



Document de référence, version 1.0

Traduction française par [Pal'](#)
avec l'aide sympathique et bienvenue d'Untitled

Sommaire

Information légale.....	2	Attaques.....	14
I- Glossaire.....	3	Attaques prévisibles.....	15
II- Présentation des règles.....	3	Combien de dommages ?.....	16
Qu'est ce qu'un personnage.....	3	Armure.....	17
Mécanique.....	3	Récupération.....	17
Votre réserve d'expérience.....	4	Soins.....	18
III- Créer un personnage.....	4	Attaques à effets spéciaux.....	18
Le concept.....	4	Attaquer avec un avantage.....	18
Les traits.....	4	Règles optionnelles pour le combat.....	19
Les points de vie.....	6	VII- Expérience.....	20
Réserve d'expérience.....	7	Développer un nouveau trait.....	20
Motivation.....	8	Améliorer un trait actuel.....	21
Secret.....	8	Gagner des points de vie.....	21
Personne importante.....	8	VIII- Armes à feu.....	21
Histoire et équipement.....	8	Attaque à main armée.....	21
Approbation du MJ.....	8	Armures & armes à feu.....	22
IV- Mécanique de jeu.....	9	Un exemple d'arme à feu.....	22
Actions générales.....	9	Option pour les flingues.....	23
Actions risquées.....	9	Munitions.....	24
Règles optionnelles.....	10	IX- Pouvoirs paranormaux.....	25
Actions multiples.....	11	Apprendre un pouvoir.....	25
Traits tangents.....	11	Utiliser un pouvoir.....	25
Effort de groupe.....	11	Interpréter le paranormal.....	26
V- Présentation du combat.....	12	Liste de pouvoirs.....	26
VI- Combat.....	13	X- Magie.....	28
Mouvement en combat.....	13	Apprendre un sort.....	29
Initiative.....	14	Lancer un sort.....	29
Tours.....	14	Liste de sorts.....	30

INFORMATION LÉGALE

Permission to copy, modify, and distribute the WaRP System Reference Document ("SRD") and WaRP System Logo ("Logo") is hereby granted through the use of the Open Game License Version 1.0a. The SRD and Logo are Open Game Content as described in Section 1(d) of the License. The most recent versions of the SRD and Logo may be downloaded at www.atlas-games.com/warp

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this license, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

WaRP System Reference Document, Copyright 2012 John A. Nephew. Published under license by Trident, Inc. d/b/a Atlas Games; Authors Jonathan Tweet with Robin D. Laws; Editor Michelle Nephew.

I- GLOSSAIRE

Dé de bonus : Un dé supplémentaire ajouté aux dés normaux lorsque le personnage tente une action pour laquelle il dispose d'un certain avantage. Ignorez le dé le plus bas avant d'annoncer le résultat du jet.

Dé de malus : Un dé supplémentaire ajouté aux dés normaux lorsque le personnage tente une action pour laquelle il dispose d'un certain désavantage. Ignorez le dé le plus haut avant d'annoncer le résultat du jet.

Meneur de jeu (MJ) : La personne qui mène la partie.

Personnage Joueur (PJ) : Les personnages interprétés par les joueurs.

Personnage Non Joueur (PNJ) : Tout personnage interprété par le meneur de jeu.

Points de vie : Ils mesurent la compétence du personnage à supporter les dommages et les châtiments. Si les points de vie tombent à 0, le personnage tombe hors de combat. Un personnage largement dans le négatif est ou mort ou dans un état proche de la mort nécessitant des soins médicaux d'urgence.

Pouvoir paranormal : Tout pouvoir qui n'est pas identifié comme possible par les hommes ordinaires ; cela comprend par exemple les capacités magiques ou psychiques.

Réserve d'expérience : Le nombre de dés qu'un personnage peut utiliser comme *dé de bonus* lors de chaque session de jeu. Ils sont en outre une mesure de l'expérience et peuvent être « dépensés » pour augmenter les traits ou en acquérir de nouveaux.

Réserve psychique : Représente la fréquence à laquelle un personnage peut faire usage de ses pouvoirs psychiques et/ou paranormaux.

Série : Un ensemble de partie reliées entre elles par une intrigue commune, on parle aussi de campagne.

Tour : Lors d'un combat ou d'une rencontre intense, c'est l'unité de temps nécessaire pour que chaque personnage puisse effectuer une action. Un tour correspond à environ 3 secondes de l'univers de jeu.

Trait : Une caractéristique d'un personnage, cela peut correspondre à une compétence, une caractéristique personnelle, un pouvoir paranormal, un talent ou un aspect de sa personnalité. Les traits sont généralement positifs mais certains au contraire sont négatifs, ce sont les « défauts ».

II- PRÉSENTATION DES RÈGLES

QU'EST CE QU'UN PERSONNAGE

Votre personnage est décrit par :

- Son **concept**
- Ses **traits et signes** : un trait central et deux traits annexes (l'un d'entre eux étant votre trait supérieur) ainsi qu'un défaut ; il y a de plus un signe pour chaque trait, y compris le défaut.
- Ses **points de vie**
- Sa **réserve d'expérience** : à la création, elle est de 1 dé.
- Sa **motivation**
- Son **secret**
- Une **personne importante**
- Son nom, son histoire, son équipement, ses finances, etc.

MÉCANIQUE

Lorsque vous utilisez un trait, vous lancez un nombre de dés égal à son score (généralement 3, 4 pour votre trait supérieur).

Si vous disposez d'un **dé de bonus** (dû à un quelconque avantage), vous ajoutez un dé supplémentaire à votre main et ignorez le plus bas du lot avant d'annoncer votre résultat. Si vous souffrez d'un **dé de malus** (dû à un désavantage), vous ajoutez aussi un dé supplémentaire à votre main mais retirerez le plus haut.

II- Présentation des règles

Comparez ensuite votre résultat à celui effectué par le MJ, généralement égal au trait d'un PNJ. Votre action est couronnée de succès si vous surmontez le résultat du MJ ou la **difficulté** qu'il a assignée à l'action.

<i>Table des difficultés</i>		
Action	Difficulté	<i>ou</i> Nombre de dés
Facile	4	1
Moyenne	7	2
Difficile	11	3
Vraiment difficile	14	4
Presque impossible	18+	5 ou 6

VOTRE RÉSERVE D'EXPÉRIENCE

Vous pouvez utiliser les dés de votre **réserve d'expérience** pour améliorer un jet par session de jeu. Une fois que vous avez utilisé un dé d'expérience, vous ne pouvez pas le ré-utiliser au cours de la même session. Le dé de votre réserve agit comme un dé de bonus pour ce jet. Au cours du jeu, vous aurez l'occasion d'augmenter le nombre de dés dans votre réserve.

III- CRÉER UN PERSONNAGE

LE CONCEPT

Tout d'abord, faites vous une idée du personnage que vous désirez incarner. Ayez une représentation de celui que vous voulez être avant de vous lancer dans les détails. Un exemple de concept de personnage pourrait être : « Un tueur psychopathe des commandos ayant échappé au programme de lavage de cerveau de la CIA lorsque ce dernier a planté. »

LES TRAITS

Chaque personnage a quatre **traits**. L'un d'entre eux est le **trait central** du personnage, qui définit dans les grandes lignes qui est ce personnage. Deux sont des **traits annexes**, des compétences ou des caractéristiques additionnelles. Parmi ces trois traits, l'un est choisit pour être **supérieur**. Le dernier trait est un **défaut** ou un désavantage. Chacun de ces quatre traits nécessite un **signe**, c'est-à-dire un aspect visible ou tangible de ce trait.

TRAIT CENTRAL

Tout d'abord, vous avez un **trait central**, c'est peu ou prou votre identité – ce que vous êtes, ce que vous faites. Ce trait peut englober une grande variété d'aptitudes, de compétences et de caractéristiques. Lorsqu'en tant que joueur, vous décrivez votre personnage, il est probable que vous utilisiez ce trait comme concept central. Par exemple, « Je suis mannequin » ou bien « Je suis un ancien agent secret ». Si vous voulez être quelque chose d'étrange, ce trait doit décrire cette particularité.

Un trait central comprend le nom du trait suivi d'une description, puis entre parenthèses le signe associé à ce trait. Le nombre à la fin de la description indique le nombre de dés associés à ce trait normalement (le premier et plus bas nombre) et s'il s'agit de votre **trait supérieur** (le second et plus haut nombre, voir le paragraphe consacré au trait supérieur). Si le trait est indiqué comme 4/6, ceci représente un score supérieur à la normale utilisé pour les traits « **spécialisés** », comme indiqué au paragraphe consacré à cette règle optionnelle.

Un exemple de trait central pourrait être :

Passé de militaire : Il comprend le combat à main-nue et avec toute une panoplie d'armes, des compétences de premiers soins et un sang-froid à l'épreuve des balles, ainsi sans doute qu'une spécialité telle que mécanique ou démolition. (Porte des vêtements de camouflage ou des cicatrices d'anciennes batailles) 3/4

Si vous désirez incarner un personnage inhabituel, peut être même quelque chose qui n'existe pas dans le monde réel (comme un alien), vous devez prendre ce trait en tant que trait central. Donnez à ce trait un nom et une description en restant sûr que le MJ comprenne bien quelles compétences, capacités et caractéristiques sont couvertes par ce trait. Si vous avez un pouvoir psychique inhabituel, le MJ pourra vous donner une réserve psychique représentant le nombre d'utilisations quotidiennes maximal de ce pouvoir. Cette réserve peut contenir trois coups (pour chaque jour), ou bien vous pouvez lancer un dé pour déterminer ce nombre. (Si vous avez plusieurs pouvoirs paranormaux, vous pouvez lancer plusieurs dés et ne conserver que le meilleur.) Les règles pour les capacités paranormales se trouvent à la fin de ce document.

III- Créer un personnage

ATTRIBUTS INCONNUS

Une façon intéressante pour accélérer la création de personnage et ajouter un peu de mystère à ce processus est de laisser certains attributs comme inconnus de vous et de votre personnage. Par exemple, vous pouvez être un évadé d'une thérapie expérimentale pour les troubles mentaux qui vous a accordé des pouvoirs que vous ne connaissez pas encore. Dans ce cas, dites au MJ que vous souhaitez laisser un ou plusieurs traits non définis à la création. Votre motivation peut aussi être laissée indéterminée, peut être souhaitez vous suivre certains indices dont la signification ne vous est pas encore apparue. Votre MJ pourrait apprécier la liberté que cette technique lui offre pour insérer votre personnage dans l'intrigue qu'il souhaite vous faire découvrir avec les autres joueurs.

TRAITS ANNEXES

Une fois que vous avez choisi le trait central qui vous définit, choisissez deux **traits annexes**. Ils peuvent ou non être reliés à votre trait central. Contrairement au trait central, ces derniers doivent être très spécifiques, représentant des caractéristiques ou des capacités bien précises.

Ce n'est pas parce qu'un trait est un trait annexe qu'il n'est pas important pour votre personnage. Par exemple, un professeur avec pour trait annexe « écrivain amateur » peut accorder plus d'importance à sa carrière d'écrivain et à ses tentatives pour trouver l'inspiration de ses fictions qu'à sa carrière dans l'enseignement. D'ailleurs, il peut être un meilleur écrivain qu'il n'est professeur.

Un trait annexe inclut le nom du trait suivi d'une description, puis entre parenthèses le signe associé à ce trait. Les nombres à la fin de la description indiquent le nombre de dés que votre personnage reçoit pour la version normale et **supérieure** de ce trait. Si le score indiqué est 4/6, ceci représente un trait « **spécialisé** » comme décrit dans le paragraphe qui leur est consacré.

Un exemple de trait annexe peut être :

Coriace : Résistant au poison, à la douleur et à la fatigue (Carrure exceptionnelle) 3/4

Tout type de pouvoir inhabituel, généralement appelé magique ou psychique, est un pouvoir paranormal. Vous aurez sans doute une réserve psychique représentant le nombre d'utilisations quotidiennes de votre pouvoir. Vous pouvez avoir 3 dés ou lancer un dé pour déterminer ce nombre. Si vous avez plusieurs pouvoirs paranormaux, vous pouvez lancer un dé pour chaque et choisir le meilleur résultat. Choisissez un trait annexe avec le nom et la description de ce pouvoir. Le signe d'un pouvoir paranormal dépend de la nature du pouvoir, et son score est généralement de 1/2. Les règles pour les capacités paranormales se trouvent à la fin de ce document.

PRÉCISION SUR LES TRAITS

Le MJ peut examiner vos traits et mettre son veto ou vous demander de modifier certains traits s'il juge qu'ils sont hors-de-propos. Il autorisera probablement des traits tels que « Exceptionnellement coriace » mais peut refuser « Complètement imperméable à tout type d'attaque, de dommage, de menace pour sa vie ou de décapitation. »

Prenez le temps de nommer vos traits. Rendez chaque trait unique. Si votre personnage a un don pour les mots, est-il « beau parleur », « manipulateur » ou « éloquent » ? Bien que la distinction entre ces termes puisse être mince, ces nuances affectent votre perception du personnage et ses capacités dans certaines circonstances.

SCORE D'UN TRAIT

Vous avez désormais vos trois traits positifs : un central et deux annexes. Vous devez maintenant associer un score à chacun d'eux. Ce score indique combien de dés vous lancerez en utilisant ce trait. Deux facteurs déterminent votre score pour un trait donné : s'agit-il de votre trait supérieur et s'agit-il d'un trait que possède la plupart des gens ? (Voir la règle optionnelle pour les traits « spécialisés ».)

Tout d'abord, choisissez l'un de vos traits pour être **supérieur**. Choisissez celui que vous aimez le plus ou que vous pensez être le plus important pour votre personnage.

La plupart des traits sont des versions meilleures ou pires des traits d'une personne ordinaire. Par exemple un personnage « fort » est plus fort que la moyenne, mais même la personne ordinaire dispose d'une certaine force. Certains traits, cependant, sont **inhabituels** ou **techniques** si bien qu'une personne moyenne n'a aucune compétence dans ce trait (0 dé). Si c'est le cas, un personnage avec ce trait dispose de moins de dés que normalement pour représenter le fait qu'il n'aurait ordinairement aucun dé pour ce trait. Médecine, canalisation et physique quantique sont des exemples de traits inhabituels ou techniques.

Voyez le tableau ci-dessous pour les détails. Quelques exemples de traits sont donnés pour illustrer les catégories. « Moyen » indique que vous n'avez pas pris de trait, « bon » que vous disposez un trait et « supérieur » qu'il

III- Créer un personnage

s'agit de votre trait supérieur.

Si l'un de vos trait n'est pas relié à un score, assurer vous que le MJ a compris (et accepté) ce que ce trait recouvre.

Trait	Moyen	Bon	Supérieur
Standard : <i>Discrétion, Force, Garder son sérieux</i>	2	3	4
Technique ou inhabituel : <i>Docteur, Pouvoirs paranormaux</i>	0	1	2

RÈGLE OPTIONNELLE : LES TRAITS SPÉCIALISÉS

Certains joueurs voudront inventer des personnages disposant de traits important pour les définir, mais d'un usage marginal dans le monde hostile où ils évolueront. Par exemple, un personnage pourrait être un peintre. Ce trait ne sera jamais aussi utile que « bon combattant », « robuste » et ainsi de suite, le MJ pourra donc accorder aux PJ de dés supplémentaires pour ce trait afin de compenser leur usage marginal. Des traits comme « joueur d'échec », « chanteur de folk » ou « raconter des histoires de fantômes » peuvent être considérés comme spécialisés. Aucune compétence de combat ne peut être spécialisée. Pour des traits spécialisés, utilisez le tableau ci-dessous.

Trait	Moyen	Bon	Supérieur
Standard : <i>Parler en public, cuisiner</i>	2	4	6
Technique ou inhabituel : <i>Pilote d'hélicoptère, dentiste</i>	0	2	4

DÉFAUTS

Une fois que vous avez déterminé vos trois premiers traits, décidé duquel serait votre trait supérieur et associé leur score à chacun, il est temps de choisir un défaut. Un défaut est un désavantage dont votre personnage souffrira au cours de la partie. Ce doit être suffisamment important pour influencer effectivement la partie et faire une différence. Idéalement, votre défaut devrait être relié à l'un de vos trois autres traits ou au concept de votre personnage plutôt que de tomber comme un cheveu sur la soupe.

Le plus souvent, un désavantage vous donnera un dé de pénalité dans les situations pertinentes. D'autres défauts peuvent simplement causer des problèmes que le joueur devra interpréter.

Un défaut inclut un nom suivi d'une description, puis entre parenthèses le signe associé à ce trait.

Un exemple de défaut peut être :

Partisan de la violence aveugle : Lorsqu'il est énervé, il y a une chance sur six que le personnage tombe dans un accès de rage incontrôlable (Comportement renfrogné).

SIGNES

Pour chaque trait, y compris votre défaut, décrivez un **signe** qui lui est relié et que les autres personnages peuvent remarquer. Utilisez ces signes pour décrire votre personnage. Ainsi vous pourriez annoncer aux autres joueurs : « Je suis un homme petit et mince à la démarche confiante portant un étrange médaillon en or autour du cou. » N'est-ce pas meilleur que « Je suis agile, je viens d'une famille britannique aisée et je m'y connais un peu en magie » ? Certains signes ne sont pas toujours apparents. Ils peuvent n'apparaître que lorsque vous utilisez votre trait ou bien seulement occasionnellement.

LES POINTS DE VIE

Vos « points de vie » représentent le niveau de blessures, de dommages et de souffrance que vous pouvez endurer en continuant à avancer. Plus vous avez de points de vie, plus il sera difficile de vous mettre au tapis.

Les points de vie sont déterminés par tous les traits liés au combat, à l'endurance, à la force, au poids ou à tout autre aspect de votre personnage qui indique une capacité à prendre des coups. Si ce trait a un score de 4, vous avez 28 points de vie ; s'il est à trois vous en avez 21. Enfin si vous ne disposez pas de tels traits, vous avez 14 points de vie. (Vous n'avez pas moins de 14 points de vie, même si vous avez choisi un trait tel que « faiblard ».)

Vous avez donc 7 points de vie par dé, cette relation permet de déterminer vos points de vie aléatoirement si vous le désirez. Lancez tout simplement deux fois le nombre dés appropriés (ie. lancez 6 dés si vous avez un score de 3) et faites la somme pour calculer vos points de vie.

III- Créer un personnage

Si vous avez plus d'un trait susceptible d'affecter vos points de vie. Lancez séparément pour chaque trait et choisissez le plus haut résultat pour vos points de vie. Par exemple, si vous avez « artiste martial » à 4 et « force » à 3, vous pouvez lancer huit et six dés et choisir le meilleur des deux jets pour déterminer vos points de vie.

Si vous avez plusieurs traits reliés aux points de vie, vous pouvez choisir de ne pas en lancer un et de le considérer comme moyen (c'est à dire de choisir les points de vie ordinaires). Puis lancer les dés pour les autres, vous pouvez comme précédemment choisir le plus haut de ces scores pour déterminer vos points de vie. L'artiste martial de l'exemple précédent pourrait prendre 28 pour son score de 4 et lancer 6 dés pour son trait à 3 en espérant obtenir plus de 28. Il pourrait aussi prendre 21 pour son score à 3 et lancer huit dés. Par souci de justice, vous devez annoncer pour quels traits vous lancez les dés et pour lesquels vous prenez la moyenne avant de lancer les dés. Le personnage précédent ne pourrait pas lancer les 6 dés dus à sa force puis décider de lancer les huit dés de son autre trait.

Une fois que vous avez déterminé vos points de vie, ajoutez un mot ou une phrase de description afin de signifier ce qu'elle représente pour votre personnage. Par exemple, un personnage fort pourrait y associer « musclé » indiquant que sa résistance face aux assauts physiques provient de sa musculature surdéveloppée. Un autre personnage pourrait associer « tripe », indiquant une pure résistance interne et une résolution à toute épreuve plutôt qu'une résistance purement physique.

La description de vos points de vie donne aussi plus de personnalité à votre personnage. Un personnage capable d'encaisser de nombreuses blessures car il est déterminé ne ressemble en rien à celui qui est trop gros – ou trop stupide – pour ressentir les blessures.

Le MJ peut aussi utiliser la description de vos points de vie pour adapter les règles à une situation inhabituelle. Par exemple, imaginez une arme qui cause douleur nerveuse au contact. Les points de vie d'un gros type ne seront guère différents contre une arme de ce type puisque augmenter la taille ne signifie rien d'autre qu'augmenter la surface de contact avec l'arme ; mais quelqu'un dont les points de vie proviennent d'une détermination hors du commun sera capable de surmonter sa douleur pour continuer à aller de l'avant. (Dans cet exemple, le MJ pourra ou bien pénaliser le gros type de dégâts supplémentaires, ou bien donner un bonus au personnage déterminé pour représenter sa résistance supérieure à la douleur.)

RÉSERVE D'EXPÉRIENCE

En tant que personnage débutant, vous avez un dé dans votre réserve d'expérience. Ceci signifie qu'une fois par session de jeu, vous pourrez utiliser ce dé comme dé de bonus pour n'importe lequel de vos jets, augmentant ainsi vos chances de succès. Une fois que vous avez utilisé ce dé, vous ne pouvez l'utiliser à nouveau durant la même session de jeu.

Les dés d'expérience représentent votre expérience, volonté, astuce et autre circonstances spéciales. Vous devez justifier en ces termes l'utilisation de ces dés. Par exemple, pour bloquer un couteau, vous pourriez dire : « C'est le troisième combat au couteau que je subis cette semaine, je commence à être habitué. » Si le MJ ne vous indique pas pourquoi vous lancez les dés, vous ne pouvez pas utiliser de dé d'expérience car vous ne pouvez pas en justifier l'utilisation.

Au fur et à mesure du jeu, votre personnage deviendra plus expérimenté, le MJ vous récompensera de dés d'expérience pour représenter ce gain d'expérience. Ceci signifie que vous pourrez améliorer plus de jets au cours d'une même session, mais vous ne pouvez jamais utiliser plus d'un dé sur le même jet. Une fois qu'un dé est utilisé, vous ne pouvez plus l'utiliser pour cette session.

Alors que vous gagnerez des dés, vous pourrez aussi les échanger pour augmenter vos traits. Voir les règles d'expérience données plus tard dans ce document.

RÈGLE OPTIONNELLE : DÉS D'EXPÉRIENCE MULTIPLES

Le MJ peut vous autoriser à utiliser plus d'un dé d'expérience à la fois, mais seulement si vous pouvez donner une bonne justification pour chacun des dés que vous souhaitez utiliser. Vous n'utilisez qu'un dé supplémentaire pour chaque justification que le MJ accepte, le MJ peut toujours refuser d'utiliser cette règle additionnelle.

ACCORDER DES DÉS D'EXPÉRIENCE

Accorder ces dés est entièrement la charge du MJ. Utilisez-les pour réguler la progression du jeu. Si vous désirez ralentir les choses, n'accordez-en que peu. Accorder peu de dés met en valeur l'accomplissement matériel et social des personnages. Ils ne deviennent plus puissant qu'en comprenant en qui ils peuvent avoir confiance, comment ils peuvent obtenir de l'équipement et en se faisant une réputation. Si vous désirez que la partie aille vite, accordez plus de dés. Plus les PJ auront de dés, plus ils seront rapidement en mesure de résoudre des intrigues complexes et dangereuses. Dans le doute, accordez le dé.

III- Créer un personnage

Voici les actions pour lesquelles le MJ devrait accorder des dés :

Agir : Une partie entièrement consacrée à parler, mentir, être trompé, combattre, s'infiltrer, surveiller ses arrières, suivre les indices, etc. devrait accorder au moins un dé, à moins que les PJ n'aient été vraiment incompetents.

Réussir une tâche majeure : Telle que résoudre un mystère, neutraliser un ennemi ou gagner un prix de haute lutte.

Être sévèrement battu : Trahi, manipulé, mené en bateau, mais survivre pour en parler. « L'expérience est ce que vous gagnez quand vous n'avez pas obtenu ce que vous désiriez. »

Accomplir une manœuvre brillante : Si un PJ est vraiment époustouflant dans sa manière d'éviter une mort pourtant assurée ou pour jouer de la situation avec autant de virtuosité qu'un marionnettiste, un dé est une façon concrète de le récompenser pour cette prouesse.

Jouer son rôle avec brio : Un joueur qui donne vie à une feuille de papier contribue grandement à l'expérience de jeu. Encore une fois, il est de bon ton d'accorder un dé d'expérience pour cette maîtrise.

En général, un dé devrait être accordé pour chaque session de jeu, en plus des dés pour les actions exceptionnelles. Un PJ qui lutte brillamment, mettant à genou un ennemi après trois séances de poursuite ou qui investit son personnage d'une personnalité forte devrait gagner trois dés pour cette session (Un pour la session, un pour avoir défait son ennemi et un autre pour son interprétation). Au rythme d'un ou deux dés par séances, il faudra environ trois séances pour qu'un personnage développe un nouveau trait. Si vous trouvez cela trop lent ou trop rapide pour votre style de jeu, soyez plus ou moins généreux dans votre façon d'accorder les dés.

MOTIVATION

Choisissez une motivation pour votre personnage. Pourquoi êtes-vous ici ? Que voulez-vous dans la vie ? Que tentez-vous d'accomplir ? Le personnage n'est pas forcément conscient de ses propres motivations. Une bonne motivation incite votre personnage à agir de manière à ce que les MJ puissent l'utiliser pour vous lier aux événements. Le MJ peut aussi utiliser la motivation pour amener vos personnages au contact et à coopérer avec les autres personnages joueurs. Soyez attentifs aux motivations qui risquent de rendre votre personnage difficile à jouer.

Un exemple de motivation peut être : « Obtenir vengeance sur mes anciens supérieurs de la CIA. »

Si vous choisissez une tâche aisée, l'accomplir laissera votre personnage sans motivation, faites donc attention avec ce genre de motivation. Bien sûr, votre MJ peut vérifier qu'il ne s'agit pas d'une tâche trop facile.

SECRET

Choisissez un secret, quelque fait caché que peu de gens – peut être personne – connaissent de vous. Choisissez un sombre secret si vous le pouvez, quelque chose que vous chercherez désespérément à cacher aux autres personnages. Encore une fois, ce secret peut vous aider à vous impliquer dans l'intrigue.

Un exemple de secret peut être : « Ma psychose est péniblement réfrénée par mes médicaments. »

PERSONNE IMPORTANTE

Choisissez une personne qui est importante pour votre personnage et décidez des raisons de cette importance. Ce peut être quelqu'un que vous connaissez personnellement, ou simplement quelqu'un que vous admirez, même un personnage de fiction.

Un exemple de personne importante pourrait être votre père, qui vous a jeté hors de la maison alors que vous aviez 16 ans si bien que vous avez appris à vous débrouiller par vous-même.

HISTOIRE ET ÉQUIPEMENT

Déterminez les détails importants de la vie de votre personnage. Énumérez les possessions de votre personnage et faites-vous une idée de ses ressources financières. Choisissez des objets et un niveau de vie adaptés au concept de votre personnage.

APPROBATION DU MJ

Le MJ devrait jeter un œil sur chaque personnage avant de l'accepter dans la partie. N'autorisez pas les traits qui vont retirer le contrôle du jeu de vos mains pour les laisser dans celles d'un seul joueur. Posez votre veto ou modifiez-les.

IV- MÉCANIQUE DE JEU

ACTIONS GÉNÉRALES

Lorsque votre personnage tente de faire quelque chose, le MJ peut répondre de trois façons selon la difficulté de la tâche. La tâche peut être **automatique** (aucun jet n'est requis), **risquée** ou **impossible** (aucun jet n'est permis) selon ce qu'en pense le MJ.

ACTIONS RISQUÉES

Lancez quelques dés, additionnez les nombres obtenus et plus le score est haut, meilleur est le résultat. Plus précisément, ce score est comparé à un autre nombre. Trois résultats sont alors possibles :

- 1) *Votre score est supérieur à ce nombre* : Vous réussissez ce que vous avez tenté. Plus la différence entre votre score et le nombre est importante, plus grand est le succès, comme indiqué par le MJ.
- 2) *Votre score égale ce nombre* : Match nul, pat ou résultat peu concluant.
- 3) *Votre score est inférieur à ce nombre* : C'est un échec, plus la différence entre les deux nombres est grande, pire est l'échec, comme indiqué par le MJ.

COMBIEN DE DÉS DEVEZ-VOUS LANCER ?

Généralement, vous lancez deux, trois ou quatre dés, tout dépend de l'action et de vos traits. Si vous tentez une action directement reliée à l'un de vos traits, lancez autant de dés que votre score dans ce trait. Si l'action n'a rien à voir avec aucun de vos traits, lancez deux dés. Ceci signifie qu'une personne moyenne tentant une action moyenne lance deux dés.

Par exemple, un personnage tente d'avoir l'air cool. Il est doué pour manipuler les gens (score de 3), le MJ lui indique donc qu'il peut lancer trois dés. Plus son résultat sera haut, plus il aura l'air cool. Une personne ordinaire n'aurait eu que deux dés, un geek aurait eu deux dés mais aurait en plus souffert d'un dé de pénalité (voir plus bas). S'il avait choisi « manipulation » comme trait supérieur, il aurait disposé de quatre dés.

Si vous tentez une action pour laquelle vous avez des prédispositions ou un avantage, vous obtenez un **dé de bonus**. (Ce dé de bonus est accordé par le MJ, il ne provient pas de la réserve d'expérience.) Lancez ce dé avec les autres mais retirez le dé le plus bas avant d'annoncer votre score. Votre total est donc constitué d'autant de dés qu'en temps normal, mais ils seront plus enclins à donner de bons résultats. C'est ainsi qu'un avantage est représenté par la mécanique de jeu.

Si vous tentez une action qui vous est particulièrement difficile ou pour laquelle vous êtes entravé, vous souffrez d'un **dé de malus** en plus de votre poignée habituelle. Retirez maintenant le dé le plus haut avant d'annoncer votre résultat.

Si vous avez un dé de bonus et un dé de malus pour le même jet, ils s'annulent l'un l'autre, et vous lancez les dés normalement. Vous pouvez donc utiliser un dé d'expérience pour annuler un dé de malus, mais ce dé ne pourra plus être utilisé lors de cette session.

Le MJ assigne les dés de bonus et de malus en fonction de son jugement et de la situation. Vous pouvez demander un dé de bonus lorsque vous pensez que vous en méritez un.

Par exemple, si un personnage, avant de tenter de faire bonne impression à cette magnifique femme, l'a observée avec succès durant quelques heures, il disposera d'un dé de bonus à son jet (lancez quatre dés et ne conservez que les trois meilleurs). D'un autre côté, si sans qu'il ne l'ait remarqué, il a une tache de ketchup sur sa cravate, il souffrira d'un dé de malus (lancez quatre dés et ne conservez que les trois plus bas). S'il a fait ses observations et qu'il a une tache de ketchup, il n'aura ni bonus, ni malus, les deux dés se contrebalançant.

COMPARER LES JETS

Il y a deux façons de déterminer le nombre auquel comparer votre score.

Si vous agissez face à une force inerte, le MJ assignera une **difficulté**. C'est le nombre auquel comparer votre jet : plus la tâche est compliquée, plus la difficulté est haute. Sinon, le MJ peut lancer des dés pour évaluer la résistance de cette force inerte, introduisant plus de chance dans l'équation. Plus la tâche est difficile, plus le MJ lancera de dés, un dé représentant une tâche facile, tandis qu'une tâche presque impossible pourra demander cinq ou six dés.

Lorsque vous agissez contre un opposant actif, **l'opposant lance un certain nombre de dés** de la même ma-

IV- Mécanique de jeu

nière que vous, selon les traits de l'adversaire et les dés de bonus et de malus. Vous et votre opposant comparez vos scores, le résultat est alors annoncé par le MJ. Le plus souvent, le plus haut score l'emporte.

Par exemple, le personnage est toujours en train de séduire cette femme qu'il a croisée au bar. Elle le remarque et tente elle aussi de le séduire pour garder l'avantage. Elle a trois dés tout comme lui. Si le personnage l'a observée il aura un dé de bonus, s'il a une tâche de ketchup il aura un dé de malus. Le joueur et le MJ (jouant la femme) lancent chacun leurs dés et le MJ interprète le résultat.

Notez que le MJ n'a pas à vous dire quel est le score d'un PNJ, ni même combien de dés il a lancé. Le MJ doit seulement vous présenter le résultat tel que le perçoit votre personnage.

CAS SPÉCIAL : LES TRAITS TECHNIQUES

Avec un trait technique (comme « acupuncture »), même un score de 1 dé indique que le personnage peut faire des choses qu'une personne ordinaire n'aurait aucune chance de réussir. (La personne ordinaire ayant un score de 0 en acupuncture.) Avec 1 en acupuncture, le personnage n'est pas très doué ni expérimenté, mais il est tout de même capable de réaliser des actions que même un score de 3 ou 4 dans un autre trait ne permettrait pas. Partez du principe qu'une personne disposant d'une telle capacité peut réaliser automatiquement toute action qu'une personne sans entraînement pourrait tenter (avec un jet), ainsi que la plupart des actions ordinaires pour cette compétence. Généralement, un personnage ne lancera les dés pour un trait technique que dans des situations inhabituelles, par exemple pour diagnostiquer une maladie inhabituelle ou piloter un hélicoptère au milieu d'une tempête.

Dans la description des PNJ, les traits techniques ou paranormaux pour lesquels une personne ordinaire n'aurait eu aucun dé est indiqué par une astérisque. (par ex. *Neurochirurgie* 1*)

LA RÈGLE DU BON SENS

Parfois les dés tendront vers un événement allant à l'encontre du bon sens, quelque chose qui mettrait à mal la crédibilité de l'univers pour les joueurs. Lorsque ceci advient, il y a deux solutions.

Tout d'abord, rappelez-vous que des choses étranges se déroulent tout le temps dans l'univers de jeu. Suivez le résultat, peu en importe l'étrangeté. Peut être que le MJ lui donnera une justification, peut être pas.

Ou alors, ignorez le résultat des dés dans un premier temps, si le sens commun indique clairement quel doit être le résultat. Les dés servent à répondre à la question « que se passe-t-il ? » Ne leur posez pas la question si vous connaissez déjà la réponse !

Le travail du MJ est de déterminer ce qui relève du « sens commun ». Ne lui rendez pas la tâche impossible et ne discutez pas lorsqu'il s'est prononcé.

LA MAIN DU DESTIN

Parfois, une situation risquée se présente dans laquelle aucun trait ne s'applique vraiment. Dans ce cas, lancez deux dés, un score élevé indique un bon résultat pour les joueurs, un score de 7 indique un résultat médiocre ou moyen, un score en dessous indique un résultat mauvais voir dangereux.

Par exemple, un personnage a choisi une date pour un pique-nique et la météo n'est pas encore très claire. Le MJ le laisse lancer deux dés et il obtient 5. Le MJ décide qu'un résultat de 5 signifie un vent énervant qui emporte la nappe du pique-nique à l'autre bout du parc, mais rien de grave.

RÈGLES OPTIONNELLES

L'utilisation de ces règles est laissée à l'appréciation du MJ. Un MJ peut utiliser l'une de ces règles parfois, tout le temps ou jamais, selon son bon vouloir.

ÉCHEC CRITIQUE

Lorsque tous les dés d'une action donnent des 1, vous avez salopé le travail. Non seulement souffrez vous d'un échec automatique, mais en plus... quelque chose de vraiment désastreux se produit. Le MJ détermine les conséquences de l'échec.

Notez qu'un dé de malus augmente sensiblement les chances d'échec critique ainsi qu'il devrait en être. À l'inverse, un dé de bonus limite fortement la fréquence de tels échecs.

Par exemple, un personnage est en train d'essayer d'enfoncer une porte. Il lance les dés et obtient cette maudite paire de 1. Le MJ indique que non seulement la porte ne bouge pas d'un pouce, mais qu'en plus le personnage vient de briser le gadget étrange qu'il avait récupéré lors de l'aventure précédente.

IV- Mécanique de jeu

Prenons un autre exemple, un personnage tente de convaincre un bonhomme crédule de lui faire confiance. Malheureusement, il est quelque peu éméché sur l'instant et reçoit un dé de pénalité. Lançant donc quatre dés, il obtient 5,1,1,1. Soit un total de 3 et un échec critique ! Le PNJ crédule ne lance qu'un dé pour résister au baratin du personnage et obtient un 2. Bien que ce ne soit pas assez pour vaincre le 3, le personnage a obtenu un échec, il échoue donc. Soudain, le « petit crétin crédule » pointe un énorme couteau dans la direction du personnage.

TOUJOURS PLUS HAUT

Cette règle optionnelle supprime le maximum du jet d'un joueur. Si le joueur n'obtient que des 6 pour tous ses dés, il lance un nouveau dé et l'ajoute au score précédent. Si ce dé donne un nouveau 6, il recommence et ainsi de suite. Il n'y a donc pas de limite supérieure au résultat d'un jet. Si vous n'aimez pas l'idée d'une limite artificielle au score possible d'un jet, ce système peut être ce que vous cherchez !

Ayez en tête qu'avec cette règle optionnelle, les dés de bonus et de malus auront un impact beaucoup plus fort que si vous n'utilisiez pas cette règle de la même manière que pour la règle de l'échec critique.

LES 6 IRRÉSISTIBLES

Si n'importe lequel de vos dés est un 6, vous obtenez un résultat positif, même si le jet en lui même n'est pas un succès. Ce que recouvre vraiment ce « succès limité » dépend du MJ (évidemment). Plus vous obtenez de 6, plus votre « revanche du perdant » sera importante.

Par exemple, un personnage se retrouve face à face avec le fantôme hurlant d'un prêtre atlante. Alors que les autres personnages regardent d'un air désespéré leurs armes inutiles, il annonce qu'il recherche un sort susceptible de placer le fantôme sous son contrôle. Le MJ lui annonce qu'il se souvient effectivement d'un tel sort et le joueur lance quatre dés. Il obtient 13 tandis que le prêtre tire 6,3 & 1 pour un total de 10. Le personnage l'emporte et le MJ lui indique qu'il peut diriger l'esprit afin de l'incarner dans un objet physique. Ce que le personnage ne sait pas, c'est que le fantôme a eu un 6 et que le MJ a décidé que ce résultat signifiait que le fantôme s'était arrangé pour ne pas être entièrement contrôlé.

ACTIONS MULTIPLES

Vous pouvez tenter plus d'une action par round, mais en agissant de la sorte vous subirez une pénalité pour chaque action. Si vous tentez une action supplémentaire, vous subissez un dé de malus pour toutes vos actions durant ce tour (y compris les jets de défense). Si vous tentez deux actions supplémentaires, vous lancerez un dé de moins pour toutes les actions entreprises. Trois actions supplémentaires signifient un dé de moins et un dé de pénalité et ainsi de suite.

TRAITS TANGENTS

Parfois, vous disposez d'un trait qui ne s'applique pas exactement à la tâche demandée. Dans ce cas, le MJ peut accorder un dé de bonus (si le trait est à 3) ou un dé supplémentaire (si le trait est à 4 ou plus).

Par exemple, considérons un mannequin avec un trait de 3 en « mannequin ». Ce trait central recouvre : belle apparence, maquillage et probablement jouer la comédie. Si elle veut utiliser maquillage pour se déguiser, accordez lui deux dés plus un dé de bonus ; c'est mieux que la moyenne mais pas aussi bien que quelqu'un ayant le trait : « déguisement ».

EFFORT DE GROUPE

En agissant ensemble, les personnages joueurs peuvent améliorer (ou parfois diminuer) leurs chances de succès. Tout dépend de l'aisance avec laquelle la tâche peut être répartie entre plusieurs personnes, le MJ peut utiliser l'un des systèmes de résolution suivants.

SIMPLE ADDITION

Pour les tâches que deux personnes peuvent aisément réaliser simultanément sans se marcher sur les pieds, additionner simplement les scores des deux personnages.

Par exemple, deux personnes tentent de pousser une pierre bloquant l'entrée d'un tunnel souterrain. Le MJ décide qu'un résultat de 13 est nécessaire pour la déplacer. (Ce qui signifie qu'une personne ordinaire n'a aucune chance de la dégager seul.) Ils disposent chacun de deux dés de force brute, obtenant 4 et 10 pour un total de 14. Ils font donc basculer la pierre et pénètrent dans les ténèbres.

IV- Mécanique de jeu

DÉS COMBINÉS

Pour les tâches où deux personnes peuvent travailler ensemble efficacement, mais pas parfaitement, lancez tout les dés et ne gardez que les meilleurs, pour un nombre de dés égal au score du meilleur des personnages collaborant. (Dans les faits, les dés des autres personnages agissent comme des dés de bonus pour le leader.)

Par exemple, deux personnages trouvent la cachette d'un parchemin antique, partiellement traduit dans un anglais approximatif. Pressés par le temps, ils parcourent rapidement le texte à la recherche de quelque chose d'utile. Il lance quatre dés, elle deux et ils ne garderont que les quatre meilleurs pour voir quelles informations ils peuvent glaner rapidement.

Leur fuite est cependant interrompue lorsqu'ils sont encerclés par une bande de brutes. Le premier personnage se retrouve face à cinq d'entre eux, chacun lançant deux dés. Le MJ juge qu'ils ne peuvent pas effectuer un assaut efficace et que les cinq ne peuvent pas attaquer tous ensemble si bien qu'ils n'obtiennent que des « dés combinés ». Il lance trois dés pour un score de 14, tandis que la brute lance dix dés pour ne garder que les deux meilleurs : un 5 et un 6. Le personnage arrive à se frayer un chemin au milieu de la bande, mais (à cause du 6 irrésistible) encaisse un violent coup dans le visage au passage (5 points de dommage).

Note : Ce combat est un exemple de « gestalt-combat ».

XOR/OR

Parfois les personnages séparent la tâche de telle manière qu'un seul d'entre eux (déterminé aléatoirement) a effectivement une chance de réussir. Dans ce cas, tous les personnages doivent effectuer un test, mais un seul a une réelle chance que son succès compte.

Par exemple, nos deux personnages décident de fouiller les cadavres de leurs ennemis afin de trouver quelque chose d'intéressant. Chaque personnage fouille la moitié des corps, si bien qu'un seul a une chance de trouver la note glissée dans la poche de l'un d'eux. Le MJ lance un dé et détermine que c'est le second personnage qui fouillera le corps approprié. Étant attentif, il lance trois dés avec un dé de malus pour l'obscurité de la pièce ; obtenant 8... c'est suffisant. Pendant ce temps, le premier personnage obtient 4 et le MJ lui indique qu'il ne trouve rien. Il ne sait toutefois pas que de toute manière, il n'y avait rien à trouver.

LA MAILLON FAIBLE

Quand deux personnages ou plus tentent quelque chose qu'ils auraient vraiment dû laisser faire à un seul d'entre eux, chacun lance ses dés et seul le pire des résultats est conservé pour déterminer le résultat.

Par exemple, les deux personnages ont finalement trouvé la sortie des cavernes : un tunnel qui atterrit directement dans les caves privées d'un riche homme d'affaire. Cherchant une façon de s'en sortir, ils sont découverts par une équipe de sécurité armée de tasers. Immédiatement, le premier personnage prétend être heureux de les voir et se lance dans un baratin expliquant la manière dont ils se sont perdus. Espérant aider, le second personnage enchaîne et ajoute quelques détails. Le MJ demande aux deux joueurs de lancer les dés pour vérifier la crédibilité de leur histoire, trois dés pour le premier personnage (il est doué pour manipuler les gens) et deux pour le second. Le premier personnage, avec son 9, surclasse le 7 du garde mais le second personnage n'obtient que 6 alertant la suspicion du garde. Plutôt que de prendre des risques, le garde assomme les deux personnages et les traînent dans la salle d'interrogatoire.

S'ils avaient pris le temps d'inventer et de répéter une histoire, ils auraient été capable de combiner leurs dés (les trois meilleurs sur cinq), mais puisqu'ils n'ont pas coordonné leur subterfuge, il fut facile au garde de démasquer leur ruse.

V- PRÉSENTATION DU COMBAT

Initiative : Faites un jet de combat, d'agilité ou d'un trait lié à la vitesse au début du combat. Les actions se déroulent à chaque tour du plus haut score jusqu'au plus bas.

Attaque : Faites un jet de combat, de force, d'agilité ou d'un trait similaire. Comparez le score à celui du défenseur, si votre score est supérieur, vous le touchez. Un trait qui n'est pas lié au combat ne peut être utilisé pour l'attaque et pour la défense au cours d'un même tour.

Défense : Faites un jet de combat, d'agilité ou d'un trait similaire. Un trait qui n'est pas lié au combat ne peut être utilisé pour l'attaque et pour la défense au cours d'un même tour. Vous effectuez un jet de défense pour chaque attaque dirigée contre vous.

Dommage : Après une attaque réussie, retirez le score de la défense à celui de l'attaquant, multipliez le résultat

V- Présentation du combat

par le facteur de dommage de l'arme pour calculer les dommages infligés.

Armure : Le défenseur détermine la protection offerte par son armure (généralement 1 point pour une armure de fortune, ou bien un ou deux dés pour de bonnes armures). Soustrayez cette protection aux dommages reçus.

Perte de points de vie : S'il reste des dommages, retirez-les des points de vie de la cible. Si la cible a perdu la moitié ou plus de ses points de vie, elle souffre d'un dé de malus pour toutes ses actions. À 0 point de vie ou moins, la cible est hors-de-combat. Si les points de vie atteignent leur valeur maximale en négatif (par exemple, -21 pour un personnage avec 21 points de vie), ce dernier sombre dans un état proche du légume.

Récupération : Après avoir eu l'occasion de se reposer et de récupérer (environ une demi-heure), un personnage recouvre la moitié des points de vie perdus. Par la suite, il devra se reposer ou faire l'objet de soins médicaux pour retrouver l'ensemble de ses points de vie.

<i>Facteurs de dommage</i>	
Combat sans arme, poings	X1
Couteaux de lancer	X1
Couteaux, tuyaux de plomb, haches de lancer, etc.	X2
Épées, Haches, etc.	X3
Pistolets léger ou mitraillettes	X3
Pistolets ou fusil d'assaut	X4
Pistolets lourds et canon d'assaut	X5
Fusil léger	X6
Fusil lourd	X7
Shotgun calibre 12	X10*
Taser	X5**

* Divisé par les dés de distance (voir « portée des armes »)

** Tout les dommages d'un taser sont temporaires. Notez les à part, ils sont tous récupérés lorsque le personnage se repose.

VI- COMBAT

Les règles précédentes reposent principalement sur le bon sens, la capacité du MJ à juger des situations ambiguës et une bonne volonté à accepter les décisions du MJ. En combat, quand les choses s'accroissent et que votre vie est dans la balance, vous aurez sans doute besoin de règles plus précises. Les voici !

MOUVEMENT EN COMBAT

Parfois, vous aurez besoin de savoir combien de temps il vous faut pour aller d'un endroit à un autre. Partez d'une base de 1 tour = 3 secondes et utilisez les vitesses suivantes :

Marche (3 km/h)	2,5 m/round
Pas pressé (6 km/h)	5 m/round
Jogging (9 km/h)	7,5 m/round
Course de fond (12 km/h)	10 m/round
Course rapide (18 km/h)	15 m/round
Sprint (24 km/h)	20 m/round

Pour référence, rappelez-vous qu'un « 1 miles en 4 minute »¹ signifie un sprint à 24 km/h durant quatre minutes. Ce n'est pas à la portée de n'importe qui, bien que certains puissent courir plus rapidement encore sur de plus courtes durées. Rappelez-vous aussi que les personnages ne bénéficient pas de vêtements de sports, de chaussures de courses, d'un temps clément et d'une piste claire pour courir. Bref, courir à 24 km/h est impossible dans la plupart des situations auxquelles seront confrontés les personnages.

¹ Une épreuve typiquement britannique est celle du mile où les athlètes doivent courir 1 mile (~1609 m), le record actuel est de 3min 43s. (NdT)

VI- Combat

INITIATIVE

Lorsque le combat démarre, chacun effectue un jet d'**initiative** en utilisant un trait approprié. Par exemple un trait tel qu'« agile », « bon réflexe » ou « art martial ». En l'absence de tel trait, lancez simplement 2 dés. Le MJ peut n'effectuer qu'un jet pour tout les PNJ pour des raisons de simplicité. Le MJ ou un joueur généreux note l'ordre d'action des personnages du plus haut jet au plus bas. C'est l'ordre dans lequel les personnages agiront à chaque tour.

Vous pouvez aussi tout simplement décider que les joueurs agissent dans l'ordre où ils sont assis à la table, le MJ agissant en premier ou en dernier.

TOURS

Chaque tour est suffisamment long pour que chaque personnage puisse effectuer une action. Ainsi chacun reste constamment impliqué. Généralement, un tour équivaut à environ 3 secondes dans l'univers de jeu.

Le MJ appelle les joueurs un à un dans l'ordre décroissant d'initiative. Lorsqu'on vous appelle, vous décrivez une action que vous pouvez réaliser en une poignée de secondes telle que tenter de frapper quelqu'un, courir, utiliser un pouvoir paranormal, appelez à l'aide, tenter désespérément de faire compresse sur une blessure ouverte, trouver ce fichu instrument dans votre paquetage, etc. Si vous tentez une action trop longue, le MJ ne vous laissera accomplir qu'une partie de l'action demandée. Généralement, mes joueurs se contentent d'essayer d'arracher un morceau de leur adversaire, les règles pour ceci se trouvent plus loin.

Vous pouvez aussi choisir d'agir plus tard dans le tour, dans ce cas vous interrompez juste la séquence normale au moment de prendre votre tour. (En attendant, vous pouvez coordonner votre action avec celle d'un autre personnage.)

COMBIEN DE TEMPS REPRÉSENTE UN TOUR ?

Si le combat représente un échange de coups à la vitesse de l'éclair entre deux maîtres du kung-fu, chaque tour ne représentera qu'une seconde, peut être moins. Si le combat est un duel entre deux aristocrates aimant à insulter leur adversaire et tenant un dialogue grinçant entre chaque assaut, alors un tour pourra représenter dix secondes ou plus. À moins que le MJ ne précise le contraire, un tour dure environ trois secondes.

ATTAQUES

Lorsque c'est votre tour d'attaquer, effectuez un jet sous le trait en question par exemple « fort », « art martial » ou « doué avec une batte de baseball ». N'oubliez pas de prendre en compte les dés de bonus et de malus.

La cible de votre attaque effectue un jet de défense, par exemple avec un trait comme « bon lutteur », « bon jeu de jambe » ou encore « glissant comme une anguille ».

Note : Un trait non lié au combat ne peut pas être utilisé pour une attaque et pour une défense durant le même tour. Si vous êtes « agile » vous devez décider à chaque tour d'utiliser ce trait pour l'attaque ou pour la défense. Un trait spécialement orienté vers le combat comme « Spécialiste du combat au couteau » peut être utilisé aussi bien pour l'attaque que pour la défense. Cette règle préserve l'équilibre du jeu puisqu'un trait comme « agile » a aussi des applications en dehors du combat que n'a pas « combat au couteau », il ne sera pas juste de permettre à un trait aussi vaste d'être équivalent au combat à un trait tout spécialement choisi pour cela.

D'un autre côté, quelqu'un qui est « fort comme un bœuf » et a de « bons réflexes » pour esquiver peut très bien utiliser le premier pour attaquer et le second pour sa défense.

Vous avez donc effectué un jet d'attaque et votre adversaire doit lancer sa défense. Comparez vos résultats. Si votre résultat est égal ou inférieur, vous avez échoué et l'adversaire ne subit pas de dommage significatif. Si votre jet est supérieur, vous avez touché et infligez des dommages. Multipliez la marge entre les deux jets par le facteur de dommage de l'arme que vous utilisez, le total est le nombre de dommages infligés (plus de détails croustillants plus bas).

Gardez en tête qu'un jet d'attaque ne représente pas un seul coup ou une fente ; il représente trois secondes de combat acharné pour embrocher l'autre type. Un jet particulièrement haut signifie que vous l'avez touché plusieurs fois à la tête, pas une seule fois.

ATTAQUES À DISTANCE

Pour les **armes à projectiles** comme les revolvers ou les arbalètes, le système est légèrement différent car il est plus difficile de toucher quelqu'un à distance avec un seul coup que de poignarder quelqu'un juste à côté de vous

VI- Combat

pendant trois secondes de haute lutte. Pour les armes à projectiles, la cible bénéficie d'un jet de défense basé sur des facteurs tels que la portée, le couvert, etc. Le MJ estime le jet de défense à l'aide de la table des « attaques à distance »

La notion de distance est très subjective puisqu'elle dépend de l'arme utilisée. La table des portées indique les distances en mètres au delà de laquelle la cible reçoit les dés de défense en fonction du type d'arme utilisé. Par exemple si quelqu'un ouvre le feu avec une mitrailleuse (arme d'épaule) sur une cible à 30 m de là, cette dernière aura quatre dés de défense pour la portée en plus des dés obtenus pour d'autres facteurs.

<i>Attaques à distance</i>	
Distance	Voir section suivante
Couvert	1 ou 2
Cible en mouvement	1
Attaquant en mouvement	1
La cible essaye d'esquiver	bonus*
Obscurité, brouillard	1 ou 2

* Le défenseur obtient un nombre de dés égal à son score pour le trait utilisé (agilité, réflexes rapides, etc.) ou deux par défaut. Un personnage maladroit ne recevra qu'un seul dé pour esquiver.

La cible lance le nombre de dés indiqués pour effectuer son jet de défense.

PORTÉE DES ATTAQUES

Arme utilisée	Dés de défense				
	1	2	3	4	5
Lancé (équilibré)*	2m	4m	8m	16m	32m
Lancé (improvisé)**	2m	4m	6m	8m	10m
Arme d'épaule	2m	10m	20m	40m	80m
Taser	1m	2m	5m	!	!

* Comme une balle ou un couteau de lancer

** Comme une épée ou un mixeur

! Le câble d'un taser ne dépasse pas les 5m.

Pour déterminer les « dés de distance », cherchez le nombre qui est égal ou supérieur à la distance à laquelle se trouve la cible et utilisez le nombre en haut de cette colonne. Par exemple, pour lancer une balle de baseball (lancé, équilibré) sur quelqu'un à 6m, la cible aura 3 dés de distance.

Si le MJ le souhaite, il peut accorder des « demi-dés » quand le personnage ne mérite pas un dé complet avec les règles ci-dessus. Par exemple, quelqu'un dans la pénombre pourra n'obtenir qu'un dé de bonus au lieu d'un dé complet pour sa défense, ou bien quelqu'un à 5m d'un couteau de lancer pourra obtenir 2 dés plus un dé de bonus pour la distance plutôt que de sauter brutalement de deux à trois dés au-delà de 4m.

Certaines armes peuvent, à la discrétion du MJ, avoir des tables de portée différentes de leur type en fonction de leur conception. Après tout, il y a des armes qui sont meilleures que les autres, tout simplement.

ATTAQUES PRÉVISIBLES

Si vous effectuez une attaque par trop prévisible ou ennuyeuse contre votre adversaire, le MJ a le droit de vous infliger un dé de malus pour votre attaque. Voici quelques exemples :

Dé de malus : « Je lui file un coup. »

Pas de malus : « Je me recule un peu pour effectuer une attaque en règle sur le bas de cette chose. »

Dé de malus : « J'essaye encore de lui taper dans le bide » (Après avoir tenté la même chose au tour précédent.)

Pas de malus : « Bon, son ventre à l'air bien protégé ; je me plaque au sol pour essayer de lui faucher les jambes histoire de le mettre au sol. »

VI- Combat

Il y a deux raisons à cette règle. Tout d'abord, si vous tentez toujours la même attaque sans le moindre plan (comme vous le manifestez par des phrases telles que « j'le tape »), alors votre adversaire n'aura guère de difficulté à se défendre. Deuxièmement car des phrases comme « j'le tape » sont vraiment ennuyantes.

Cette règle ne s'applique que si le MJ le souhaite.

COMBIEN DE DOMMAGES ?

Si vous parvenez à toucher votre adversaire, prenez la différence entre votre jet d'attaque et son jet de défense, multipliez-le par le facteur de dommage indiqué dans la table, le résultat est le nombre de points de dommage que vous lui infligez. Certains types d'armure retirent un certain nombre de dommages à chaque fois que vous subissez des dommages. Seuls les points qui dépassent la protection de l'armure peuvent infliger des dégâts. Ces points sont retirés aux points de vie de la cible.

<i>Facteurs de dommage</i>	
Combat sans arme, poings	X1
Couteaux, tuyaux de plomb	X2
Épées, Haches	X3
Couteaux de lancer	X1
Arbalètes, haches de lancer	X2
Taser	X5*

* Tout les dommages d'un taser sont temporaires. Notez les à part, ils sont tous récupérés lorsque le personnage se repose.

TASERS

Les tasers sont une arme populaire parmi les forces de sécurités privées. Les tasers délivrent un puissant choc électrique de haut voltage, sans doute suffisant pour vous envoyer au tapis et vous assommer pour un moment, mais ils n'infligent pas de dommages physiques permanents (à moins de souffrir de problème cardiaque). Ils ont un facteur de dommage de X5.

Contre une armure, les tasers sont une exception à la règle générale puisque les dommages proviennent du choc électrique plutôt que de l'énergie cinétique ou de blessures. Lancez les dés normalement comme s'il s'agissait d'une attaque ordinaire. Si le score de l'armure est supérieur à la marge de succès de l'attaquant, alors l'armure vous protège complètement et vous ne subissez aucun dégât. Si le score de l'armure est inférieur, vous subissez entièrement les dommages du tasers sans aucune réduction due à l'armure. Autrement dit, ou votre armure vous protège complètement ou elle ne vous protège pas du tout, il n'y a pas de demi-mesure.

ÉTAT DE CHOC

Lorsqu'un personnage a perdu la moitié de ses points de vie, il souffre d'un dé de malus pour toutes ses actions jusqu'à ce qu'il récupère suffisamment pour passer au dessus du seuil fatidique. Le MJ peut infliger des pénalités plus spécifiques aux personnages qui ont subi des attaques particulières, comme réduire la mobilité après une attaque aux genoux, réduire la vision après un coup dans l'œil, etc.

IL A EU SON COMPTE

Si la cible descend à 0 point de vie ou moins, elle est hors de combat. « Hors de combat » peut signifier beaucoup de choses, tout dépend de l'arme utilisée et d'à quel point les points de vie de la cible sont dans le négatif.

Quand vous avez subi suffisamment de dégâts pour être hors de combat, mais pas assez pour vous tuer pour de bon, vous pouvez vous trouver dans toute une palette d'états de délabrement.

Quelqu'un qui est tombé à 0 à cause de coups ou d'un passage à tabac est probablement blessé, incapable de se battre, démoralisé, endolori et souffre probablement de quelques os brisés. La situation toutefois est rarement mortelle puisque la plupart des organes vitaux sont bien protégés par une carcasse issue de millénaires d'évolution. Un tel personnage devrait être capable de se relever affaibli ou avec de l'aide et pourra se rétablir complètement avec le temps.

Un personnage tombé à 0 point de vie par suite de matraque, de gourdin, de clé à molette ou d'autres instruments désagréables pourra avoir des os salement amochés et souffrir de saignements internes, mais restera dans un état stable. Il sera susceptible de retrouver sa mobilité après un moment, même laissé à lui même, mais souffrira

VI- Combat

sans doute de commotions

Les couteaux et autres choses pointues et aiguisées sont susceptibles de vous laisser invalide et perdant votre sang. En l'absence de soin, vous pouvez facilement vous vider de votre sang (à cause d'une arme tranchante) ou mourir de blessures internes (à cause d'une arme perçante).

Les pistolets et armes à feu vous laisseront en état de choc, mourant, saignant, sans défense et sans espoir. Des soins médicaux d'urgences sont sans doute requis pour vous tirer d'affaire.

MORT D'UN PERSONNAGE

Partez du principe qu'un personnage meurt lorsqu'il a perdu le double de ses points de vie. Si vous partez de 21 points de vie et que vous tombez à -21 à cause de blessures, vous êtes mort ou mourant. Pour survivre, il vous faut des soins médicaux et une bonne raison de vous accrocher à la vie.

À ce stade, vous avez le choix entre survivre malgré tout, ou vous laisser mourir. Tenter de survivre signifie recoller les morceaux de votre corps défaits, une longue période de souffrance, sans doute souffrir d'une blessure permanente et peut être mourir malgré tout. Se laisser aller et souvent une option plus facile, plonger dans le grand blanc, là où les blessures et la souffrance n'ont plus d'importance. Aux portes de la mort, vous ne pouvez choisir de survivre que si vous avez une bonne raison de survivre. Expliquez votre raison au MJ ; s'il accepte alors vous survivrez. Sinon, vous basculez dans le grand vide. (Évidemment, le MJ peut vous demander un jet ou deux avant de décider de vous ramener en vie.)

ARMURE

Il existe deux types d'armures, les armures régulières et les armures pare-balle. Cette section traite exclusivement des armures régulières. Référez vous aux règles des armes à feu pour les armures pare-balle et les effets des armures régulières contre les armes à feu.

ARMURE RÉGULIÈRE

Le score d'une armure régulière représente le nombre de dés retirés aux dommages de chaque attaque.

Les **armures très légères** (comme des vêtements de cuir ou quelque-chose de similaire) ont un score d'« 1 point ». Elles ne retirent qu'un point contre chaque attaque ordinaire.

Les **armures lourdes** peuvent vous ralentir, infligeant un dé de pénalité à chaque action requérant l'agilité (y compris les jets d'attaques et de défense).

Les protections offertes par les armures sont cumulatives, mais « accumuler » les armures inflige un dé de pénalité pour chaque couche d'armure supplémentaire. Ainsi, un personnage portant des vêtements de cuir sous son armure de plaques bénéficiera d'une armure de 2 dés + 1 point, mais souffrira de deux dés de pénalité pour ses actions liées à l'agilité (un pour l'armure de plaque, le second pour l'armure de cuir supplémentaire).

Les armures peuvent être exposées à de rudes traitements et peuvent être dégradées après avoir encaissées des coups particulièrement puissants, mais ces circonstances sont plus l'affaire du jeu et de la décision du MJ que d'une mécanique de jeu complexe.

<i>Armures régulières</i>		
Type	Niveau	Pénalité
Armure de cuir	1 point	non
Plastron renforcé	1 dé	non
Armure de plaques	2 dés	oui

RÉCUPÉRATION

Pour les besoins du jeu, supposez que la moitié des dommages (en termes de points de vie perdus) provienne de la souffrance et des contusions. Seule la moitié est donc « permanente ». Ainsi, à la fin d'un combat et après que les personnages aient eu le temps de récupérer, **chaque personnage récupère la moitié des points de vie perdus**.

CONVENTION DE RÉCUPÉRATION DES POINTS DE VIE

1) Les personnages récupèrent leurs points de vie lorsque le MJ détermine la récupération raisonnable. Généra-

VI- Combat

lement après avoir reçu des premiers soins et avoir pris le temps de retrouver ses forces, les points de vie sont regagnés. Sinon, le MJ peut autoriser une récupération dans des circonstances particulières comme lorsqu'un meneur particulièrement charismatique ordonne aux blessés de se lever pour retourner au front, ou quand l'impérieuse nécessité le demande.

2) Le niveau des points de vie après récupération est à mi chemin entre le niveau blessé et le niveau avant le combat. N'utilisez pas le score initial du personnage pour déterminer cette récupération à moins que le personnage n'ait commencé le combat en parfaite santé. Par exemple, un personnage ayant 22 points de vie subit 10 blessures et tombe à 12 points de vie. Il récupère ensuite la moitié des points de vie perdus et remonte jusqu'à 17 points de vie. Il subit alors à nouveau 10 blessures, tombant à 7. Il récupère alors à mi chemin de 7 et de 17, et non de 7 et de 22. Il a donc 12 points de vie et ne pourra récupérer davantage que suite à des soins médicaux ou un repos prolongé.

3) Arrondissez toujours les points de vie au supérieur. (C'est-à-dire qu'être blessé deux fois de 7 points vous laissera à 6 points de votre score normal alors que subir 14 dégâts d'un seul coup vous laisserait à 7 points de votre maximum. Il est plus facile de récupérer de nombreuses petites blessures que de graves horions.)

4) Le MJ peut demander un jet adapté pour déterminer si un personnage récupère ou non. Par exemple, si très peu de temps s'est passé entre deux combats (pas assez pour récupérer normalement) le MJ peut demander un jet de premiers soins et permettre la récupération en cas de succès.

5) Le MJ peut toujours modifier le taux de blessures récupérées dans un sens ou un autre. Il est en effet plutôt facile de récupérer après avoir été battu à main nue (2/3 des points de vie récupérés) et bien plus difficile de se remettre d'une sérieuse blessure par balle (1/3 des points de vie récupérés). Le MJ a toujours le dernier mot sur ses variations, il peut donc rendre le système aussi simple ou aussi complexe qu'il le désire.

SOINS

Une fois qu'un personnage a récupéré, il peut commencer à recouvrer les points de vie restants. Les points de vie sont récupérés chaque jour, à un rythme dépendant de l'activité de la journée. Reportez vous à la table de récupération ci-dessous pour voir combien de points de vie sont récupérés chaque jour.

Activité	Encore vif	Au tapis	Critique
Actif	0*	--	--
Repos	1	1/2*	0*
Soins médicaux	2	1	1/2

Actif signifie que le personnage ne modifie pas ses habitudes.

Repos signifie un minimum d'exercice physique et une bonne part de sommeil.

Soins médicaux signifie être en les mains de médecins compétents.

Encore vif signifie qu'il vous reste au moins un point de vie.

Au tapis signifie 0 points de vie ou moins.

Critique signifie que vous avez été sérieusement amoché (à disposition du MJ).

* Avec risque d'aggravation au choix du MJ !

ATTAQUES À EFFETS SPÉCIAUX

Lorsqu'un personnage cherche par une attaque d'avantage que simplement retirer des points de vie, le jet d'attaque est effectué normalement mais seule la moitié des dommages est infligée. Les effets spéciaux ne sont appliqués que si le jet d'attaque est supérieur à la défense de la cible par un niveau que le MJ estime suffisant.

De tels attaques comprennent plaquer, désarmer, balayer les pieds de votre adversaire, immobiliser un bras, viser la tête, etc.

ATTAQUER AVEC UN AVANTAGE

Quand vous avez le dessus sur un adversaire à cause d'un effet qui n'est pas recouvert par vos traits, vous pouvez demander au MJ un dé de bonus pour votre jet d'attaque. Les avantages les plus courants sont :

VI- Combat

TOUS CONTRE UN

On suppose que l'on peut se défendre normalement contre autant d'adversaires que son score dans un trait lié au combat. (Une personne moyenne peut donc se défendre normalement contre deux adversaires.) Chaque attaquant supplémentaire reçoit un dé de bonus en attaquant ce personnage. Le défenseur peut choisir quel attaquant obtient ces dés.

EFFET DE SURPRISE

Le MJ peut demander un jet pour vérifier votre discrétion par rapport à la vigilance de la cible. Si vous remportez ce jet, la victime est complètement inconsciente de votre présence, le MJ peut alors vous accorder plus qu'un dé de bonus.

ARMEMENT SUPÉRIEUR

Si vous avez une massue et que votre adversaire n'a que ses poings, vous avez un avantage (meilleur allonge, quelque chose pour parer qui ne saigne pas et un effet psychologique). De même si vous disposez d'une épée contre un adversaire armé d'un couteau. Rappelez-vous que ce dé de bonus ne dépend pas des dommages que vous infligez, mais de la maniabilité de votre arme en combat. Imaginez que vous avez un bâton long et votre adversaire une hache. Il inflige plus de dégâts, mais en terme de portée et de capacité à parer son arme n'est pas meilleure que la vôtre, il n'a donc pas de dé de bonus. S'il a quelque étrange couteau tronçonneur infligeant des dégâts terrifiants, vous aurez un dé de bonus car votre arme a bien plus d'allonge que la sienne et est plus adaptée pour parer. Bien sûr, s'il vous touche vous souffrirez bien plus que lui si vous le touchez.

MEILLEURE POSITION

En dessous, au dessus, par derrière, etc.

AVANTAGE PSYCHOLOGIQUE

Vous venez juste de convaincre votre adversaire que ses chances de vous battre sont proches du néant. Pour le prochain tour (seulement) vous bénéficiez d'un dé de bonus à votre jet d'attaque. Utiliser une arme fort inquiétante aide beaucoup, même quand elle n'est pas plus efficace qu'une autre.

Ou bien lorsque vous défendez votre petit frère de sept ans gémissant sans défense sur le sol contre les assauts d'un psychopathe, vous obtenez un dé de bonus à votre jet pour la durée du combat.

RÈGLES OPTIONNELLES POUR LE COMBAT

Le MJ peut décider si et quand il utilise ces règles. Le MJ peut utiliser n'importe laquelle de ces règles tout le temps, parfois ou jamais.

DÉFENSE DÉSESPÉRÉ

Un personnage obtient normalement un jet d'attaque et un de défense par tour, mais si vous abandonnez votre attaque, vous pouvez obtenir un dé de bonus pour chaque jet de défense effectué lors de ce tour.

DOMMAGES ALTERNATIFS

Si l'attaquant touche sa cible, il lance autant de dés de dommages que le niveau de facteur de dommage de son arme. Si le jet d'attaque est deux fois supérieur à la défense de la cible, l'attaquant multiplie le nombre de dés lancés par deux.

Par exemple, un couteau inflige deux dés de dommages, ou quatre si l'attaquant a obtenu un score deux fois supérieur à celui du défenseur.

Un personnage ne peut pas utiliser de dé de bonus pour son jet de dommage, seulement pour son jet d'attaque.

Vous pouvez utiliser ce système quand un jet d'attaque n'est pas nécessaire. Lors d'une explosion proche d'un personnage, par exemple, le MJ lance simplement les dés pour déterminer les dégâts.

BLESSURES GRAVES

En plus de perdre des points de vie, un personnage peut souffrir de « blessures sérieuses ». Les blessures sérieuses ne cicatrisent pas toujours complètement par elles-mêmes. En l'absence de soins médicaux, ces blessures peuvent s'enraciner (causant une perte de points de vie permanente) dans le meilleur des cas ou s'aggraver et mener le personnage à sa fin. Ses blessures sérieuses regroupent les fractures multiples, les hémorragies internes, les dom-

VI- Combat

mages aux organes internes, les ruptures de tendons, etc.

Une blessure sérieuse qui ne guérit pas comme une rupture du tendon ou une fracture multiple ne se soigne qu'à la moitié du rythme normal et peut laisser une pénalité permanente comme un dé de pénalité pour les actions basées sur l'agilité ou une incapacité à utiliser certaines articulations.

Une blessure sérieuse menant à la mort comme une infection ou de graves dommages au foie inflige une perte quotidienne de points de vie à moins de soins médicaux appropriés. Cette perte de points de vie peut aller de 1 à 15 selon la blessure. Un tel personnage est généralement alité alors que le corps blessé lance ses dernières forces pour tenter de se soigner.

Une blessure est généralement qualifiée de « grave » si elle inflige une perte d'au moins 20 points de vie en un seul coup, mais il est possible de subir une blessure grave d'une attaque relativement mineure, comme un bras salement brisé qui ne vous gêne pas plus que cela mais que vous ne pouvez soigner par vous-même. Une autre possibilité est qu'un échec critique au jet de défense mène toujours à une blessure grave. Le MJ peut toujours choisir d'improviser les blessures graves comme il l'entend.

GESTALT-COMBAT

Dans le système « gestalt », vous n'effectuez qu'un seul jet pour déterminer l'issue générale d'un combat. Les joueurs additionnent leurs jets et le MJ ceux des PNJ. (Le MJ détermine quels jets sont effectués et comment selon les circonstances du combat.) Le camp qui obtient le plus haut résultat remporte le combat, mais le MJ garde secret le résultat des PNJ, si bien que les joueurs ne peuvent savoir qui va gagner. Puis les joueurs et le MJ décrivent le combat et le MJ juge du résultat des actions selon l'issue générale du combat. Le MJ peut aller jusqu'au niveau de détail qu'il souhaite, y compris évaluer les dégâts subis par les personnages des joueurs selon les résultats individuels, ou même modifier l'issue d'un combat serré en fonction de la tactique des joueurs.

Le MJ peut aussi simplement annoncer le résultat du combat sans la moindre description s'il veut passer rapidement sur la scène.

En tant que MJ, utilisez le gestalt-combat lorsque les détails précis d'un combat ne semblent pas importants.

VII- EXPÉRIENCE

Grâce à l'expérience, vous pouvez améliorer vos compétences ou en acquérir de nouvelles. Votre expérience est représentée par votre **réserve d'expérience**. À la fin de chaque session de jeu, le MJ peut accorder des dés d'expérience aux personnages qui ont pris part à l'action, ces dés sont ajoutés à la réserve d'expérience, comme expliqué précédemment. De plus, vous pouvez dépenser les dés de votre réserve pour acheter de nouvelles compétences ou améliorer celles que vous possédez déjà. Chaque amélioration requiert un certain nombre de dés qui seront définitivement retirés de votre réserve d'expérience en plus de certaines actions dans l'univers de jeu. Le MJ doit donner son approbation pour chaque amélioration ; vous pouvez améliorer un trait immédiatement après en avoir rempli les pré-requis.

DÉVELOPPER UN NOUVEAU TRAIT

Développer un nouveau trait coûte 5 dés de votre réserve en plus d'une certaine expérience dans l'univers de jeu. Si le trait est une activité ordinaire comme bagarre ou langage corporel, vous pouvez le choisir sans entraînement particulier. S'il s'agit d'un domaine technique ou spécialisé, tel que kung fu ou programmation informatique, vous devrez suivre un entraînement sous une forme ou une autre.

Une fois que vous avez suivi cet entraînement (s'il y a lieu) et dépensé les dés de votre réserve, vous gagnez un dé dans cette nouvelle compétence. S'il s'agit d'un trait technique ou spécialisé, votre trait a donc un score de 1. S'il s'agit d'un trait standard, quelque chose que la plupart des gens peuvent faire, même médiocrement, alors votre nouveau trait est de 3.

Tous les traits développés de cette manière sont équivalents à des traits annexes. Autrement dit, ils sont plutôt spécifiques, en tout cas pas aussi globaux que peuvent l'être les traits centraux. Vous pouvez apprendre à déjouer des systèmes de sécurité avec cette méthode mais pas devenir un « bon cambrioleur ».

Des traits particulièrement difficile à développer peuvent demander plus qu'un simple entraînement. Par exemple vous ne pouvez obtenir le trait « fort » simplement en traînant dans les lieux clandestins pendant une semaine. Si vous souhaitez développer le trait « fort », vous devrez suivre un entraînement intense durant des semaines et suivre un exercice régulier une fois que vous l'aurez pour le conserver.

Utilisez votre bon sens pour déterminer les conditions nécessaires à l'obtention d'un nouveau trait.

VII- Expérience

Et bien sûr, inventez un trait pour chaque nouveau trait que vous développez.

AMÉLIORER UN TRAIT ACTUEL

Pour un trait dont le score est de 1 ou 2, vous gagnez 1 point en dépensant 5 dés. Une fois que le trait est à 3 ou plus haut, il devient toutefois beaucoup plus difficile de l'améliorer.

Tout d'abord vous avez toujours besoin d'entraînement pour monter un score à 4, cet entraînement devrait prendre environ une année si vous poursuivez une activité en parallèle ou six mois en cas d'entraînement intensif. De plus, obtenir un trait à 4 coûte 10 dés d'expérience.

Faire passer un trait à 5 demande un entraînement hautement spécialisé et quasi permanent. Vous devriez être capable d'effectuer une aventure ou deux durant cette période mais pas de garder un travail. L'entraînement dont vous avez besoin coûte au moins 1000\$US par mois et même trouver un entraîneur qualifié devrait être difficile. Vous êtes plus susceptible de trouver ce dernier via un réseau compétent qu'en ouvrant l'annuaire des pages jaunes. En plus de cet entraînement, vous devrez dépenser 15 dés d'expérience.

Obtenir un trait à 6 est presque en dehors du cadre des règles. Ce peut même être impossible. Vous pouvez gaspiller des montagnes de dollars et une année entière sans faire de progrès significatifs. Obtenir un tel score dépendra plus de votre performance de jeu que des règles.

Bien sûr, certaines compétences se prêtent d'elles même à un développement au fil des ans. Il est donc possible d'obtenir un score de 6 dans une compétence simplement en vous y appliquant obstinément durant des années et des années, mais ceci sort du cadre de ces règles, n'est-ce pas ?

Les règles précédentes sont données pour les traits annexes, ceux que vous choisissez à la création ou ceux que vous avez développés en jeu. Pour votre trait central, doublez le temps et le nombre de dés nécessaires. Cette dépense supplémentaire représente le fait que de nombreuses compétences sont couvertes par ce trait.

GAGNER DES POINTS DE VIE

Si vos traits sont reliés à vos points de vie, vous pouvez gagner des points de vie en développant ces traits.

Si ce trait est le seul sur lequel sont basés vos points de vie (ou bien si vous n'avez pas de trait améliorant vos points de vie), vous pouvez choisir entre gagner 7 points de vie ou bien 2 dés.

Si un autre trait contribue à vos points de vie, alors lancez un nombre de dés équivalent à deux fois votre nouveau score : vous pouvez choisir ce total pour être vos nouveaux points de vie. (Vous ne pouvez toutefois pas gagner plus de 12 points en une seule fois avec cette méthode.)

Par exemple, si un caractère après maints efforts développe le trait « fort » à 3, il peut lancer six dés. Si son score dépasse ses points de vie actuels qui sont de 22, il deviendra son nouveau total de points de vie. S'il obtient 35 ou 36, son nouveau score ne sera cependant que de 34, douze points de mieux qu'auparavant.

VIII- ARMES À FEU

ATTAQUE À MAIN ARMÉE

Utilisez les règles pour les attaques à distance en utilisant les portés et les facteurs de dommages des tables ci-dessous. Notez que l'encombrement dû à l'armure n'affecte pas les jets d'attaques des armes à feu.

<i>Table de porté des armes à feu</i>					
	Dés pour le jet de défense				
Arme	1	2	3	4	5
Pistolet	2 m	10 m	20 m	40 m	80 m
Mitraillette	2 m	25 m	50 m	100 m	200 m
Fusil	2 m	50 m	100 m	200 m	400 m
Fusil à pompe	4 m	8 m	16 m	32 m	64 m

<i>Facteur de dommage des armes à feu</i>	
Petit pistolet ou mitraillette	X3

VIII- Armes à feu

Pistolet et mitraillette	X4
Pistolet lourd et mitraillette lourde	X5
Fusil léger	X6
Fusil lourd	X7
Fusil à pompe	X10*

* Divisé par le nombre de dés de distance donné par la table précédente.

ARMURES & ARMES À FEU

Pour les besoins du jeu, il existe deux types d'armures : les armures ordinaires (décrites plus tôt dans la section combat) et les armures pare-balles (décrites ci-dessous).

ARMURE ORDINAIRE

Les armures ordinaires, décrites précédemment, ne sont qu'à moitié efficace (arrondi à l'inférieur) contre les armes à feu. Si vous obtenez 5 points de protection pour votre veste renforcée, elle ne stoppera que deux points de dommage contre une arme à feu.

ARMURE PARE-BALLE

Le score d'une armure pare-balle indique le nombre de dés lancés contre une attaque par balle ou au fusil à pompe. Divisez les dommages par ce nombre (arrondi à l'inférieur). (Sur un jet de 1, l'armure n'a aucun effet ce qui signifie que la balle a atteint une zone non protégée par l'armure.)

Contre les attaques normales, telles que les poings ou les couteaux, soustrayez le score de l'armure des dommages.

Par exemple, si vous obtenez un 5 pour votre veste pare-balle, vous diviserez le nombre de dommages par 5. Si quelqu'un vous agresse au couteau cependant, vous ne soustrayez qu'un seul point de ces dommages.

Lorsqu'un personnage porte deux types d'armure, tenez d'abord compte de l'armure ordinaire puis de l'armure pare-balle.

Les scores des armures pare-balle sont indiqués par un b afin de les différencier des armures ordinaires.

<i>Type d'armure pare-balle</i>		
Armure	Score	Pénalité ?
Veste pare-balle	1b	non
Combinaison pare-balle	2b	non
Combinaison militaire	3/2b*	oui

* Le premier nombre indique l'armure ordinaire, le second l'armure pare-balle.

UN EXEMPLE D'ARME À FEU

Deux personnages ont « innocemment » croisé un agent secret désespéré sur les docks du port. L'agent, armé d'un revolver .22, tire un coup de feu sur le premier personnage depuis sa cachette. Il est à courte portée (8m) si bien que le personnage obtient deux dés pour son jet de défense. L'agent est un génie du pistolet (4 dés) et a le temps de viser (dé de bonus). Le MJ obtient un 16 contre le 6 du personnage, soit une différence de 10 points, multiplié par trois pour le facteur de dommage d'un pistolet de petit calibre, cela fait 30 points de dommage. Le personnage porte une veste renforcée et obtient 3 pour cette armure, mais il doit la diviser par deux car les armures régulières ne marchent pas très bien contre les armes à feu, l'armure ne stoppe donc qu'un seul dommage. Le personnage prend donc 29 points de dommage, le laissant tomber à -7. Comme 29 points de dommage pourraient incontestablement tuer une personne ordinaire, le MJ décide que le tir était un puissant tir dans la poitrine, et que le personnage est peut-être mort. (Il ne désire pas s'occuper précisément de l'état de santé avant que le second personnage ne prenne le temps de l'examiner.)

Le second personnage fonce vers la porte pour tenter de filer. Le MJ juge que l'agent secret est un suffisamment bon tireur pour ouvrir le feu avant que sa cible ne parvienne à sortir de la courte portée. Cette dernière ne reçoit donc que deux dés pour la portée, plus un pour être en mouvement et quatre de bonus pour essayer d'esquiver les balles. (Le personnage moyen n'en recevrait que deux, mais notre ami est extrêmement agile.) Le MJ lance quatre

VIII- Armes à feu

dés et obtient un 17.

Le joueur lance 7 dés pour ne garder que les trois meilleurs : 15. Son personnage subit 6 points de dommage. Heureusement, il porte secrètement une veste pare-balle, il obtient un 4 sur son dé. Six divisé par 4 donnent 1,5, arrondi à 2 points de dommage. Avec une sale ecchymose, le personnage s'échappe de la pièce.

Comme vous pouvez le voir, un pistolet utilisant des munitions ordinaires n'est pas tellement différent d'une autre arme, à l'exception des nouvelles règles d'armures. Les armes à feu plus spécialisées et les munitions inhabituelles, cependant, requièrent des règles particulières.

OPTION POUR LES FLINGUES

Différentes armes à feu offrent des tactiques de tir variées.

REVOLVERS

Vous pouvez effectuer un tir par tour avec un revolver.

PISTOLETS AUTOMATIQUES

Vous pouvez effectuer deux tirs par round, mais le second tir souffre d'un dé de pénalité dû au recul de l'arme.

MITRAILLETES

À chaque round, vous pouvez effectuer deux tirs simples, une rafale de trois ou un full-auto (voir ci-dessous). Si vous tirez deux coups, vous souffrez d'un dé de pénalité dû au recul.

FUSILS

Vous pouvez tirer une fois par tour.

Fusils automatiques : Utilisation identique à celle d'une mitraillette.

RAFALES DE TROIS

Une rafale permet d'envoyer plus de plomb sur la cible, augmentant les chances de toucher, mais le recul sur la deuxième et troisième balle les rend moins précises que la première. Plus la cible est loin du tireur, plus ce recul est nuisible à la précision des deuxième et troisième balles. Une rafale ajoute un dé de bonus au jet pour toucher indépendamment de la portée. À bout portant ou à courte portée, on ajoute aussi 1 au facteur de dommage de l'arme, mais pas à moyenne, longue et très longue portée. Ce modificateur représente l'augmentation de la probabilité de toucher la cible aussi bien que celle de la toucher avec plus d'une balle. Si les dommages résultant sont bas, c'est qu'une seule balle a atteint la cible. Si les dommages sont très importants, c'est que les trois balles ont portées. Si ces derniers sont moyens, supposez que deux ou trois balles ont frappées.

FULL-AUTO (1 CIBLE)

Le mode full-auto envoie beaucoup de plomb dans l'air, mais le recul important rend les balles supplémentaires considérablement moins efficaces pour toucher une seule cible. Après les premiers tirs, le recul est si grand que les balles n'ont que peu d'effet. La plupart partent dans le décor. Toutefois, c'est toujours un peu mieux qu'une rafale. Le mode full-auto est plus utile pour épingler un ennemi ou semer la pagaille dans un groupe. C'est aussi la meilleure méthode connue pour gâcher un grand nombre de munitions. À bout portant ou courte portée, le mode full-auto donne un dé de bonus et ajoute deux au facteur de dommage de l'arme. À moyenne portée, ajoutez un dé de bonus et un au facteur de dommage. À longue et très longue portée, vous obtenez un dé de bonus mais il n'y a pas de modification du facteur de dommage. Vous devez avoir au moins dix balles dans votre chargeur pour entamer une attaque en mode full-auto.

FULL-AUTO (BALAYAGE)

Vous pouvez cibler une personne pour 5 balles tirées. Vous ne pouvez éviter une personne entre deux cibles. Par exemple, si votre ami est entre deux ennemis sur lesquels vous désirez tirer, vous devrez aussi tirer sur votre ami. À bout-portant, vous obtenez un dé de bonus sur chaque attaque et +1 au facteur de dommage. À courte portée vous obtenez seulement un dé de bonus. À moyenne portée, vous ne recevez d'autre bonus que de pouvoir tirer sur plusieurs cibles en un tour. À longue portée, vous souffrez d'un dé de pénalité sur chaque attaque. À très longue portée vous souffrez de deux dés de pénalité. Le mode full-auto inflige généralement un nombre important de dommage collatéraux dus aux nombreuses balles perdues dans la zone autour des cibles.

VIII- Armes à feu

FUSIL À POMPE

Un tir par tour. Divisez les dommages par le nombre de dés de distance. Par exemple, à 10 m le défenseur obtient 3 dés de distance, vous devez donc diviser les dommages par trois.

RÉSUMÉ DES TACTIQUES POUR ARME À FEU

Tactique	Portée				
	Bout-portant	Courte	Moyenne	Longue	Très longue
Rafale de trois	b/+1	b/+1	b	b	b
Full-auto (1 cible)	b/+2	b/+2	b/+1	b	b
Full-auto (balayage)*	b/+1	b	-	p	2p

* Une cible pour 5 balles tirées.

MUNITIONS

En plus des balles standards, la plupart des armes à feu peuvent utiliser des munitions spécialisées.

BALLES PERÇANTES

Les balles perçantes n'infligent que la moitié des dommages normaux, mais les armures sont bien moins efficaces contre ce genre de munitions. Soustrayez le score de l'armure des dommages infligés, que cette armure soit pare-balle ou non. Par exemple, une combinaison pare-balle procurera deux points de protection, tandis qu'une combinaison militaire en procurera 5, 3 pour l'armure régulière et 2 pour le pare-balle. Cette réduction des dommages intervient avant de les diviser par deux.

Par exemple, si l'agent secret de l'exemple précédent avait utilisé des balles perçantes, les 29 points de dommages infligés au premier personnage auraient été divisés par deux pour 15 dégâts. La veste pare balle du second n'aurait cependant retiré qu'un dommage plutôt que 4 et il aurait subi 5 dégâts et non 2 !

BALLES CREUSES

Les balles creuses sacrifient au pouvoir pénétrant pour plus de dommages et de sécurité. (Elles ne traverseront pas le corps et permettent donc de tirer sur un ennemi en diminuant les chances que la balle ne le traverse et aille frapper quelqu'un d'autre, peut être après avoir ricoché sur un os ou deux.) Le facteur de dommage d'une charge creuse est augmenté de deux par rapport à la normal, mais tous les types d'armures voient leurs effets multipliés par deux.

Si l'agent secret avait utilisé des balles creuses, son facteur de dommage eut été de x5 au lieu de x3 et il aurait infligé 50 dommages au premier personnage. Le jet de protection de 3 aurait été doublé à 6 et il aurait donc subi 44 points de dégâts au total, juste assez pour le tuer. La balle atteignant le second personnage aurait infligé 10 dommages et non 6 mais son jet de 4 aurait été doublé à 8, la balle aurait donc infligé 1 dégâts. (10 divisé par 8 font 1.25 arrondi à 1.)

RÉSUMÉ DES ARMURES/ATTAQUES

Attaque	Armures	
	Ordinaire	Pare-balle
Normal	Normal	Minimum (chaque dé donne 1)
Balle	Protection divisée par deux	Divise par le score
Balle perçante*	Minimum (chaque dé donne 1)	Minimum (chaque dé donne 1)
Balle creuse**	Protection doublé	Divise par le double du jet

* Divisez les dommages des balles perçantes par deux après avoir déduit la protection de l'armure.

** Les balles creuses augmentent de 2 le facteur de dommage.

Par exemple, une veste renforcée (score de 1) arrêtera 1 dé de dégât d'un couteau, 1 dé divisé par deux pour une balle, 1 point d'une balle perçante et un dé multiplié par deux d'une balle creuse.

Un gilet pare-balle (score de 1b) réduit les dommages ordinaires d'un point, divise les balles et les tirs de fusil à pompe par le résultat d'un dé, réduit les dommages d'une balle perçante de 1 et divise par le double d'un dé les tirs

VIII- Armes à feu

de balles creuses.

Une veste renforcée portée par dessus un gilet pare balle encaisse 1 dé + 1 dommages d'une attaque ordinaire. Contre une attaque par balle, on retire d'abord 1 dé divisé par deux (pour la veste), puis divise les dommages résultats par le résultat d'un dé (pour le gilet). Contre une balle perçante, on réduit simplement les dommages de deux points, un pour la veste, un autre pour le gilet. Contre une balle creuse, retirer d'abord le double d'un dé (veste) pour diviser le résultat par le double d'un dé (pour le gilet).

IX- POUVOIRS PARANORMAUX

Le rôle des pouvoirs paranormaux dans la partie est laissé au choix du MJ. Si vous le souhaitez, ils peuvent être relativement communs, au moins parmi les personnages joueurs et les PNJ avec lesquels ils interagissent. Si vous préférez un jeu plus feutré, vous pouvez dire à vos joueurs que leurs personnages ne peuvent en avoir et les rendre pratiquement impossible à croiser.

Pour jouer les pouvoirs paranormaux, utilisez votre imagination pour juger. Les règles suivantes sont sans doute sujettes à modification et interprétation. Lorsque les joueurs inventent des pouvoirs paranormaux pour leurs personnages, ils ne copieront sans doute pas exactement ceux décrits ci dessous. Essayez d'être en accord avec la vision de vos joueurs, en utilisant ces pouvoirs comme cadre de conduite pour interpréter les idées des joueurs, plutôt qu'une liste autoritaire à laquelle les joueurs devraient se conformer. Ceci est aussi vrai pour développer les pouvoirs de vos PNJ.

APPRENDRE UN POUVOIR

Apprendre un pouvoir demande généralement un mois d'étude à plein temps, une fois que vous avez trouvé un professeur capable de vous l'enseigner.

À la fin de cette période, le joueur décide du nombre de dés de sa réserve d'expérience qu'il souhaite utiliser. Lancez ces dés, et si au moins un de ces dés donne un 6, le personnage acquiert le pouvoir. (Les compétences du professeur, une préparation inadaptée, un don personnel et d'autres facteurs peuvent modifier ces chances à la discrétion du MJ.)

Facultativement, le MJ peut décider qu'il existe une chance que le personnage soit un mutant-psy, incapable de développer des pouvoirs. Lorsque le personnage tente d'apprendre son premier pouvoir, lancer un dé en secret, si c'est un 1, le personnage est un mutant-psy et ne peut apprendre de pouvoirs paranormaux. La seule chance qu'a le joueur de s'en apercevoir est de tenter d'apprendre un pouvoir jusqu'à abandonner. N'utilisez pas cette règle si vous pensez qu'elle décevra excessivement vos joueurs.

Les jets pour l'acquisition de pouvoirs paranormaux sont effectués en secret. Le MJ demande simplement au joueur combien de dés de sa réserve d'expérience il souhaite consacrer et il effectue le jet lui même. Ne donnez aux joueurs aucune information que leurs personnages ne puissent avoir.

Après avoir appris son premier pouvoir psychique, le personnage acquiert une réserve psychique d'un dé. Il peut augmenter le nombre de dés dans cette réserve en y transférant des dés d'expérience (deux dés d'expérience peuvent être échangés contre un coup).

UTILISER UN POUVOIR

N'importe qui ayant des pouvoirs paranormaux a une réserve psychique représentant le nombre de fois qu'il peut utiliser son pouvoir chaque jour. Une réserve psychique contient un certain nombre de « coups », chacun pouvant être utilisé une fois par jour pour activer l'un des pouvoirs paranormaux du personnage. Réserve psychique est le terme de jeu utilisé par commodité, mais chaque personnage devrait avoir un nom représentant la façon dont le personnage conçoit sa magie (réserve de ch'i, de ki, de magie, de mana, etc.). Quel que soit leurs noms, ses réserves fonctionnent de la même manière, si bien que les règles s'y réfèrent simplement comme la « réserve psychique ».

Quand un personnage débutant a une réserve psychique, le joueur lance un dé pour déterminer combien de coups comporte cette réserve. (Le joueur peut aussi choisir de prendre 3 coups plutôt que de lancer un dé.) Un personnage avec plusieurs pouvoirs peut lancer un dé pour chacun et ne conserver que le meilleur résultat. Quand un personnage développe un pouvoir en cours de jeu, il obtient une réserve d'un coup s'il n'en avait pas mais n'obtient pas de nouveau coup s'il possédait déjà une réserve psychique.

Un coup peut être ajouté à cette réserve en dépensant deux dés d'expérience. Un personnage peut donc dépenser quatre dés d'expérience pour obtenir deux coups supplémentaires. Il ne peut jamais convertir de coups en dés d'expérience.

IX- Pouvoirs paranormaux

Quand un personnage utilise un pouvoir psychique, il perd un coup de sa réserve psychique. Il peut aussi « forcer » le pouvoir, c'est-à-dire qu'il perd deux coups de sa réserve mais peut lancer deux fois plus de dés et ne garder que la meilleure moitié. (Par exemple, si vous avez « hanter les rêves » à 2, vous pouvez dépenser deux coups de votre réserve pour un seul pouvoir, lancer quatre dés et ne conserver que les deux meilleurs.)

Si le pouvoir est utilisé contre un être vivant, ce dernier peut tenter un jet pour y résister. La plupart des personnes lanceront deux dés. (Des capacités comme « volonté d'acier » ou « résistance à la domination » peuvent donner plus de dés aux personnages, à la discrétion du MJ.) Un psychique peut utiliser un coup de sa réserve pour résister à un pouvoir psychique s'il connaît le pouvoir utilisé contre lui. S'il utilise ce coup, il obtient un nombre de dé de bonus égal au score de son meilleur pouvoir psychique pour son jet de résistance. Si le défenseur possède un pouvoir psychique pouvant s'opposer à celui de l'attaquant, il peut ajouter ces dés à ceux de son jet de défense, mais doit dépenser un coup de sa réserve psychique pour agir ainsi. Par exemple, télépathie peut s'opposer à lecture mentale ou télépathie. Un personnage ayant 2 en télépathie peut dépenser un coup de sa réserve pour obtenir deux dés de plus afin de résister à une lecture mentale. Un pyromancien, par contre, peut dépenser un coup pour résister à une lecture mentale mais il n'obtiendra que deux dés de bonus, pas 2 dés supplémentaires.

La réserve psychique se remplit à 100% après 24 heures. Si un personnage a six coups dans sa réserve, il récupère un coup toute les 4 heures. Certaines entités possèdent des conditions spécifiques nécessaires ou des avantages particuliers pour retrouver leur réserve. Un druide par exemple pourrait récupérer sa réserve deux fois plus rapidement lorsqu'il n'est revêtu que du ciel sous la lune². Il pourrait toutefois, récupérer sa réserve deux fois plus lentement lorsqu'il n'est pas en contact avec un élément naturel (de l'air frais, la lumière du soleil, etc.).

Puisqu'une personne ordinaire dispose de deux dés pour résister aux capacités telles que la télépathie, un débutant avec un pouvoir paranormal faible devrait essayer d'améliorer ses chances en se rendant la situation plus favorable. Pour tenter de dénicher le code secret d'un ordinateur d'une autre personne, par exemple, il pourrait offrir un verre à sa victime pour diminuer sa défense puis mentionner l'informatique pour tenter d'amener le mot de passe dans la conscience de sa cible. Le dé de pénalité que recevra la cible et le dé de bonus du télépathe peuvent faire la différence dans ce duel d'un dé contre deux. Le MJ devrait encourager ces efforts particuliers car ils ajoutent du jeu d'acteur et de la stratégie à ce qui aurait pu n'être qu'un jet de dés.

INTERPRÉTER LE PARANORMAL

Il n'existe aucun moyen pour que les règles puissent prendre en compte toutes les variantes de pouvoirs paranormaux. Improvisez, faites ce qui semble juste et intéressant en fonction des besoins de l'histoire. Si cela sert l'histoire qu'un personnage (PJ ou PNJ) soit capable de faire quelque chose avec un pouvoir psychique, laissez le faire, même si les règles ne spécifient pas cette interprétation et parfois même si les règles refusent précisément cette interprétation.

L'exemple le plus courant est la durée. Si un pouvoir dure « 1 heure », alors certaines personnes s'en délivreront au bout de 50 minutes tandis que d'autres seront sous son contrôle durant 1 heure 30. La durée n'est qu'un ordre de grandeur. Les pouvoirs paranormaux ne disparaissent pas subitement à la fin de leur durée exacte.

Il en est de même pour la distance. Alors qu'une lecture mentale ne sera en général capable de trouver des pensées que dans un rayon de 10 m, cette limite pourrait être de 100 m pour un ami d'enfance, 1 km pour chercher son frère jumeau ou 10 km à la recherche d'une pensée unique et extrêmement puissante émanant d'une créature surnaturelle spécifique.

Bien sûr, cet appel à une interprétation laxiste s'applique aussi bien à chaque trait et jet d'une partie, mais ce peut être particulièrement important pour rendre les pouvoirs paranormaux vraiment mystérieux, intéressants et non-mécaniques.

LISTE DE POUVOIRS

Remarquez que les noms donnés à ces pouvoirs sont choisis par pure commodité et pour faciliter les références en cours de jeu. Certains professeurs utiliseront des noms similaires ou bien différents.

Les pouvoirs ci-dessous ne sont que des exemples. Modifiez ou ignorez-les comme vous le voulez, et n'oubliez pas d'en inventer d'autres pour votre campagne.

Lecture d'aura

C'est la capacité à voir l'aura des gens. La couleur de l'aura varie en fonction de l'état mental et physique de la personne. En lisant les auras, on peut voir quelqu'un caché dans les ténèbres, détecter lorsque quelqu'un ment ou re-

² Oui, il est donc entièrement nu !

IX- Pouvoirs paranormaux

pérer la présence d'interférence psychique. La plupart des personnes lancent deux dés pour résister à ce pouvoir. On voit mieux les auras de près et en connaissant la personne, ou au moins en discutant avec elle. Une détection d'aura permet aussi de voir une aura autour d'un objet particulièrement puissant (ou malveillant), les objets magiques ou les locus.

Soin

Utilise directement l'énergie pour soigner les zones malades ou endommagées, améliore le pouvoir curatif naturel du sujet. Pour soigner des dommages, le jet du trait indique le nombre de points de vie récupérés. Si le personnage blessé n'a pas encore soigné la moitié de ses points de vie perdu comme indiqué par les règles, le soigneur soigne deux fois les points indiqués par les dés. Cela demande environ 30 secondes (5 rounds) pour rendre effective la guérison et le soigneur doit être en contact avec le blessé durant tout ce temps. Ci-dessous sont données les grandes lignes pour les maladies et autres. Un soigneur qui n'obtient que des 1 en tentant de soigner une maladie acquiert lui même cette maladie, même si la maladie n'est normalement pas contagieuse. De plus le soigneur perd la capacité à soigner jusqu'à ce que la maladie soit guérie. Pour une maladie incurable, cet événement peut signifier la perte du pouvoir jusqu'à ce qu'un autre soigneur vous soigne.

Rhume, bouton de fièvre, acné : 5

Addiction à la nicotine ou à la cocaïne, pneumonie : 10

Lèpres, paralysie cérébrale, Alzheimer, cancer : 15

Intuition

Ce pouvoir peut provenir d'une sensibilité psychique inconsciente, la protection d'un gardien spirituel, ou une capacité à manœuvrer avec les forces inespérées de l'univers. Lancez un dé pour obtenir un sentiment irrationnel de ce que vous devez faire ou découvrir des mystères que vous n'auriez pas dû savoir. Développer ce pouvoir vous rendra particulièrement vulnérable aux manipulations psychiques.

Frappe éclair

Canalise l'énergie le long des nerfs, des muscles, de la peau et des os afin de les rendre surnaturellement rapides et forts (plus rapide, en fait, que les signaux nerveux électrochimiques naturels envoyés par le cerveau).

Ajoutez vos dés de cette capacité à vos jets d'attaque lorsque vous vous battez à mains nues, au pied ou un autre instrument naturel de destruction.

Lecture d'esprit

Aussi appelé « allumer la radio » par les maîtres moins traditionnels, cette discipline implique de sensibiliser son propre esprit aux bavardages émis par les autres êtres conscients au point de pouvoir décoder les pensées d'autrui.

Lors d'un scan de pensées, le lecteur étend sa recherche à une distance égale à son jet en mètres. S'il s'agit de vérifier que personne n'est embusqué derrière une porte avant de l'ouvrir, le lanceur n'a besoin que d'un 1 à son jet, mais scanner un immeuble vide en apparence n'est à la portée que des plus grands maîtres de cette discipline.

Pour scanner ses pensées, le lecteur doit être capable de voir ou de sentir d'une manière ou d'une autre sa cible. Si la cible est en vue, la portée du pouvoir est doublée. Si le jet est suffisant pour franchir cette distance, comparer le jet du lecteur à celui de la cible. Si le personnage bat sa cible, il apprend ce que pense la personne. Si son jet est au moins le double de celui de la cible, il obtient des informations claires ainsi que d'éventuels souvenirs ou idées reliés.

Par exemple, un lecteur moyen tente de récupérer le mot de passe de l'ordinateur de sa victime à travers un bar. La cible est à 7 mètres, un jet de trois ou moins signifie que le contact n'est même pas établi. Un jet de 4 ou plus signifie que le contact est établi, mais la cible a encore le droit à un jet de résistance (2 dés, à moins que ce dernier ne dispose d'un trait inhabituel).

Pre-réaction

Canalise l'énergie à rebours dans le temps afin de stimuler les nerfs moteurs avant même de percevoir le danger.

Le personnage peut effectuer un jet afin de répondre à un événement avant que ce dernier ne se produise, comme se jeter au sol avant une explosion. S'il aurait normalement une chance d'y répondre, il peut alors ajouter ces dés à son jet normal. (Par ex. si une voiture fonce sur lui et qu'il doit sauter hors de sa trajectoire, il devrait normalement effectuer un jet de vitesse ou de réflexes ; il peut y ajouter ses dés de pré-réaction.) S'il n'aurait normalement pas le droit à un jet, il peut alors utiliser ses dés de pré-réaction, mais seulement ces derniers. (Par ex, un dard empoisonné lancé de dos par un assassin silencieux n'autoriserait normalement pas de jet d'esquive au personnage,

IX- Pouvoirs paranormaux

mais il peut tout de même effectuer ce jet.)

On ne peut toutefois pas pré-réagir à un événement que l'on ne noterait pas. Si quelqu'un pointe un rayon invisible et intangible dans la direction du personnage, il ne peut pas pré-réagir puisque même son futur-lui ne le noterait pas et ne peut donc pas envoyer de l'énergie dans le présent pour le protéger.

Œil vagabond

Permet de voir d'autres lieux, d'autres temps. Chaque œil vagabond peut voir dans le présent et à distance ou bien dans le passé au même endroit.

Présent à distance : L'œil vagabond doit être lié au lieu qu'il observe, comme connaître quelqu'un sur place, y avoir été pour l'inspecter, etc. L'œil peut surveiller les environs ou se focaliser sur un objet, une personne ou juste surveiller une zone. La portée est égale à 100 fois la valeur du jet en mètres (ou plus pour une très forte connexion avec la personne ou le lieu). La durée est la valeur du jet en tours.

Passé ici : L'œil peut voir dans le passé jusqu'à autant d'heures que la valeur du jet. Pour des événements très importants ou chargés d'émotion, en particulier si l'œil en connaît déjà une partie, cette durée peut devenir des jours, des semaines ou même des siècles.

Autre sens : Certains psychiques peuvent faire voyager leurs oreilles (ou leur nez) de la même manière que les yeux vagabonds envoient leurs yeux.

Transmission

Permet d'envoyer vos pensées dans l'esprit d'une autre personne. Le personnage doit bien connaître la personne ou la voir pour pouvoir lui Transmettre. Le récepteur « entend » les pensées comme si on lui parlait (mais a conscience que c'est dans sa tête). Le jet de dés pour ce pouvoir représente le nombre de minutes que peut durer la conversation, et doit être supérieur au jet de résistance de la cible (si la cible choisit de résister). Ce jet détermine aussi la portée : le score x 10 m si le lanceur ne connaît pas la cible, score x 1 km si le lanceur connaît bien la cible.

Peau d'acier

En développant une image inflexible de son propre corps, un personnage peut canaliser son énergie de manière à maintenir cette image en dépit des blessures. Les coups de tout type doivent désormais surmonter la résistance physique de la chair aussi bien que celle para-physique offerte par l'énergie.

Le total des dés est déduit des dommages de chaque coup que vous subissez, à l'instar d'une armure ordinaire. Le résultat le plus haut parmi ses dés indique le nombre de coups que vous pouvez subir avant que la peau d'acier ne se dissipe (avec une durée maximale de 10 minutes). Si vous n'êtes pas satisfait de votre jet, vous pouvez dépenser un nouveau coup pour relancer les dés et ne garder le second résultat que si vous le souhaitez.

Télékinésie

Bouger, pousser et manipuler les objets à distance. Le score obtenu indique le nombre de kilos que vous pouvez pousser sur une surface, la distance en mètres sur laquelle vous pouvez utiliser votre pouvoir, le nombre de secondes que peut durer ce dernier. L'objet en question doit être en vue. Le télékinésiste peut déplacer l'objet, le tourner ou le manipuler d'une quelconque manière. Il peut aussi déplacer des objets à travers l'air pour 100g X son score (ou 10% du poids qu'il peut pousser).

Poing télékinétique

Crée une brusque explosion pouvant briser, renverser ou blesser des objets ou des gens. Le jet détermine les dégâts infligés et la distance sur laquelle la force peut agir. En cas d'utilisation pour briser une porte ou réaliser d'autres prouesses de force, le jet est équivalent à un jet de force ordinaire.

Télépathie

Essentiellement une combinaison de lecture d'esprit et de Transmission, mais plus faible que chacun d'eux. Le télépathe ne peut pas lire les pensées à la manière d'un lecteur. Il peut lire les pensées mais seulement à une portée égale à son jet en mètre. Il peut envoyer des pensées mais seulement à une distance de jet x 5m (pour les personnes à vue) ou x 500m (pour des personnes bien connues, des amis ou des connaissances). À la différence de la Transmission, un télépathe peut avoir une conversation dans les deux sens mais seulement si la cible désire répondre.

X- MAGIE

Il y a des centaines de styles de magie différents selon les cultures et les traditions de vos mondes, mais pour la simplicité du jeu ils sont répartis en deux catégories : l'improvisation et le lancement de sort.

X- Magie

L'improvisation est essentiellement identique aux pouvoirs paranormaux. Plus le score du jet est haut, plus la magie est efficace. Vous pouvez utiliser les pouvoirs paranormaux décrits ci-dessus pour représenter cette forme de magie.

Le lancement de sort repose sur l'utilisation de sorts aux effets pré-déterminés. Votre jet détermine si le sort prend effet ou non, pas sa puissance.

Le MJ peut choisir de restreindre l'apprentissage de sorts à quelques personnages, ou l'accès des personnages aux sorts et savoirs thaumaturgiques, selon l'importance qu'il souhaite accorder à la magie dans sa campagne. Vous pouvez appliquer les restrictions suivantes :

Études intenses : Seuls des années d'études sous la houlette d'un maître entraîné peuvent vous permettre de lancer même le plus simple des sortilèges. Cette restriction interdit aux personnages des joueurs d'apprendre des sorts en cour de jeu à moins que leur personnage en soit un magicien depuis sa création.

Talent rare : Seuls de rares élus peuvent apprendre la magie (un sur six ? deux sur six ?). Vous pouvez décider que quelqu'un ayant développé une autre forme de pouvoir paranormal ne peut plus apprendre à utiliser la magie car ses pouvoirs supra-naturels ont été corrompus.

Ressource rare : Les ressources sont difficiles à obtenir. Les livres de sorts peuvent être écrits dans un langage ancien ou codés si bien que même si les personnages en dénichent, ils leur seront probablement inutiles. Les rares magiciens qui existe ne livrent pas aisément leurs secrets et n'accepteront que des étudiants ayant prouvé les plus extrêmes sagesse et loyauté.

La magie devient une chose spéciale dès lors qu'elle est rare.

APPRENDRE UN SORT

Lorsqu'il étudie un sort en vue de l'apprendre, un personnage doit passer une semaine d'étude en y consacrant au moins deux heures par jour et sacrifier 5 dés d'expérience. Il lance alors un seul dé. Si le dé est au moins égal au niveau du sort, il a appris le sort. Sinon, il le note sur sa feuille de personnage avec un « 1 » pour représenter le nombre de dés qu'il a lancé pour apprendre le sort. Il peut alors passer une nouvelle semaine d'étude et dépenser 5 nouveaux dés d'expérience, après quoi il lancera deux dés. À nouveau, si le jet est au moins égal au niveau du sort, il l'a appris. Sinon, il change le « 1 » pour un « 2 » représentant sa progression dans la compréhension du sort. Il répète alors ce processus, relançant avec un jet de plus pour chaque semaine en dépensant 5 dés à chaque tentative jusqu'à ce qu'il parvienne à apprendre le sort. Si le personnage n'a pas de réserve psychique lorsqu'il apprend le sort, il obtient un coup dans cette dernière.

Si le personnage obtient un échec critique lors de n'importe quelle tentative d'apprentissage, des choses terribles peuvent se produire.

Par exemple, supposez qu'un personnage souhaite apprendre le sort du douzième niveau, Flèche Inébranlable. Le MJ ne lui a pas révélé le niveau du sort, mais lui a dit qu'il était plutôt difficile. Il commence à étudier le sort (y consacrant en fait 4 heures par jour puisqu'il n'a pas de professeur pour lui enseigner que les deux heures supplémentaires ne servent à rien), à la fin de la semaine, il dépense les dés d'expériences et lance un seul dé. Il obtient 5, pas assez. Le MJ lui dit qu'il pense tenir une piste mais qu'il ne peut toujours pas lancer le sort. Il continue ses essais et après une nouvelle semaine et 5 nouveaux dés d'expérience : il lance deux dés, obtenant 4 cette fois, un nouvel échec. Après deux semaines et dix dés de plus, il obtient un 13, c'est suffisant. Le MJ l'informe alors qu'il peut désormais lancer le sort et qu'il a un coup dans sa réserve psychique. Il dépense immédiatement deux dés d'expériences pour se donner un nouveau coup. Il a donc dépensé 22 dés de sa réserve d'expérience et peut lancer son sort deux fois par jour.

LANCER UN SORT

Pour lancer un sort, un personnage dépense un coup de sa réserve psychique. Dans des conditions normales, le sort fonctionne toujours. Le MJ peut demander un jet pour cibler la bonne personne ou maintenir sa concentration, en fonction du sort, de la situation ou de son bon vouloir.

Rappelez-vous que de nombreux magiciens utilisent une magie libre qui fonctionne comme les pouvoirs paranormaux. Le lancement de sort convenable, toutefois, est extrêmement sûr.

La cible peut avoir à effectuer un jet de résistance contre les sorts qui affectent directement l'esprit ou le corps auquel cas le niveau du sort est toujours considéré comme sa « force ». Un jet de résistance au moins égal à cette force permet de résister aux effets du sort.

LISTE DE SORTS

Il existe un nombre incroyable de sorts disponibles pour ceux qui peuvent les trouver et les apprendre, aussi ne vous inquiétez pas d'une liste définitive de sorts. Au lieu de cela, inventez des sorts intéressants chaque fois qu'ils sont nécessaires. Si le personnage découvre un livre de sorts de magicien, il pourrait contenir 4 sorts. Inventez-les. S'ils rencontrent un sorcier, il pourra connaître sept sorts. Inventez ces sorts lorsque vous en aurez besoin. À l'instar des pourvois paranormaux, les sorts devraient être inventés séparément pour chaque épisode où ils apparaissent.

Comme les sorts se sont développés au cours des ans, les sorciers ont appris que la meilleure manière de tuer un homme de façon incontestable est d'utiliser un flingue ou une autre arme simple. Les sorts les plus courants, par conséquent, sont ceux qui ne parodient pas les effets d'une arme. Les sorts ayant des effets étranges (difficilement reproduits par la technologie) sont bien plus courants que ceux qui se bornent à infliger des dégâts.

Ci dessous sont donnés quelques exemples de sorts pour estimer le niveau d'un sort en fonction de sa puissance.

Chaînes invisibles, niveau 3

Crée le son de chaînes métallique dans l'air n'importe où dans un rayon de 20m du lanceur. Le son se déplace lentement (autour de 2m/tour) dans une direction aléatoire, mais a tendance à suivre les couloirs et autres bâtiments (il ne traverse pas les murs). Le bruit dure une dizaine de minute. Les sorciers s'en servent de diversion.

Obscurité bénie, niveau 6

Éteint toutes sortes de lumières dans un rayon de 10m autour du lanceur pour une durée d'une minute, bien que le lanceur puisse aussi mettre fin au sort à n'importe quel moment.

Langue du serpent, niveau 9

Rend les paroles du lanceur plus efficaces, qu'elles soient utilisées pour séduire, intimider, convaincre ou persuader (un dé de bonus pour toute action appropriée). Dure une minute.

Poigne du roc, niveau 12

Paralyse une personne ou un animal dans un rayon de 15m. La cible peut tenter un jet de force ou similaire pour résister et échapper aux effets du sort. La paralysie disparaît au bout d'une demi-heure.

L'anneau de Gygès, niveau 15

Rend le porteur invisible pour 10 minutes. Les chiens ont cependant tendance à être perturbés par la présence du lanceur. Le nom fait référence à un mythe grec.

Les sept boucliers de la gloire, niveau 18

Crée sept boucliers invisibles protégeant le lanceur. Toutes les armes rebondissent de façon inoffensive sitôt qu'elles arrivent à 10 cm de son corps. Pendant une fraction de seconde, on peut voir un bouclier chatoyant d'un demi-mètre de diamètre apparaître pour détourner le coup. Si le sorcier est attaqué par de nombreuses attaques en même temps et que les sept boucliers ne peuvent le prémunir contre toutes ses attaques, certaines passeront au travers. Ce sort dure une heure.