 1 PE de plus que le prix de base, sa qualité augmente de 1.

Les effets de la qualité changent d'un objet à l'autre.

- Pour ceux utilisés avec un jet de dé, la qualité devient un bonus. Ainsi, un kit de crochetage de qualité 1 donnera un +1 aux jets de crochetage. Un monture de bonne qualité sera plus facile à manier (ajoutez la qualité au jets d'équitation). Une arme de bonne qualité sera plus précise (bonus au jet de tir).
- Pour les armures, la qualité influera sur le poids (diminuez l'encombrement de 1 par point de qualité).
- Pour les objets présentant une quantité (de poids, de temps, de place), augmentez cette dernière de 25% par point de qualité (par exemple, un sac de qualité 1 pourra porter 25 kg au lieu de 20, un grimoire de qualité 1 contenir 5 sorts, etc).

A l'inverse, en payant 1 point de moins (coût minimum : 0,5 PE), l'objet sera de médiocre qualité. Inversez les effets décrits ce dessus...

Pour plus de clarté, ce qui est modifié par la qualité de l'objet est indiqué en gras.

Durant la création de personnage, il est conseillé de limiter les joueurs aux objets de qualité -1, 0 ou +1 (pour éviter le gros-billisme).

NIVEAU DE VIE (OPTIONNEL)

Pour certains équipement décrit ci-dessous, aucun coût n'est donné. A la place est indiqué un « Niveau de Vie ». Ce sont les possessions les plus coûteuses comme les maisons, les véhicules, etc. De tels objets ne sont pas achetés avec des PE.

Le système est simple : durant la création de personnage, le joueur peut choisir 4 éléments dont le niveau de vie indiqué est égal à celui de son personnage. Par exemple, un homme contemporain de NdV 3 pourrait posséder un petit appartement, une voiture moyenne et 250 PE d'épargne...

Le joueur peut décider de troquer deux de ses « emplacements » contre un élément d'un niveau supérieur au sien, ou trois pour obtenir un élément supérieur de 2 niveaux, etc.. Pour reprendre l'exemple précédent, le joueur peut décider de laisser tomber la voiture moyenne et l'épargne, et d'utiliser les deux emplacements ainsi libérés pour obtenir s'offrir une grosse voiture...

A l'inverse, le joueur peut échanger un élément contre 2 d'un niveau inférieur au sien, ou 3 inférieurs de 2 niveaux, etc. Toujours dans le premier exemple, le joueur peut décider de laisser tomber la voiture moyenne pour s'en offrir deux d'entrée de gamme...

Si les PJ veulent acheter, après la création de personnage, des objets de niveau de vie, il suffit de multiplier le niveau indiqué par la « base en PE » fournie.

PARTAGE DES RESSOURCES

Les PJ peuvent, s'ils l'acceptent, s'échanger des ressources pour acheter des choses en commun. Cela fonctionne particulièrement pour les objets coûteux payés en PNdV. Par exemple, un groupe d'investigateurs de l'occulte contemporain pourraient se cotiser pour acheter une base d'opération comme un petit manoir.

VENDRE

Les PJ peuvent décider de se séparer de leurs biens. Un simple jet de Charisme + Marchandage suffit, une fois en face de la personne intéressée. C'est un jet en opposition : la marge du PJ indique le pourcentage du coût d'origine de l'objet gagnée :

Marge	Pourcentage
-7 et moins	25%
-6 à -4	50%
-3 à -1	75%
0 à 2	90%
3 à 5	120%
6 à 8	150%
9 et +	180%

Le MJ peut imposer un bonus ou un malus en fonction de l'état de l'objet, etc.

MEDIEVAL

TROUSSE DE CROCHETAGE

La trousse de crochetage se présente comme un petit sac contenant tout le nécessaire pour crocheter une porte.

Système : La trousse de crochetage donne un bonus de **+1 aux jets de Mécanisme / Crochetage**

Coût : 1 PE.

LAMPE

Une lanterne pour éclairer le fond des donjons...

Système : Eclaire un rayon de **6 mètres** autour du porteur, durant 1 heure par dose d'essence.

Coût : 1PE + 1PE pour 10 heures d'éclairage.

SAC

Une simple sac de toile pour mettre l'équipement.

Système : Divise par deux le poids de l'équipement qu'il contient. **Peut contenir 20 kg.**

Coût : 1 PE.

NECESSAIRE DE SURVIE

De la nourriture, de l'eau, une gamelle, un briquet, une couverture...

Système : Un personnage s'aventurant dans la nature sans cet équipement subirait la perte d'un point de fatigue par jour (ou plus pour les milieux très hostiles).

Coût : 1 PE pour l'équipement, plus 1PE pour **4 jours** de vivres.

MONTURE

Du poney au cheval...

Coût :

Poney (Dé de vitesse D4 ; Constitution 4) 3 PE

Cheval (Dé de vitesse D8 ; Constitution 5) 5 PE

Pur-sang (Dé de vitesse D10 ; Constitution 4) 5 PE

Monture de guerre (Dé de vitesse D6 ; Constitution 6) 5 PE

Toutes les montures ont une **maniabilité de 0**.

PARCHEMIN

L'éternel rouleau de sorts des sorciers.

Système : Donne **un bonus de +2** à une compétence de sort. Seul un personnage doté du Gimmick nécessaire pour lancer ce sort peut utiliser le parchemin. Une seule utilisation.

Coût : 1 PE

GRIMOIRE

Un ancien livre contenant un savoir magique important.

Système : Tant qu'il peut utiliser son grimoire, le PJ bénéficie d'un bonus de +1 au jet de dé pour lancer tout les sorts contenus dans le grimoire. Le personnage peut ajouter des sorts qu'il connaît à son grimoire, pour 3 XP. Un grimoire peut contenir **au maximum 4 sorts**.

Coût : 2 PE par sort contenu

BEAU HABITS

Il s'agit de beaux vêtements mettant en valeur le porteur...

Système : Le personnage portant ses beaux habits bénéficie d'un **bonus de +1 à ses jets de Crédit / Séduction...**

Coût : 1 PE

TROUSSE DE SOINS

Des bandages, des baumes, des pinces : tout le nécessaire pour soigner.

Système : Le personnage utilisant une trousse de soins bénéficie **d'un +1 à ses jets de Soigner**.

La trousse peut guérir un total de 8 points. Après chaque jet de soins, le personnage lance 1d6, retranche sa marge au résultat, et ajoute +2 dans le cas d'une blessure grave : c'est le nombre de points dépensés. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de points restant dans la trousse, celle-ci est épuisée.

Coût : 1 PE.

LIVRE

Un livre contient un savoir précieux aux érudits.

Système : Le Joueur choisit la compétence de Science et Erudition dont traite le livre. Il lui confère un bonus de **+1 aux jets correspondants**.

PIEGES

Pratique pour chasser ou pour tendre une embuscade.

Système : Poser un piège demande un jet d'Intelligence + Survie (il se déclenche tout de suite sur un échec critique). Lorsqu'un personnage s'approche du piège, il a droit à un jet de Perception + Vigilance, avec un malus égal à la marge du jet de piégeage. S'il loupe, le piège se déclenche (**bonus de dommage +4**).

LOGEMENT

(Base en PE : x250)

Le logement est un élément typique du niveau de vie d'un personnage. Il peut soit le louer, soit en être propriétaire : le coût varie en fonction.

Logement	NdV en Locat.	NdV en Propriétaire
Caravane / Roulotte / Studio	1	3
Petit appartement	3	4
Grand appartement / Petite maison	4	5
Grande maison / Petit manoir	5	6
Grand manoir / Petit château	6	7
Grand château	/	8
Options		
Grand terrain	+1	+1
Divers (piscine, etc.)	+1	+1

FORTUNE

Fortune est de l'argent placé sous une forme ou une autre : en banque, en actions, sous forme de tableau, de bijoux, etc. La valeur épargnée correspond à une grande quantité de PE accessible seulement après une demi-journée de « transformation » (cela peut-être un retrait, une vente, etc.). La fortune ne se régénère pas : l'argent retiré en cours de jeu est perdu. Si l'épargne du personnage tombe à 0, le Niveau de Vie du personnage diminue de 1.

Niveau de vie	PE disponibles
1	60
2	125
3	250
4	500
5	1000
6	2000

Note : les PE de fortune ne peuvent être dépensés que durant le jeu, pas pendant la création de personnage

PERSONNEL

Le personnel peuvent être des femmes de maison, des majordomes, des jardiniers, etc. Au joueur de choisir.

Personnel	Niveau de vie
1 personne à mi-temps	3
1 personne à plein-temps	4

CONTEMPORAIN

TROUSSE DE MAQUILLAGE

Le nécessaire pour prendre changer de visage sans bistouri.

Système : Le personnage utilisant une trousse de maquillage bénéficie d'un **bonus de +1** à ses jets de Baratin pour jouer la comédie.

Coût : 1 PE

GADGETS

Dans un contexte d'espionnage à la James Bond, par exemple, le MJ est libre de créer des gadgets et de leur affecter des caractéristiques et un coût en se basant sur les exemples qui précèdent. Voici quelques exemples :

MALLETTE MYSTERE

Il s'agit d'une mallette possédant un double fond doublé d'un revêtement capable de déjouer les détecteurs de métaux.

Système : Un objet en métal placé dans le logement secret à seulement 1 chance sur 6 de déclencher un détecteur. **Il peut contenir un objet de 2 Kg.**

Coût : 1 PE

LUNETTES INFRA-ROUGE

Des lunettes banales, mais doté d'un système permettant d'y voir dans le noir.

Système : Un personnage équipé d'un tel engin peut y voir **jusqu'à 8 mètres dans le noir.**

Coût : 1 PE

CELLULAIRE BROUILLE

Un téléphone portable dont les communications sont brouillées et inviolables.

Système : Un pirate tentant de localiser ou d'intercepter une communication passées avec cet appareil subirait **un malus de -2 à ses jets.**

Coût : 1 PE

Voiture supp

VEHICULE

(base en PE : x50 PE)

Un véhicule est un équipement de niveau de vie.

Véhicule	Niveau de Vie
Scooter	1
Petite moto / Voiture bas de gamme	2
Grosse moto / Voiture moyen de gamme	3
Voiture haut de gamme	4
Voiture de luxe	5
Petit bateau à moteur	3
Gros bateau	4

Yatch	6
Hélicoptère	5
Jet privé	6

CYBER-PUNK

OBJETS INTERFACES

Un objet interfacé possède un appendice de connection susceptible d'être branché sur le système nerveux d'un personnage possédant le Gimmick Interface. Il coûte 1PE de plus, mais sa qualité est toujours considérée comme d'un point supérieure à la normale (ainsi, un personnage interfacé avec un pistolet de qualité moyen recevrait tout de même un bonus de +1 en précision, comme s'il était de bonne qualité...).

VEHICULES

De nouveaux véhicules apparaissent à cette époque : les véhicules Anti-gravité. Ils demandent 1 NdV de plus que leurs équivalents contemporains. Ainsi, une voiture anti-grav moyen de gamme coûterait le prix d'une voiture terrestre haut de gamme.

SPACE OPERA

VAISSEAUX

Les vaisseaux permettent d'aller dans l'espace. C'est typiquement le type d'équipement que le groupe d'aventurier devrait acheter en commun. Voici un système basique de création de vaisseau

Classe de vaisseau	Equipage / espaces libres	NdV
Chasseur	1 / 0,5	5
Chasseur lourd	2 / 0,5	6
Corvette	2 / 2	7
Transporteur	2 / 4	
Frégate	3 / 10	8
Destroyer	10 / 100	9

Les espaces libres peuvent être utilisés pour :

- accueillir un passager supplémentaire (coûte 1 point d'espace)
- accueillir de la marchandise (10 tonnes par point d'espace alloué)
- accueillir un équipement de vaisseau :

Equipement	Espace libre occupé	Coût en Coût
Petite arme de vaisseau	0,5	10 PE
Grosse arme de	1	50 PE

vaisseau		
Arme colossale	5	100 PE
Labo / hôpital	1	6 PE
Cellules	1	4 PE
Ordinateur de bord (+2 au pilotage ou au tir)	0	6 PE

ARMES										
	Ini.	Por.	Pré.	Cad.	Rec.	For.	Dom.	Ech.	PE	
Corps à corps										
Poings, pieds	0	/	0	/	/	/	For	/	/	
Griffes	0	/	0	/	/	/	For+1	/	/	
Bâtons	+2	/	+1	/	/	1	For+1	2	1	
Couteaux, Dagues, Masses	0	/	0	/	/	1	For+2	2	1	
Epées courtes	+1	/	0	/	/	2	For+2	2	2	
Masse d'arme	-1	/	0	/	/	2	For+3	2	2	
Epées	+1	/	0	/	/	3	For+3	3	3	
Epées et haches à 2 mains	-1	/	0	/	/	5	For+4	4	4	
Armes de trait et de jet										
Couteau de lancer / shuriken	0	For x2	0	/	/	2	For+2	/	1/5	
Arc court	0	15	0	/	/	1	4	3	2	
Arc long	0	30	0	/	/	1	5	4	3	
Arbalète légère	0	15	0	1	/	1	6	3	3	
Arbalète lourde	0	20	0	1	/	1	7	4	4	
Armes de poings										
	Ini.	Por.	Pré.	Mun	/	T/T	Dég.	Ech.	PE	
Derringer	+2	5	0	2	/	1	4	1	2	
Petit calibre	+1	15	0	6	/	2	5	2	3	
Moyen calibre	0	15	0	6	/	2	6	2	4	
Gros calibre	0	15	0	6	/	2	7	2	5	
Armes d'épaules										
	Ini.	Por.	Pré.	Mun	/	T/T	Dég.	Ech.	PE	
Carabine	0	50	+1	5	/	2	6	4	4	
Fusil	0	20	0	2	/	1	8	4	4	
Fusil à pompe	0	20	0	6	/	1	8	4	4	
Chevrotine		10 20 30			/		9 7 5			
Armes automatiques										
	Ini.	Por.	Pré.	Cad.	For.	T/T	Dég.	Mun	Ech.	PE
Pistolet mitrailleur	0	15	0	D3	4	1	6	30	2	6
Fusil d'assaut	0	20	0	D6	5	1	7	30	4	8
Mitrailleuse	-1	30	0	D10	6	1	8	Inf.	4	11
Armes explosives										
	Ini.	Por.	Pré.	Aire	Eclats		Dég.		Ech.	PE
Grenades à fragmentation	/	10	0	2m	3		5		2	4
Lance-roquettes	-2	50	+1	4m	3		9		4	11

Ini. : Modificateur d'initiative.

Por. : Portée de base. Jusqu'à la moitié de cette distance, la cible est à courte portée (+2 au tir). Au-delà de la Portée, le tir souffre d'un malus de -2 par tranche de (Portée) mètres.

Pré : Bonus ou malus à l'attaque. S'applique au jet pour toucher. La Qualité de l'arme s'applique à la Précision.

Cad. : Cadence de base. Voir règles de Tir en rafales

For. : Force requise. Un porteur d'une Force inférieure à celle requise par son arme souffre d'un malus de -2 par point de différence. Lorsque c'est possible, un personnage peut utiliser son arme avec les deux mains. Sa Force est alors considérée à cet égard comme

supérieure de deux points. Ainsi, un humain de Force 3 peut utiliser une épée à 2 mains sans malus s'il l'utilise... à deux mains ! **Pour les armes automatiques, le malus s'applique au jet de cadence, pas au jet au toucher.**

T/T : Tirs par tour. Le nombre de tirs simples qu'il est possible de faire avec cette arme.

Dég. : Bonus aux Dégâts. S'il y a un chiffre après un slash, c'est la valeur de perçage d'armure. Retirez cette valeur à l'éventuelle armure de la cible.

Ech. : Echelle. Un personnage ne peut utiliser à une main que les armes dont l'échelle est inférieure ou égale à la sienne, et à deux mains que celles ne dépassant pas son échelle+1.

PE. : Coût en points d'équipement.

ARMES FUTURISTES

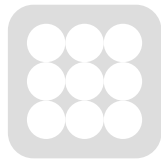
Les caractéristiques d'armes présentées ci-dessus son applicable aussi bien pour des armes modernes à balles que pour des armes futuristes : blasters, lasers, etc. Voici quelques règles pour gérer les effets basiques de ces dernières :

- Armes Lasers : Les lasers traversent bien plus facilement les armures, mais leurs blessures sont cicatrisées instantanément. Diminuez le bonus au dommage de 1, mais ajoutez une valeur de Pénétration d'armure de 5.
- Armes Ioniques : les armes ioniques produisent des décharges capables d'endommager les machines. Leurs dégâts sont diminués de 2 contre les créatures vivantes, mais augmentées de 2 contre les véhicules ou engins technologiques.
- Armes à fusion : Les armes à fusion font fondre et enflamment leurs cibles. Qu'elles tirent des boules de plasma ou que leurs lames soient

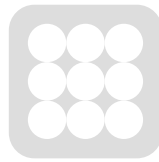
faites de magma, l'effet est le même : les dégâts de l'arme sont diminués de 1 mais la localisation touchée est considérée comme « enflammée » par un agent de Virulence 2.

- Armes à décharge : les armes à décharges ont pour but d'assommer leurs cibles plutôt que de les tuer. Les niveaux de blessures subis au-delà de « Blessures légères » sont converties en blessures légères. Ainsi, une blessure sérieuse serait convertit en 2 blessures légères, une blessure grave en 3, etc.
- Armes tronçonneuses : Ces armes de mêlée sont dotés d'une lame de tronçonneuse. Leur coût est augmenté de 2 PE mais ils font 1d4 points de dégâts supplémentaires.

Ces options peuvent être accessibles aux époques cyber-punk ou space-opéra, en fonction de l'avis du MJ et du contexte.



LA MAGIE



PROCEDURE

La procédure d'utilisation des sorts est la suivante :

- Le personnage doit passer le Temps Requit en invocation, concentration ou activation. Si « permanent » est indiqué, cela signifie qu'aucun temps n'est nécessaire. « 1 tour » signifie que le personnage ne doit rien faire d'autre que de préparer le sort ou d'activer la faculté durant un tour.
- Il dépense alors l'éventuel coût en point de Volonté indiqué.
- Si un score de complexité est indiqué (c'est à dire quand il n'y a pas marqué « Complexité : / »), le personnage fait un jet de Pouvoir + Sort avec un malus égal à la Complexité.
- Appliquer les effets : Si le jet est de 5 ou plus ou qu'aucun jet n'est nécessaire, les effets sont appliqués. Lorsqu'une marge est indiqué, c'est la marge du jet. Lorsqu'un Dé de Bonus est indiqué, il correspond au score du personnage dans le sort (cette table est la même que celle des Dés de Gimmick) :

Niveau	Dé de Bonus
1	D3
2	D4
3	D6
4	D8
5	D10
6	D12

Rappelons que seul un personnage possédant au moins 1 niveau dans un sort peut tenter de l'utiliser. Il est impossible d'avoir un sort à un niveau supérieur au Gimmick de Domaine de Magie correspondant.

LES DOMAINES DE MAGIE

Lorsqu'un personnage achète un Gimmick « Domaine de Magie », il devient capable de prouesses surnaturelles.

Chaque Domaine doit être acheté séparément : chacun est donc un Gimmick à part entière. Lorsqu'un domaine est acquit, le personnage peut désormais acheter des sorts de ce domaine (voir les sorts au chapitre suivant). Les sorts sont considérés à tous points de vu comme des

compétences. A la création de personnage, les sorts doivent être achetés avec des PCP (1 point pour 1 niveau), et peuvent par la suite être augmentés avec des XP. On ne peut posséder de sort à un niveau supérieur au domaine correspondant. Ainsi, un personnage possédant le Gimmick « Magie Hermétique » à 1 ne peut avoir qu'1 niveau dans, par exemple, le sort « Projectile ». On ne peut par conséquent acheter de sorts d'un domaine qu'on ne possède pas. On ne peut utiliser de sort pour lequel on a pas de points. Selon le contexte, le MJ peut imposer des limites pour l'achat des niveaux de domaines. Pour plus de détail, voir le chapitre sur la Magie et les Facultés Surnaturelles.

POINTS DE MAGIE

Le Gimmick « Points de Magie » et ses équivalent comme « Point d'énergie », sont importants pour les personnages ambitionnant de devenir de puissants utilisateurs de facultés surhumaines, quelque soit leur univers ou le nom qu'ils portent.

Après chaque période de repos, en même temps qu'il regagne son point de Volonté, un personnage possédant un tel Gimmick peut lancer le Dé de Gimmick : c'est le nombre de points de Magie que contient sa réserve aujourd'hui. Le joueur peut, s'il préfère, ne pas jeter le dé et collecter automatiquement un nombre de points de Magie égal à la moitié de la valeur de son Dé de Gimmick (3 pour D6, 4 pour D8, etc). Ces points ne se rajoutent pas à ceux déjà présents : Si la réserve en contient déjà plus que le résultat, le jet est ignoré.

Les points de Magie forment une réserve qui se renouvelle chaque jour comme décrit dans la section Gimmick. L'utilité des points de Magie est la suivante : ils peuvent remplacer les points de Volonté en ce qui concerne le coût de lancement d'un sort. Ainsi, un personnage possédant des points de Magie pourrait lancer un sort coûtant 2 points de Volonté en dépensant 2 points de Volonté, 1 point de Volonté et 1 point de Magie ou 2 points de Magie. Etant donné le nombre limité des points de Volonté, les points de Magie deviendront vite nécessaires. Notez que les points de Magie ne sont pas des points de Volonté : on ne peut pas en dépenser pour rejeter de dé ou autre.

GAGNER DE NOUVEAUX SORTS

Pour apprendre un nouveau sort, il faut que le personnage y ait accès (par la lecture d'un grimoire pour la magie hermétique, par apprentissage auprès d'un maître pour la magie naturelle, par récompense divine pour les magies blanche et noire, par amélioration de ses systèmes pour les facultés surnaturelles d'un personnage câblé, etc.) Ensuite, il lui faut acheter et développer le sort, au prix normal d'une compétence. Comme toujours, un sort ne peut jamais dépasser le Gimmick de domaine de Magie qui lui correspond. Il doit donc d'abord augmenter ce Gimmick, au prix normal.

LES SORTS

Bien... Voici la liste des sorts et des facultés magiques. Les sorts sont accessibles à tous les domaines indiqués.

GUERISON

Domaines : Magie blanche ou Psychique

Temps Requit : 1 minute

Coût : 1 point de Volonté.

Complexité : Deux fois le malus correspondant à la blessure visée (2 pour une sérieuse, 4 pour une grave).

Effet : Si le jet est réussi, la blessure est transformée en une blessure de niveau inférieur (par exemple, une sérieuse devient une légère). Si le Jet affiche un 13, elle est transformée en une blessure de deux niveaux inférieures (une sérieuse en une superficielle). Si le jet affiche un 16, elle est transformée en une blessure de trois niveaux inférieures, etc.

PROJECTILE

Domaines : Magie hermétique ou psychique

Temps Requit : 1 action.

Coût : Variable, minimum 1.

Complexité : 0

Effet : Le projectile peut prendre des formes et des couleurs variables d'un univers à un autre : il pourra être une boule de feu dans un contexte médiéval fantastique, une décharge d'énergie dans un monde space op', etc. Le personnage fait directement un jet de dégât, avec pour bonus de dommage son Pouvoir + Projectile. Toutefois, tous les malus susceptibles de s'appliquer à un jet de tir peuvent s'appliquer à ce jet. La portée de base d'un projectile est de 10m. Ainsi, si la cible se situe à 15 mètres derrière un couvert, le jet de Dégât souffrira d'un -4...

INVOCATION

Domaines : Magie hermétique ou naturelle

Temps Requit : 1 tour.

Coût : 1 point de Volonté par tour.

Complexité : Niveau de Puissance de la créature

Effet : Un personnage fait apparaître dans un rayon de 5 mètres autour de lui une créature. Tirez immédiatement son initiative. Celle-ci va lui obéir tant qu'il la maintient en dépensant 1 point de Volonté chaque tour. Si le jet d'invocation affiche un 7 ou moins, la créature se manifeste pour 1d6 tours mais attaque le personnage.

CHANGE-FORME

Domaine : Magie naturelle

Temps Requit : Variable

Coût : 1 point de Volonté pour une scène

Complexité : /

Effet : Le personnage se transforme entièrement ou partiellement en loup ou en ours. Dans certains contextes, d'autres formes animales peuvent être accessibles. Le temps de transformation dépend du score du personnage dans le sort :

Niveau	Temps
1	1 minute
2	2d6 tours
3	1d6 tours
4	2 tours
5	1 tour
6	1 action

Sous la forme de loup, le personnage gagne 2 en Agilité et en constitution, perd 1 en constitution et en force. Son échelle passe à 2 et il acquiert des griffes.

Sous forme d'ours, sa force et sa constitution augmente de 2, son agilité baisse de 1, son échelle passe à 4 et il acquiert des griffes.

Pour une transformation partielle, le personnage peut acquérir un et un seul des avantages de cette forme (bonus de caractéristique, griffes, etc.).

DOMINATION ANIMALE

Domaines : Magie naturelle

Temps Requit : 1 tour

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : Niveau de Puissance de la créature.

Effet : Le personnage doit regarder l'animal dans les yeux. Si le jet est réussi, celle-ci est effrayée par le personnage et le fuit. Sur un 13 ou plus, elle reconnaît le personnage comme son maître. Elle lui obéira durant 1d6 heures. Sur un 16, le personnage devient définitivement son maître.

CONNAISSANCE UNIVERSELLE

Domaine : Psychique ou Faculté surnaturelle

Temps requis : permanent

Coût : 1 point de Volonté par scène

Complexité : /

Le personnage peut se connecter à la la sphère de savoir universel et ainsi accéder à des connaissances qui couvrent tous les domaines. S'il paye le coût, il peut ajouter un Dé de bonus à tout jet utilisant le Savoir.

INTELLIGENCE SUPRA-NORMALE

Domaine : Psychique ou Faculté surnaturelle

Temps requis : 1d6 tours

Coût : 1 point de Volonté pour une scène

Complexité : /

Le personnage peut entrer dans une espèce de transe méditative durant laquelle son intelligence est décuplée. Après l'activation, il peut ajouter un Dé de bonus à tout jet d'Intelligence.

PERCEPTION EXTRAORDINAIRE

Domaine : :Faculté surnaturelle ou Psychique ou Naturelle

Temps requis : 1 tour

Coût : 1 point de Volonté pour la scène.

Complexité : /

Le personnage décuple ses sens. Il peut ajouter un Dé de bonus à tout jet de Perception.

SENS SPECIAL

Domaine : Psychique ou Faculté surnaturelle

Temps requis : 1 tour

Coût : 1 point de Volonté pour la scène.

Complexité : /

Le personnage possède un sens spécial qu'il peut activer à tout moment. Il doit choisir une des options suivantes à l'achat du sort.

La vision thermique lui permet de détecter les zones et les sources de chaleurs. Ca permet de voir dans le noir, entre autre. La vision du personnage porte jusqu'à (pouvoir + niveau du sort) x 2m.

La vision moléculaire permet de voir à travers une couche de matière épaisse de (pouvoir + niveau du sort) x5 cm.

La perception des ondes et des infrasons lui permet de percevoir les messages émis par radio jusqu'à une portée de (pouvoir + niveau du sort) x50m.

SENS DE LA MAGIE

Domaine : Psychique ou Blanche ou Noire

Temps requis : 1 tour.

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : /

Le sens de la magie est la faculté des Magiciens à ressentir la proximité des utilisateurs de magie Blanche, Noire ou Psychique. Ce pouvoir ne permet pas de déterminer la nature précise de l'individu, ni sa localisation exacte. Seulement une indication de la direction. La portée de ce pouvoir est déterminée par la somme du niveau de la caractéristique Pouvoir et de celui du sort.

Niveau du	Portée du sens
2 ou moins	5 m
3	10 m
4	20 m
5	50 m
6	100 m
7	150 m
8	300 m

EMPATHIE

Domaine : Blanche ou Psychique

Temps requis : 1 tour

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : Niveau de Volonté de la cible

Effet : Le personnage plonge son esprit dans celui de la cible qu'il est en train d'interroger. Sur un jet de 10 ou plus, il peut savoir si elle ment. Sur un 13 ou plus, il peut savoir son état d'esprit actuel (et la stratégie qu'il a décidé d'adopter durant l'interrogatoire : tout nier en bloc, camoufler quelques détails, etc.). Sur un 16 ou plus, il « lit » la vérité telle que la connaît la cible.

TELEKINESIE

Domaine : Psychique ou spirite

Temps requis : 1d6 tours.

Coût : 1 point de Volonté par tour.

Complexité : 0

Effet : Le personnage peut soulever à distance un objet et le déplacer dans les airs. Il doit désigner la cible avant de faire le jet. Si la marge de celui-ci est suffisante pour soulever un tel poids (voir tableau ci-dessous), il peut le faire décoller de quelques centimètres.

Marge	Poids
0	Quelques grammes
1	500 grammes
2	1 kilo
3	2 kilos
4	4 kilos
5	8 kilos
6	16 kilos
7	32 kilos
8	64 kilos
Etc.	Etc.

Tant qu'il dépense des points de Volonté, il peut la maintenir en l'air et même la déplacer chaque tour d'une certaine distance. Celle-ci dépend de la différence entre la marge nécessaire pour soulever l'objet et celle réellement obtenue.

Excédent	Distance
0	Quelques centimètres
1	50 cm
2	1 m
3	2 m

4	4 m
Etc.	Etc.

TELEPATHIE

Domaine : Spirite ou Psychique

Temps requis : 1 tour

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : 0

Effet : Grâce à la Télépathie, un personnage peut communiquer mentalement avec un autre. Ce dernier entend la voix du télépathe « dans sa tête ». Le télépathe n'a pas besoin de ligne de vue avec sa cible, mais est limité par la distance qui les sépare. Pour que son message parvienne à destination, il doit obtenir une marge suffisante :

Marge	Distance avec la cible
0	Contact
1	1 m
2	10 m
3	100 m
4	1 000 m
Etc.	Etc.

Le message doit être court, car le contact ne dure qu'un tour.

ATTAQUE MENTALE

Domaine : Psychique ou Noire ou Spirite ou Nécromantique

Temps requis : 1 tour

Coût : 1 point de Volonté

Complexité : Niveau de Volonté de la cible.

Effet : Le personnage doit regarder la cible dans les yeux. La marge est le bonus au dommage : effectuez un jet de dégâts.

AURA

Domaine : Blanche ou Faculté surnaturelle

Temps requis : 1 tour.

Coût : 1 point de Volonté.

Complexité : /

Effet : Un personnage activant son Charme surnaturel bénéficie d'un Dé de Bonus durant toute la scène pour tout jet impliquant le Charisme.

FORCE SURHUMAINE

Domaine : Faculté surnaturelle ou Blanche ou Noire ou Naturelle

Temps requis : permanent

Coût : 1 point de Volonté par scène.

Complexité : /

Effet : Un personnage activant sa Force Surnaturelle bénéficie d'un Dé de Bonus à tous ses jets utilisant la Force.

ENDURANCE SURHUMAINE

Domaine : Faculté surnaturelle ou Blanche ou Noire ou Naturelle

Temps requis : permanent

Coût : 1 point de Volonté par scène.

Complexité : /

Effet : Un personnage activant cette Faculté diminue tous les dégâts qui lui sont infligés de son score d'Endurance Surhumaine. Ainsi, un personnage de Résistance 2 prenant une balle lui infligeant 13 ne notera sur sa feuille qu'une blessure de niveau 11.

AGILITE SURNATURELLE

Domaine : Faculté surnaturelle ou Blanche ou Noire ou Naturelle

Temps requis : permanent

Coût : 1 point de Volonté par scène.

Complexité : /

Effet : Un personnage activant son Agilité surnaturelle bénéficie d'un Dé de Bonus à tous ses jets utilisant l'Agilité.

RAPIDITE SURHUMAINE

Domaine : Faculté surnaturelle ou Naturelle

Temps requis : permanent

Coût : 1 point de Volonté par tour

Complexité : /

Effet : Un personnage qui active sa Rapidité Surhumaine peut ignorer un total de malus d'Actions Multiples égal à son niveau de Sort. Par exemple, un personnage doté d'une Rapidité de 3 effectuant 3 actions dans le tour ne souffrirait que d'un malus de -1 niveau à ses actions.

CHANGE-VISAGE

Domaine : Blanche ou Noire

Temps requis : 1 tour

Coût : 1 point de Volonté pour 1 scène.

Complexité : voir plus bas.

Effet : Le personnage est capable de changer temporairement d'apparence. Seul son aspect change, pas ses caractéristiques. Pour chaque niveau de Sorts, il peut modifier un de ses aspects d'un niveau :

Sexe : Homme ou Femme

Âge : Enfant → Jeune → Adulte → Vieux → Très vieux

Carrure : 1 point pour plus ou moins 1 en Constitution.

Beauté : 1 point pour plus ou moins 1 en charisme.

Détails physiques : 1 points

Par exemple, un homme avec 3 en Charisme et 2 niveaux en Change-Forme pourrait se transformer en une femme avec 4 en Charisme. Son âge apparent et sa constitution ne changeraient pas.

Il est très difficile de prendre l'apparence de quelqu'un en particulier. Cela coûte un point de plus que le coût normal. Ainsi, si le personnage de

l'exemple ci-dessus voulait prendre l'apparence d'une femme bien précise, il aurait dû payer 3 au lieu de 2.

REGENERATION

Domaine : Faculté surnaturelle

Temps requis : voir plus bas.

Materia : 1 point de Volonté par blessure.

Complexité : /

Effet : Les blessures d'un personnage doté de régénération guérissent seules : Un personnage activant sa Régénération peut transformer une blessure en une blessure de niveau inférieur (par exemple une blessure sérieuse en légère).

Le temps requis à l'utilisation de cette Faculté est déterminé par le score de Régénération du personnage :

Niveau	Temps requis
1	1 jour
2	½ journée

3	1 heure
4	10 minutes
5	1 minute
6	1 tour

PHEROMONES

Domaine : Faculté surnaturelle ou Noire ou Blanche ou Naturelle

Temps requis : 1d6 tour

Coût : 1 point de Volonté pour 1 scène.

Complexité : /

Effet : Le personnage génère, en activant ce pouvoir, des phéromones qui vont modifier le comportement des gens à son égard. Il peut choisir de libérer des phéromones de peur (le niveau de Sort s'ajoute à ses jets d'intimidation), de séduction (son niveau de Sort s'ajoute à ses jets de Crédit / Séduction), ou de sympathie (son niveau de Sort s'ajoute à ses jets de Baratin).