

UP!System

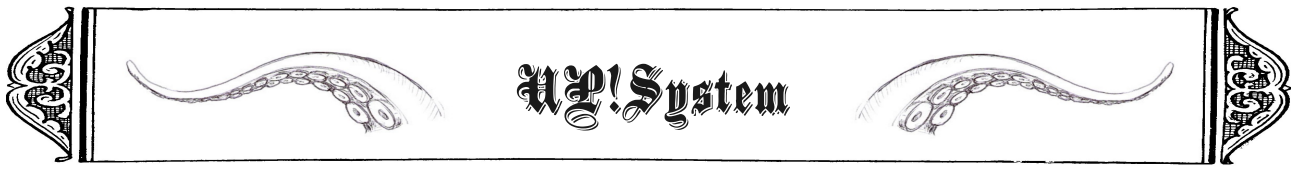


Un système universel poulpique

Iconoclast

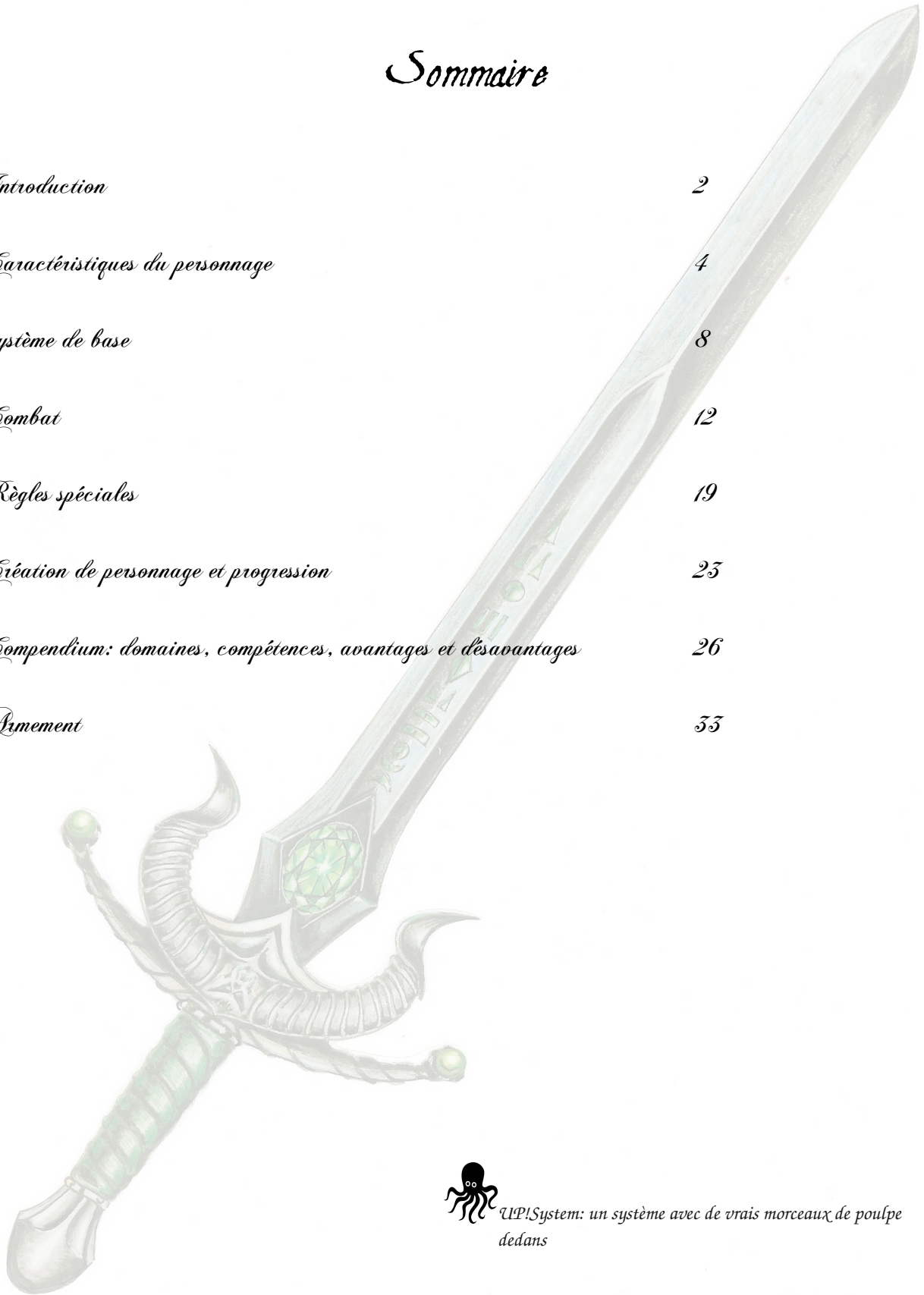
Basileus.Autocrator@gmail.com





Sommaire

<i>Introduction</i>	2
<i>Caractéristiques du personnage</i>	4
<i>Système de base</i>	8
<i>Combat</i>	12
<i>Règles spéciales</i>	19
<i>Création de personnage et progression</i>	23
<i>Compendium: domaines, compétences, avantages et désavantages</i>	26
<i>Armement</i>	33



UP!System: un système avec de vrais morceaux de poulpe dedans





Introduction

Bienvenue dans le UP! System. Le système des poulpes, par les poulpes, pour les poulpes.

La philosophie universelle poulpique

A la base ce système est une série de modifications du système de 7th Sea, jeu que j'adore mais auquel il manquait toujours ceci, ou bien auquel il fallait changer cela... et au fil des années voilà ce que vous obtenez: un système qui n'est plus qu'un lointain cousin... et des poulpes. Mais les poulpes nous enseignent la philosophie qui mène aux bons systèmes, elle tient en 5 points:

1: Un certain niveau de réalisme. Aucun système n'est parfait mais le but de celui-ci est de réussir à plus ou moins bien rendre la réalité des chances de réussite d'une action tout en restant assez simple. Une étude statistique rapide a servi à calculer les niveaux des difficultés. Ce qui signifie qu'un personnage qui est censé en moyenne réussir une action le fera réellement. Ce n'est pas un système punitif où les grands professionnels ratent la moitié de leurs jets ou un système ultra héroïque où les personnages débutants massacrent des hordes de gardes. C'est un système qui essaye d'approximer à peu près la réalité en ne prenant pas les gens en traître, si vous choisissez vos difficultés en fonction de leur description, vos personnages réussiront en moyenne comme ils le devraient conformément à ladite description. Après tout ceci est très approché et l'objectif était davantage la vraisemblance que le réalisme.

2: De la fluidité. Le système reste petit et rapide, c'est loin d'être un système simulationniste et on l'apprend vite.

3: La mise en valeur des PJs: Les PJs ne sont pas punis d'être venus jouer: les chevaliers ne sont pas impuissants

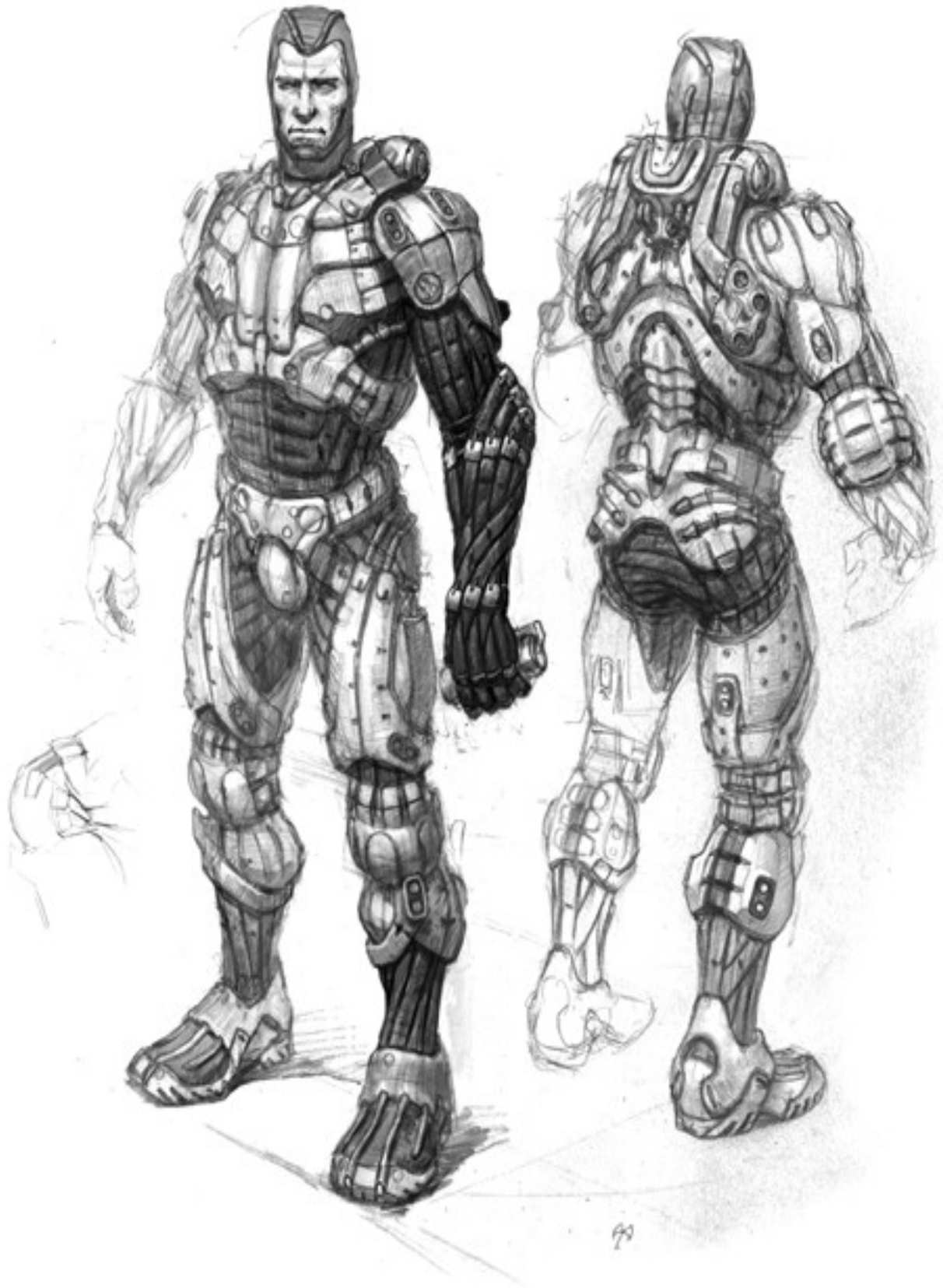
le jour où ils doivent se battre avec une hache car ils n'ont que la compétence épée malgré le fait qu'ils soient de grands combattants. Ils n'ont pas l'échec critique qui les guette systématiquement même dans les domaines où ils sont passés maîtres.

4: La modularité: Tout est customisable et bien séparé. On peut enlever des morceaux entiers du UP! en gardant les autres et en les remplaçant par des morceaux d'autres jeux. Il y a toujours moyen de recombinaison et d'adapter. Même si ces règles de base ne contiennent rien de spécifique à un univers (pas de magie, pas de technologie) et sont plutôt adaptées à du médiéval fantastique, on peut très facilement ajouter ce qui manque pour faire du UP! Le système de presque n'importe quel jeu. Il faut un domaine de pilotage spatial et le système de blessures ne convient pas? Pas de problème, il suffit de ces parties là tout en gardant le reste du système intact et capable de rendre des services.

5: Une petite dose d'héroïsme quand même: même si le système tente de rester vraisemblable, il est vraiment possible de monter très haut avec les XPs et d'accomplir des actes héroïques tous les jours. Mais un MJ qui ne souhaite pas faire basculer sa table dans ce genre de choses n'y est jamais obligé: il suffit d'un peu contrôler ses XPs et la puissance maximale restera très crédible.

6: Des poulpes: Car pour qu'une chose soit bonne. Il faut toujours qu'il y ait des poulpes. Alors, dans ce document, il y a des poulpes.





Caractéristiques du personnage





Caractéristiques du personnage

Un personnage en UP! System est, en sus de son concept et de son roleplay, une collection de valeurs chiffrées permettant d'estimer ses capacités et connaissances.

Un personnage est principalement décrit par trois types de caractéristiques:

Les Traits: qui sont les capacités innées du personnage.

Les domaines: Qui sont ses capacités dans des domaines généraux.

Les compétences: Qui sont ses expertises dans des domaines particuliers.

Afin d'estimer la puissance d'un personnage donné, chacune de ses caractéristiques possède un rang. Le rang est une valeur chiffrée qui va de 1(faible) à 5(maximum humain).

Un personnage dépassant le rang 5 dans une caractéristique s'élève au dessus des potentialités normales de l'humanité.

Les Traits

On appelle traits les capacités innées et les potentialités du personnage. Ce sont les caractéristiques les plus importantes en terme de « poids » dans la valeur d'un personnage. Mais attention! Malgré leur importance, même si un personnage possède un fort potentiel inné, seule la maîtrise lui permettra de le révéler!

Il existe cinq traits:

Le Physique: Il s'agit de la force et de l'endurance d'une personne. Sa capacité à courir, encaisser des dégâts ou enfoncer une porte par exemple. Plus ce trait est élevé, plus la personne est musclée et résistante.

La Coordination: C'est la mesure de l'agilité, de la souplesse et de la dextérité d'une personne. Plus la coordination est élevée plus l'on a affaire à une personne habile et rapide.

Ce que signifient les Rangs

Rang 1: novice: le novice a été très brièvement initié. Ses connaissances et capacités sont très limitées. Pour les traits, c'est une faiblesse, un individu bête, faible etc...

Exemples: étudiant en première année d'université française, bourgeois provincial amené à la cour pour la première fois, toute jeune recrue dans l'armée.

Rang 2: apprenti: l'apprenti a reçu une véritable formation. Il a des connaissances mais il n'est pas encore autonome. Il ne pourrait pas vivre sérieusement de cette activité mais il est cependant relativement capable. Dans le cas des traits, il s'agit de la moyenne humaine.

Exemples: apprenti forgeron, bleusaille dégrossie, jeune noble à son premier bal.

Rang 3: professionnel: le professionnel est très habitué à son métier, il peut en vivre. Il est bien meilleur que l'apprenti, à qui il peut apprendre son métier. La plupart des actes réguliers dans ce cadre sont accomplis avec une grande précision par le professionnel. Pour les traits c'est une force, quelqu'un maintenant sa forme physique ou une personne exerçant une activité intellectuelle.

Exemples: maître charpentier, mercenaire d'expérience, spadassin, courtisan de rang intermédiaire, avocat.

Rang 4: expert: l'expert est l'un des meilleurs pour l'activité considérée, il est une référence consultée régulièrement et est extrêmement compétent. Pour les traits, c'est un véritable hercule, un grand intellectuel etc...

Exemples: Commando d'élite, grand général, juge d'expérience, important homme d'état.

Rang 5: maître: le maître a atteint le maximum des capacités humaines dans le champ en question.

Exemples: Maître assassin, éminence grise maître manipulateur.





Le Mental: Représente les facultés d'analyse. Ce n'est pas seulement l'intelligence pure mais aussi la capacité à remarquer les choses, la perception de l'environnement. Avec un mental élevé, le personnage est très astucieux et perceptif.

La Volonté: Concentre la force des convictions du personnage ainsi que sa capacité à résister aux pressions, chantages et contrôle des pensées. C'est la force de l'esprit du personnage.

La Sociabilité: Atteste du charisme du personnage, de sa capacité à mettre les autres à l'aise et à inspirer la confiance.

Exemple: Cnaeus est décursion des légions de l'Empire de Ganae. Avec une volonté de 3, c'est un homme doté de force mentale et qu'il est difficile d'impresionner. Par contre son mental ne vaut que 1. Cnaeus a pris un peu trop de coups sur la tête pendant son service et il est clair qu'il ne s'en est pas bien remis! Il possède un physique et une sociabilité de 2, ni particulièrement faible ou asocial ni très puissant ou charismatique, il est dans la moyenne humaine. Avec une coordination de 3 c'est un homme habile et à l'aise dans ses mouvements

Les Domaines

Ce sont les facultés générales du personnage. Ainsi un guerrier, spécialiste du combat à l'épée, si il devait se retrouver à se battre à l'aide d'un gourdin, serait beaucoup moins démuni qu'un moine qui, lui, ne sait pas se battre du tout. Cela s'explique du fait que le guerrier maîtrise le domaine du combat au corps à corps et donc, même si il ne maîtrise pas le gourdin, il reste bien meilleur combattant que quelqu'un ayant aussi peu d'expérience que lui dans cette arme mais n'ayant aucune connaissance dans le domaine du combat.

Toutes les compétences (voir plus loin) se rattachent à un domaine. Contrairement aux traits susmentionnés (et qui représentent une sorte d'absolu), la liste des domaines qui suit n'est pas exhaustive, elle correspond à une base minimale dans un univers médiéval fantastique. J'ai en effet délibérément restreint le nombre des compétences et domaines pour ne pas brider les joueurs dans leurs capacités (« je n'ai pas le domaine « agilité manuelle » mon dieu! Je ne peux pas attraper la salière! »). Mais un MJ peut tout à fait ajouter des domaines pour cadrer avec son univers propre (ce qui n'est pas l'objet de ce document générique). On peut ainsi ajouter un domaine de la magie pour les univers ou cela serait utile ou un domaine du pilotage spatial pour un jeu de science fiction.

La liste complète des domaines se trouve dans la section Compendium.

Exemple: Cnaeus possède, entre autres, les domaines « corps à corps » au rang 3, preuve de son expérience de soldat et « social » à rang 2 car on enseigne aux soldats de Ganae la superbe à bien se tenir et à être l'avant-garde de la civilisation. Ses autres domaines restent au rang 1.

Les Compétences

Ce sont les facultés acquises les plus spécialisées. Elles ne servent que dans un champ assez étroit. Elles sont toutes affectées à un domaine qui regroupe les compétences d'une même sorte. Le nombre des compétences est réduit pour ne pas brider les joueurs (« je sais frapper devant mais pas derrière! ») mais le bon sens doit régner: un excellent astronome n'est pas forcément un grand électronicien même si il possède la compétence science à haut rang. Une compétence ne peut dépasser le domaine dont elle dépend.

Il est possible, pour chaque compétence, de lui adjoindre des spécialités (les modalités pour ce faire et quant à leur utilisation seront vues plus loin) qui apporteront des bonus dans un domaine particulier (ex: « rapière » dans la compétence escrime ou « scène du crime » dans la compétence investigation).

Les Jauges

Les jauges sont des caractéristiques secondaires servant à modéliser la santé, l'initiative en combat, la fatigue et la capacité d'un personnage à se dépasser.

La jauge de santé/initiative

Avant de la considérer il faut d'abord calculer pour tout personnage ses valeurs de santé et d'initiative.

Santé: elle est égale à la somme des traits Physique et Volonté.

C'est le nombre de blessures graves (voir section combat) que peut encaisser un personnage avant de mourir à coup sûr.

Initiative: C'est le nombre d'actions qu'un personnage peut effectuer en combat.

Elle se calcule en additionnant les modificateurs associés aux traits coordination et mental issus des deux tableaux suivants.

Coordination	Mod. Coordination	Mental	Mod. Mental
1	+2	1	-1
2	+2	2	+0
3	+3	3	+0
4	+3	4	+1
5	+4	5	+1
6	+5	6	+2
7	+6	7	+2

La jauge de santé fait la taille de la santé du personnage et se remplit de gauche à droite au fur et à mesure que le personnage subit des blessures graves. Le point situé au niveau du rang de physique est appelé point de choc si il est atteint, le personnage est sonné.





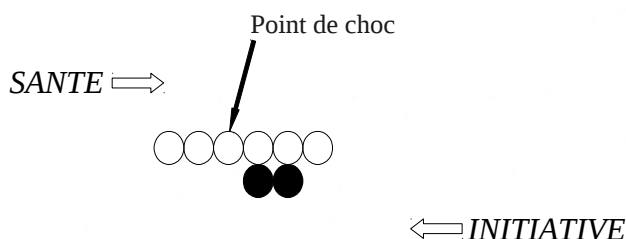
La jauge d'initiative fait la taille de l'initiative du personnage et se remplit de droite à gauche et est initialement pleine. Son point le plus à gauche est placé juste après le point de choc et, à partir de ce moment là, la jauge d'initiative se vide au rythme du remplissage de la jauge de santé.

Exemple: Souvenez que Cnaeus possède les traits suivants:

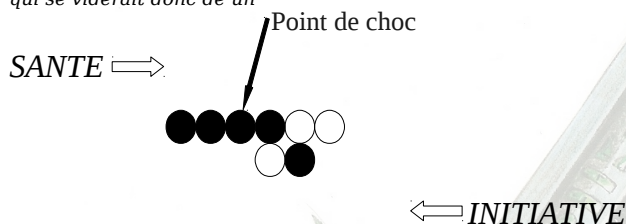
Physique:3 Coordination:3 Mental:1 Volonté:3 Sociabilité:2

Sa santé vaut donc 6 (physique 3 + volonté 3) et il est sonné à partir de 3 blessures (son point de choc est placé à son rang de physique). Son initiative vaut 2 (3-1: ses modificateurs de Coordination et Mental).

Ses jauges se présentent donc initialement sous cette forme:



Imaginons maintenant que Cnaeus soit grièvement blessé à son retour de la guerre et qu'il ait subi 4 blessures graves. Sa jauge de santé se remplirait donc de 5, atteignant sa jauge d'initiative qui se viderait donc de un



Cnaeus est, par ailleurs, sonné, car son point de choc est atteint (et même dépassé). La section combat détaille mieux ce qui se passe en pareil cas.

La jauge de Fatigue/Force d'âme

La Fatigue s'acquiert à la discrétion du MJ. Les règles de base étant qu'on reçoit un point de fatigue par blessure grave au delà du point de choc et lorsque l'on s'adonne à une activité physique intense. La Fatigue quantifie le véritable épuisement physique et chaque point de fatigue cause un malus de un dé lancé sur tous les jets du personnage (voir plus loin).

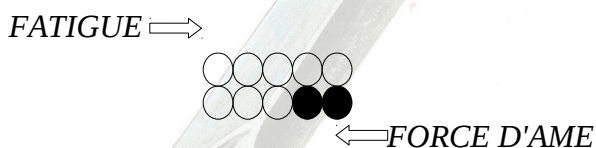
La Force d'âme est la capacité à se dépasser (les règles pour ceci sont plus loin, dans la section système de base).

Initialement un personnage possède autant de force d'âme que son trait le plus bas. Il sera amené à dépenser de la force d'âme pour obtenir des bonus et, ce faisant, videra au même rythme sa jauge de force d'âme.

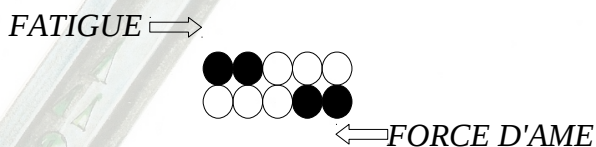
La jauge de Fatigue se remplit de gauche à droite et a une taille maximale de 5.

La jauge de force d'âme se remplit de droite à gauche et a une taille maximale de 5 aussi. Elle se positionne juste en dessous de la jauge de fatigue. La Fatigue fait se vider la force d'âme comme les blessures réduisent l'initiative. La force d'âme fait de même, elle permet de se dépasser et de vaincre la fatigue.

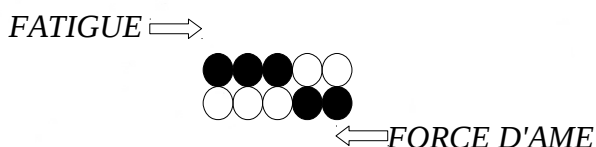
Exemple: Ce bon vieux Cnaeus a, d'après les règles précitées, un total de deux points de force d'âme et de 0 points de fatigue au début d'une aventure:



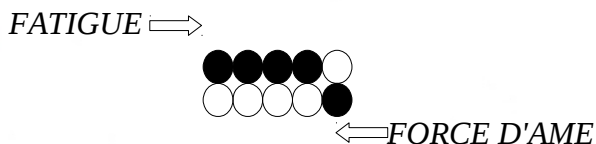
Cnaeus a marché longuement pour rentrer chez lui, il a donc deux points de fatigue dans sa jauge.



Après une bataille contre un terrifiant poulpe tueur des marais, il rentre chez lui, porteur d'une blessure grave au delà de son point de choc (soit 4 en tout). Cela cause un point de fatigue supplémentaire.



Il n'a donc pas encore perdu de point de force d'âme. Mais le venin résiduel du poulpe tueur des marais (oui, le poulpe tueur des marais est venimeux) lui inflige une nouvelle blessure grave. Supprimant d'un coup un point de force d'âme.



Décidément, il est grand temps de rentrer chez lui pour Cnaeus!





Système de Base





Système de base

Les jets de compétence sont la base de la résolution des actions. La plupart des actes d'un personnage peuvent être modélisés par un jet de compétence. D'où ce chapitre tout spécialement pour ce véritable cœur du système.

En UP!System la résolution des actions obéit à une série de stades simples:

- 1) Le MJ fixe le Niveau de Difficulté (ND) de l'action. Ce score devra être dépassé par le joueur dans son jet pour que l'action soit réussie.
- 2) Le MJ annonce au joueur quels traits et compétence sont concernés par le jet puis, si il le désire, le niveau de difficulté du jet. Le ND peut rester secret si, par exemple, des complications inconnues sont en jeu.
- 3) Le joueur fait la somme du domaine auquel la compétence est liée et de la compétence elle-même, ceci constitue son nombre de dés lancés.
- 4) Le joueur lance son nombre de dés lancés.
- 5) Le joueur va alors garder un nombre de dés (les plus élevés) égal au Trait employé et écarte les autres.
- 6) Le joueur effectue la somme de ses dés gardés et annonce le résultat au MJ qui interprète alors l'issue de l'action.

Niveaux de Difficulté standards

ND 5: Très facile: Un enfant un peu formé a des chances raisonnables d'y arriver. Cette difficulté est très peu utilisée, si le personnage a des points dans les caractéristiques associées, on considère généralement la réussite automatique.

Exemples: Abattre un petit arbre, faire cuire des pâtes, connaître l'emblème du souverain du royaume.

ND10: Facile: C'est la routine du domaine considéré. Un novice est déjà un peu perdu, mais à partir de l'apprenti, tout le monde est capable d'accomplir cette tâche

Exemples: connaître les couleurs des familles majeures du royaume, passer dans une pièce sans réveiller une personne endormie.

Des Dés?

En UP!System les seuls dés utilisés sont les dés à 10 faces. Lorsqu'il est fait mention de dés où que ce soit dans le texte, on parle de D10.

ND15: Moyen: Une tâche de difficulté normale pour le domaine considéré. C'est quelque chose qu'un professionnel parviendra presque systématiquement

à faire mais qu'un apprenti aura quand même des chances réelles de rater.

Exemples: forger un fer à cheval, connaître les formes d'adresse standard de la cour et les salutations d'usage, se dissimuler dans les ombres, monter un cheval au galop.

ND25: Difficile: C'est un travail délicat qui sort de ce que l'on demande habituellement dans un domaine. Un professionnel commence à devoir considérer les chances d'échec, un expert y parvient sans faillir, mais un apprenti n'a pas beaucoup de chances d'y parvenir.

Exemples: se battre en équilibre sur une poutre, connaître toutes les subtilités de l'étiquette, poignarder un homme dans un bal masqué et sortir de la salle sans être remarqué, faire de gracieuses acrobaties martiales accroché à un lustre.

ND35: Très difficile: Quelque chose qui sort vraiment de l'ordinaire et dont même un professionnel a peu de chance de se sortir. Un expert n'est pas certain de l'issue, même si il n'est pas trop en danger. Seul un maître affronte une telle difficulté complètement serein.

Exemples: D'un coin de la pièce deviner la teneur d'une conversation entre deux personnes plus loin à un bal, discerner le rang social d'une personne à son entrée dans la pièce, planter un carreau d'arbalète dans une pomme sur la tête de son fils, se dissimuler dans une pièce normale éclairée.

ND50: Héroïque: Seuls les meilleurs ont la moindre chance de réussir. Un expert n'y arrive que rarement, seul un maître a des chances sérieuses, il y arrive plus souvent qu'il n'y parvient pas mais n'est absolument pas assuré d'y parvenir quand il s'y tente.

Exemples: Verser du poison dans une soupière dans laquelle quinze personnes mangeront, mais une seule mourra, se dissimuler dans une petite pièce éclairée avec peu de meubles

Notation

Pour un jet donné, on note AgB le niveau de ce jet. A est le nombre de dés lancés, B est le nombre de dés gardés.

Exemple: Sur un jet de la compétence « étiquette » du domaine « social » avec le trait « mental » Cnaeus possède les caractéristiques suivantes:

Mental: 1 Social: 2 étiquette: 2

Il lance donc 4 dés et en garde 1. On dit alors qu'il effectue un jet à « 4q1 ».





Exemple: Orvasqar, l'érudit, est amené devant l'empereur de Ganae, Solos le jeune. Il doit se prosterner correctement. Tout crime de lèse-majesté pourrait être puni de mort par le capricieux jeune monarque.

Le MJ estime que la difficulté de l'action est « difficile » le ND est donc de 25. Il demande au joueur incarnant Orvasqar d'effectuer un jet d'étiquette (compétence lui semblant adaptée pour l'action envisagée, Orvasqar doit faire appel à son savoir des us de la cour) avec le trait mental (trait lui semblant approprié: il faut qu'Orvasqar se concentre pour se remémorer les gestes exacts à accomplir).

Orvasqar possède, un mental de 3, un total de 4 dans le domaine « social » dont dépend la compétence « étiquette » et un rang 3 en étiquette.

Le joueur lance donc 7 dés (social + étiquette) et obtient: 10;7;6;6;5;4 et 2

Il va maintenant garder les 3 plus élevés (il a un mental de 3) et éliminer les autres, il reste: 10;7;6

Soit un total de 23. Ce n'est pas assez pour réussir l'action dont le ND est à 25! Mais un point de règle non révélé peut encore sauver Orvasqar...

Dé explosif

Si un dé fait un 10. Le dé est relancé et son nouveau résultat est ajouté au précédent. On dit que le dé « explose ». Il compte toujours pour un seul dé pour ce qui est de les garder.

Exemple: Le joueur incarnant Orvasqar va alors relancer le 10 et obtient un 2, pour un total pour ce dé valant 12, au final il a donc les résultats suivants:

12;7;6

Soit un total de 25: c'est réussi, mais à quel point? Observons le point de règle suivant pour le savoir.

Augmentations

On quantifie le degré de réussite d'une action en augmentations. Une augmentation est un incrément de 5 au dessus du ND.

Il y a quatre degrés de réussite à une action:

0 augmentation (de ND à ND+4): Réussite normale: C'est un peu sur le fil, mais l'action est réussie. Rien d'exceptionnel ou de notable dans le travail accompli.

1 augmentation (de ND+5 à ND+9): Bonne réussite: Le travail est de qualité. Il n'y a pas de quoi être particulièrement fier mais un certain contentement est justifié. La joie du travail accompli.

2 augmentations (de ND+10 à ND+14): Très bonne réussite: C'est vraiment du très bon travail. Vraiment de quoi être fier de soi.

3+ augmentations (à partir de ND+15): Réussite exceptionnelle: La qualité du travail accompli est supérieure. C'est ce qui se fait de mieux dans le domaine.

Jet de...

On omet souvent de préciser le domaine dans la définition d'un jet de compétence (« jet d'étiquette avec mental », « jet d'attaque(escrime) avec coordination »). C'est parce que les compétences s'utilisent toujours (sauf mention précise) avec le domaine auquel elles appartiennent. Lorsque l'on effectue un jet de compétence on ajoute toujours les rangs du domaine d'appartenance à la compétence pour déterminer le nombre de dés lancés.

On ne peut rien reprocher à l'action, on ne peut qu'être ébahi. Attention, ce n'est cependant pas une « réussite critique » au sens habituel rôlistique du terme. Il n'y pas vraiment de réussite critique dans le UP!System.

Certains avantages ou situations peuvent donner des bonus aux personnages. On appelle ces bonus des augmentations gratuites et chacune d'entre elles apporte un bonus de 5 à un jet.

Exemple: Avec son 25, Orvasqar a donc réussi sur le fil! Il n'a aucune augmentation! Mais qui sait, peut être un nouveau point de règle va-t-il l'aider à mieux réussir.

Bonus de rangs

Lorsqu'un personnage atteint le rang 3 dans une de ses compétences (niveau professionnel), il obtient une augmentation gratuite à tous ses jets avec cette compétence.

Lorsqu'il atteint le rang 5 (maître), il peut, de plus, relancer une fois tout jet de cette compétence en dépensant un point de force d'âme.

Exemple: Cela tombe bien: Orvasqar a un rang 3 dans sa compétence étiquette! Il obtient donc une augmentation gratuite à tous ses jets avec cette compétence!

Il ajoute donc 5 à son résultat précédent: cela donne un total de 30. C'est donc 5 points au dessus du ND: il a, au final, réussi son action avec une augmentation. C'est donc une assez bonne réussite, on ne pourra rien trouver à lui reprocher.

A ses côtés, le grand chambellan Eleutherios se prosterne lui aussi. Le grand chambellan possède un mental de 4, un domaine social de 5 et une compétence étiquette de 5. C'est un redoutable courtisan: il lance dix dés et en garde 4. Mais même les plus grands ont leurs faux pas et Eleutherios n'obtient qu'un résultat de 17 à son jet. C'est d'autant plus grave qu'on attend de lui la perfection!

Heureusement, étant un maître (rang 5) de l'étiquette, il a la possibilité de dépenser un point de force d'âme pour relancer son jet: il le fait et obtient 31, c'est déjà une bonne réussite. Il y ajoute son augmentation gratuite (car un rang 5 dans une compétence signifie que l'on a aussi un rang 3) et obtient un résultat final de 36, soit deux augmentations par rapport au ND de l'action (difficile: 25). C'est une très bonne réussite: on n'en attendait pas moins de maître Eleutherios!

Heureusement pour lui qu'Eleutherios n'a pas échoué une seconde fois car l'on ne peut relancer qu'une fois un jet en dépensant de la force d'âme. Il aurait alors perdu un point de force d'âme pour rien.





Spécialisations

Lorsqu'un personnage possède une spécialisation dans la compétence utilisée en rapport avec l'action entreprise, il peut ajouter un dé à son nombre de dés lancés.

Exemple: Jonahs, un jeune courtisan n'a pas l'éducation complexe d'Orvasqar: il n'a qu'un rang 2 dans sa compétence étiquette. Cependant, sa vie à la cour lui a appris à se comporter en carpette humaine: il possède donc une spécialisation « se prosterner » dans la compétence étiquette. Leurs deux compétences ont donc, au final, grâce au bonus de un dé de la spécialisation, un poids équivalent pour ce qui est des dés lancés, mais Jonahs ne bénéficie pas de l'augmentation gratuite accordée au rang 3, la spécialisation n'est comptée que pour les dés lancés, pas pour le rang total.

Force d'âme

Un joueur peut améliorer ses chances de réussite en dépensant des points de force d'âme. Chacun ajoute un dé lancé et gardé à son jet.

Les limites du système

Un système ne peut pas tout représenter ou simuler. Dans certains cas il est évident que l'action va réussir, étant triviale, ou échouer, étant impossible. Il faut savoir dépasser les règles quand il est clair qu'elles n'ont pas à s'appliquer.

Exemple: Tirer sur un homme endormi, sauter jusqu'à un balcon depuis la rue...

Au début d'une aventure, un personnage possède autant de points de force d'âme que son trait le plus bas. Ce nombre peut varier dans l'aventure au fur et à mesure que l'on en dépense. Le MJ accorde à sa guise de nouveaux points de force d'âme (après une bonne nuit de sommeil, un acte héroïque, la réussite d'une action importante ou parce que tel est son bon plaisir!).

Exemple: Jonahs se prosterne à son tour, il obtient 21 à son jet. Ce n'est pas assez. Son joueur en désespoir de cause dépense donc un point de force d'âme pour ajouter un dé lancé et gardé à son jet, espérant que celui-ci fera 4 ou plus afin d'atteindre le ND de 25...

Le dé supplémentaire fait 6 pour un total de 27. Jonahs est sauvé!

Fatigue

La jauge de fatigue quantifie l'état physique du personnage. Chaque point de fatigue est un malus de un dé lancé sur tous les jets.

Exemple: Cnaeus possède le domaine « corps à corps » au rang 3 et la compétence « attaque(armes d'hast) » au rang 3: il lance normalement 6 dés.

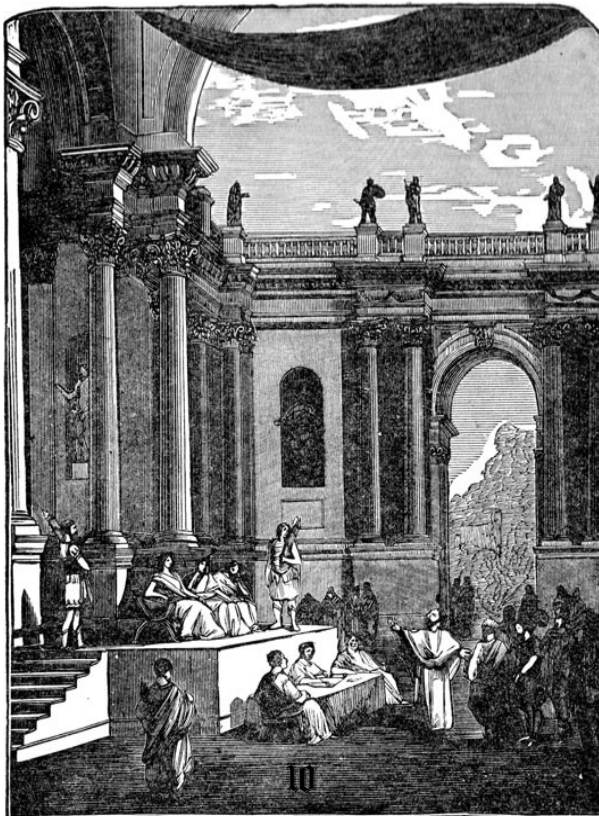
Imaginons qu'au milieu de la bataille, du fait de l'épuisement physique d'un long combat, Cnaeus ait 2 points de fatigue: ses jets seraient tous réduits de 2, donc il ne lancerait plus que 4 dés sur ses attaques à l'arme d'hast.

Incompétence

Un personnage n'ayant aucun rang dans une compétence effectue simplement un jet avec le domaine d'appartenance seulement, sans pénalité.

Un personnage qui n'a aucun rang dans un domaine ne peut utiliser aucune compétence de ce domaine. Normalement, tout personnage a 1 rang dans tous les domaines à la création. Il peut exister cependant, dans certains univers, des domaines spéciaux et inaccessibles au commun des mortels (domaine de magie par exemple). A noter qu'une compétence au rang 0 n'est pas un problème: On peut toujours y ajouter le domaine pour obtenir un nombre de dés lancés non nul. Sauf pour les domaines spéciaux précités bien entendu.

Exemple: Cnaeus n'est décidément, vraiment pas un bon pilote spatial..

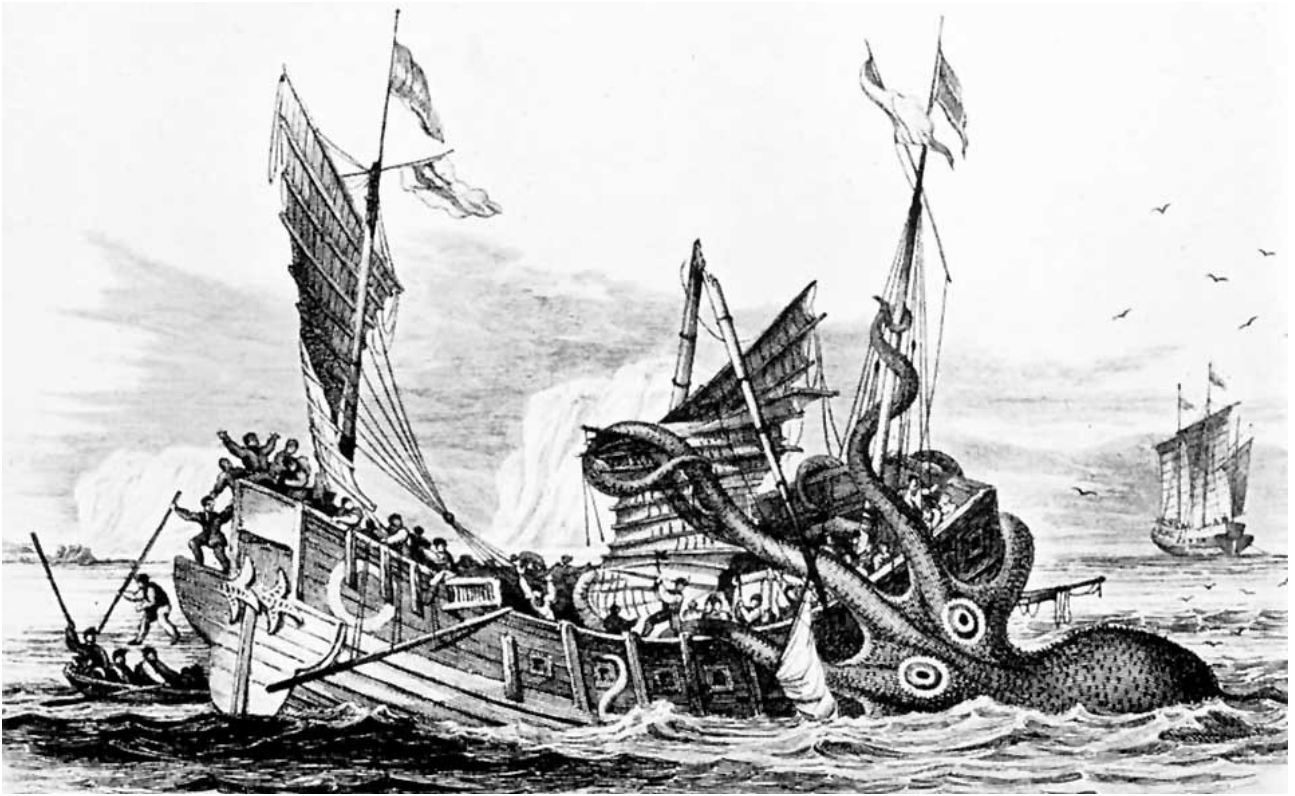


Très fort potentiel (règle optionnelle)

Un personnage qui ne possède pas une compétence à un certain niveau ne peut pas tirer parti de tout le potentiel de son trait (il garde plus de dés qu'il n'en lance). De même certaines armes nécessitent une grande force ou une grande habileté pour exprimer toute leur puissance.

Le MJ peut décider de prendre davantage en compte le potentiel en autorisant des Pjs à échanger leur nombre de dés lancés et de dés gardés sur un jet pour lequel ils devraient garder plus de dés qu'ils n'en lancent.





Combat





Combat

Le système de combat est directement inspiré du merveilleux système, à la fois tactique et cinématique, de 7th Sea dans lequel la palette d'actions possibles est bien plus grande qu'à l'accoutumée.

Initiative

Tour de combat: Un tour de combat est divisé en dix phases de 6 secondes. Chaque personnage peut effectuer autant d'actions par tour de combat que sa valeur d'initiative.

Phases: Pour savoir dans quelles phases ces actions se situent, chaque personnage lance au début de chaque tour de combat autant de dés que son total d'initiative. Chaque dé représente ensuite une action, sa valeur étant la phase durant laquelle elle s'effectuera. Le MJ appelle ensuite les phases dans l'ordre croissant, et chaque joueur possédant une action dans la phase en cours l'annonce et l'effectue.

Initiative totale: Si plusieurs personnages ont une action dans la même phase on effectue le total des actions non dépensées restant à chacun, il s'agit de la valeur d'initiative totale et le plus haut résultat l'emporte.

Exemple: En rentrant tranquillement au camp de la légion, après une journée passée à civiliser des barbares par l'acier, Cnaeus traverse malencontreusement un portail dimensionnel hors de l'espace et du temps et se retrouve à devoir affronter un terrible dieu tentaculaire octopode.

Il effectue son jet d'initiative, on se souvient qu'il possède une valeur de 2 dans cette jauge, et obtient les valeurs suivantes: 1 et 6.

Il agira donc une fois dans la première phase et une fois dans la sixième.

Le terrible dieu tentaculaire octopode possède une initiative de 5 (car il a beaucoup de tentacules) et obtient les résultats suivants: 2;5;5;7;8 : il agira une fois dans les phases 2;7 et 8 et deux fois dans la phase 5.

Cnaeus frappera donc le premier! C'est déjà ça...

Les actions

Ce qui constitue une action: Les actes nécessitant concentration, donc souvent un jet, ou un mouvement physique clair. Toutes les attaques et défenses actives sont des actions; tout comme dégainer son arme, actionner un levier ou se balancer à un lustre. Certains actes purement intellectuels (lancer un sort etc...) en sont aussi.

Actions gratuites: Jusqu'à une certaine mesure les personnages peuvent accomplir autant d'actions très simples (i.e.: ne requérant pas de jet ou de mouvement

particulier [comme insulter l'adversaire] ou ne gênant pas le combat [comme se souvenir de quelque chose]) qu'ils le désirent.

Actions de mouvement: Les personnages peuvent se déplacer gratuitement de leur coordination+physique en mètres au cours d'une action. Au delà, pour chaque nouvelle tranche de coordination+physique en mètres, le déplacement coûte une action.

Stockage: Un personnage peut décider de ne pas dépenser son action lorsque vient la phase concernée. Au lieu de cela il peut la stocker pour l'utiliser plus tard, par exemple pour parer un coup.

Exemple: S'apprêtant à être vicieusement frappé par le dieu vraiment très abyssalement ancien qui se dresse face à lui, Cnaeus stocke sa première action dans le fol espoir de pouvoir esquiver le premier coup du terrible dieu tentaculaire, et de contre attaquer juste ensuite. Comme c'est un personnage qui ignore qu'il fait partie d'un jeu, il ne peut donc pas voir sur les dés du MJ que le dieu vraiment très abominablement immonde aura de toute façon d'autres actions avant la phase 6...

Interruptions: En désespoir de cause, si un personnage est attaqué et qu'il n'a pas d'action dans la phase courante ou d'action stockée pour parer, il peut consommer ses deux prochaines actions en une seule, immédiate, pour se défendre en interrompant l'action adverse. On ne peut en aucun cas utiliser une interruption pour attaquer.

Exemple: Si Cnaeus réussissait à parer la première attaque (en phase 2) du dieu vraiment très incroyablement gélatineux en utilisant son action stockée, le dieu très très abominable attaquerait probablement à nouveau en phase 5, Cnaeus ne pourrait utiliser une interruption pour tenter de parer le coup de ventouse qui l'attend, car il ne lui resterait alors qu'une action ultérieure (en phase 6) pas les deux requises. Mais quand bien même, ce ne serait qu'un pis aller car il ne lui resterait alors plus aucune action face à la fureur du terrible dieu tentaculaire octopode.

De toute façon cela n'arrivera pas car Cnaeus mourra probablement de manière outrageusement immonde dès le premier coup de tentacule...

Toucher son adversaire et parer

Jet d'Attaque: On effectue, pour toucher son adversaire, un jet d'attaque selon les règles des jets de compétence en utilisant le domaine en rapport avec l'arme utilisée (corps à corps ou distance) et la compétence d'attaque associée au type d'arme utilisée. Le trait utilisé est coordination.





Chaque augmentation obtenue sur le jet d'attaque donne droit à un dé lancé supplémentaire sur le jet de dégâts.

Exemple: L'immonde dieu à face de céphalopode utilise son action en phase 2 pour frapper Cnaeus. Comme il est un peu faible en ce moment, il possède la compétence attaque(tentacule) au rang 12 (oui c'est un dieu) et le domaine combat au corps à corps au rang 12 également (oui oui c'est vraiment un dieu) et un trait coordination au rang 12 (ha mais ma bonne dame! C'est que c'est carrément un dieu que vous avez là!). Il obtient un monstrueux résultat de 97. Mais au fait quel était son ND?

ND pour être touché: Le niveau de difficulté d'un jet d'attaque est le ND pour être touché de l'adversaire, il provient soit de la Défense Passive, soit de la Défense Active.

Compétences de Défense: Ce sont les compétences utilisées pour générer le ND pour être touché. Il s'agit de la compétence « esquive » du domaine « arts physiques » et des diverses compétences de parade du domaine « combat au corps à corps ».

On détermine si une compétence de défense peut être utilisée à un moment donné en fonction de la situation: un personnage maniant une lance calculera son ND avec la compétence parade(armes d'hast) ou avec esquive; mais, par exemple, pas avec parade(escrime). Ces compétences peuvent être utilisées dans une défense passive ou active.

Défense Passive: C'est la capacité à parer ou à esquiver des coups en se fiant à son entraînement et à ses réflexes; sans faire d'efforts particuliers (qui requerraient une action). Le ND pour être touché de la défense passive se calcule en fonction des compétences de défense d'un personnage adaptées à la situation.

Calcul du ND pour être touché: Le calcul du ND pour être touché est le suivant:
(compétence de défense * 5) + 5.

Bonus de rang: Les bonus de rangs s'appliquent: un rang 3 dans la compétence donne un bonus de 5 au ND et un rang 5 permet de dépenser un point de force d'âme pour forcer un adversaire à relancer son jet.

*Exemple: Cnaeus possède un rang 3 dans sa compétence parade(armes d'hast). Son ND pour être touché vaut donc 25 quand il brandit sa lance (3*5 + 5 + 5).*

Incompétence: Si un personnage ne possède aucune compétence de défense adaptée à la situation son ND pour être touché se calcule ainsi:
(domaine adapté * 5) - 5; minimum 5

Physique minimal pour manier une arme

Certaines armes nécessitent un physique minimal: un personnage n'y satisfaisant pas encourt un malus de 10 sur ses jets avec cette arme par point de différence entre son physique et le minimum de l'arme.

Exemple: Cnaeus est plutôt doué pour se défendre à l'aide d'une lance. Malheureusement cela ne suffira pas face à la chose issue du noir abîme de la déraison. Sa défense passive de 25 est aisément traversée par la fureur cosmique de l'abomination palpitante.

Défense Active: Un personnage dont la défense passive est surpassée par un jet d'attaque peut utiliser une Défense Active. Pour ce faire il dépense une action (située dans la même phase, stockée ou une interruption) et effectue un jet de compétence de type: (domaine adapté) + (compétence adaptée) et garde la coordination. Si son jet est supérieur au jet d'attaque, il pare le coup (ou esquive) in extremis. Si aucune compétence utilisable n'est disponible on peut effectuer normalement un jet avec le domaine pur sans pénalité.

Exemple: Cnaeus tente une défense active en utilisant son action stockée. Il effectue donc un jet de obtient un pitoyable 12.

Le fier décurion de Ganae la superbe est transformé en viande hachée par l'antédiluvienne horreur cosmique.

Combat contre plusieurs adversaires: Le ND pour être touché est réduit de 2 par adversaire supplémentaire au delà du premier.

Infliger des blessures

Lorsque qu'un personnage en touche un autre il effectue un jet de dégâts, le personnage touché effectue alors un jet d'absorption et tire alors les conséquences des dégâts subis.

Situation des personnages

Il y a toujours des cas spécifiques où les personnages ne vont pas juste rester l'un en face de l'autre à respecter les règles de ND pour être touché. Il est difficile de tout prévoir alors le MJ doit savoir improviser quand les règles atteignent leurs limites. Voici cependant quelques pistes:

Personnage immobile ou de dos: défense passive de 5

Personnage au sol ou coincé quelque part: Dans ce genre de situation, il faut une action au personnage pour se relever ou se dégager, sa défense passive est de 5 et ses défenses actives subissent un malus de 10 au jet.

Arme à distance au corps à corps: Si un personnage porteur d'une arme à distance se bat en corps à corps, il est à bout portant mais l'adversaire peut utiliser ses compétences de défenses classiques (pas seulement esquive).

Il y a bien d'autres situations (obstacles, adversaire à couvert partiellement...) et il vaut mieux laisser le bon sens régner que de donner des règles (on ne peut pas bander un arc au corps à corps ou épauler une lourde arbalète).





Jet de dégâts: Lorsqu'un personnage en touche un autre, il doit ensuite effectuer un jet de dégâts pour savoir à quel point il a blessé son adversaire. Pour ce faire il lance la valeur de dégâts de son arme en y ajoutant un nombre de dés lancés (non gardés) égal à la somme de son trait physique et de ses augmentations au jet d'attaque.

Exemple: Cnaeus se réveille et se rend compte que sa rencontre du poulpe cosmique n'était qu'un rêve issu du mauvais moment qu'il a passé contre les barbares de la tribu du tentacule noir. Il rit à cette pensée avant de pousser un gémissement de douleur car plusieurs de ses côtes sont fêlées

Durant la bataille il a été touché une fois par l'épée à deux mains d'un barbare. Son ND pour être touché était alors de 25 et le barbare obtint un 37 sur son jet d'attaque. Soit deux augmentations au jet d'attaque. Le barbare possédait un physique de 3.

Le jet de dégâts du barbare était donc le suivant:

4g4 (la valeur de dégâts de l'arme) + 2g0 (un dé lancé et 0 gardés: le bonus de 2 dés dû à ses deux augmentations obtenues sur le jet d'attaque) + 3g0 (son physique) au final le jet de dégâts du barbare est 9g4. Le barbare obtient un résultat de 39.

Blessures légères: Le résultat du jet de dégât est le nombre de blessures légères que reçoit le personnage touché.

Exemple: Cnaeus a donc subi 39 blessures légères de la part de l'épée large gravée au symbole du tentacule noir.

Jet d'absorption: Un personnage subissant des dégâts doit effectuer immédiatement un jet d'absorption c'est à dire un jet de Physique (suivant la règle des jets de traits) avec le nombre de blessures légères reçues comme ND.

Exemple: Après avoir reçu 39 blessures légères, Cnaeus effectue son jet d'absorption avec son Physique de 3 et obtient 10.

Si le jet est réussi, les blessures légères sont conservées et seront ajoutées au ND du prochain jet d'absorption.

Si le jet est raté, les blessures légères sont effacées et le personnage reçoit une blessure grave plus une par tranche entière de dix points en dessous du ND.

Exemple: 39-10=29 il y a donc deux tranches entières de dix points, Cnaeus reçoit donc 3 blessures graves.

Être Sonné: Quand un personnage atteint ou dépasse le point de choc en nombre de blessures graves plus aucun de ses dés ne peut exploser. Il ne relance plus aucun dix.

Exemple: Le point de choc de Cnaeus est situé à la position 3 de sa jauge de santé (il a un physique de 3). Cnaeus est donc sonné: ses dés ne pourront plus exploser.

Sombrer dans l'inconscience: Chaque fois qu'un personnage reçoit une blessure grave au delà du point de choc il doit effectuer un jet de Volonté contre un ND de 5 * (nb. Total de blessures graves reçues) en cas d'échec le personnage tombe inconscient.

*Exemple: Cnaeus est frappé à nouveau par le barbare, après exécution des différents jets, il reçoit une nouvelle blessure grave. C'est une au delà de son point de choc. Il effectue donc un jet avec sa volonté de 3 contre un ND de 4 * 5 = 20. Il obtient 15: ce n'est pas assez: Cnaeus*

sombre dans l'inconscience. Le barbare poursuit son chemin sanglant sans lui prêter plus d'attention.

Malus de blessures: Par blessure grave au delà du point de choc, un personnage reçoit un point de fatigue. Chaque point de fatigue fait lancer un dé de moins sur tous les jets sauf les jets d'absorption, d'inconscience et de mort.

Exemple: Cnaeus, outre son léger problème de coma, a un malus de un dé lancé sur tous ses jets. Si il était resté debout et avait tenté de contre attaquer, son jet d'attaque aurait donc été pénalisé de 1.

Mourir: Quand un personnage sombre dans l'inconscience suite à des blessures, il effectue immédiatement un jet de Physique contre un ND de 5*(nb. Total de blessures graves reçues) en cas d'échec le personnage trouve la mort.

Si un personnage remplit sa jauge de santé par des blessures graves, il meurt.

Exemple: Cnaeus doit désormais effectuer un jet de physique contre le nombre total de blessures graves reçues fois 5 pour voir si la mort l'emporte. Son ND est donc toujours de 20, il obtient 22. Il survit donc, bien qu'inconscient. Peu après la bataille Cnaeus sera porté par ses frères d'armes vers le camp tout en délirant à propos d'un terrible dieu tentaculaire octopode...

Coups Ciblés

Pour toucher un endroit particulier du corps il est nécessaire d'obtenir un certain nombre d'augmentations au jet d'attaque (que ce soit au corps à corps ou à distance).

Membres: 2

Partie du torse (coeur...): 3

Tête: 3 (4 pour plus de précision, comme les yeux)

Pieds et mains: 4

Petite partie: Si une blessure grave est infligée à une petite zone du corps (main, pied, oeil) celle-ci est détruite (main ou pied coupé, personnage éborgné).

Point vital: Si deux blessures graves sont infligées d'un coup à un point vital(oeil, gorge, coeur), le personnage meurt.

Membres: Si deux blessures graves sont infligées à un membre, celui-ci est coupé ou détruit.

Combat à deux mains

Main directrice: Chaque personnage a une main directrice (à déterminer). Il subit un malus de 5 à tous ses jets utilisant sa main non directrice.

Armes à deux mains: Utiliser une arme à deux mains d'une seule main amène une pénalité de 5 aux jets d'attaque et de dégâts et le physique minimal de l'arme augmente de 2. Ceci se cumule avec la pénalité de main non directrice et la pénalité de physique insuffisant.





Deux armes: Utiliser deux armes permet d'effectuer deux attaques d'un seul coup. Si un personnage avec deux armes possède une action dans la phase en cours et une autre plus tard, il peut dépenser les deux actions d'un seul coup et porter les deux attaques avec un malus de 10 (5 si il s'agit d'une petite arme) cumulable avec la pénalité de main non directrice.

Combat à distance

Portée: Chaque arme à distance possède une portée maximale.

Jusqu'à la moitié de cette distance, on considère que la cible est à portée courte.

Au delà, la cible est à portée longue.

Chaque arme possède des modificateurs au tir pour la portée courte et la portée longue, ces modificateurs (souvent négatifs) s'ajoutent au jet d'attaque.

Jet d'attaque: Il s'agit d'un jet de la compétence adaptée du domaine *combat à distance* avec le trait coordination.

ND pour être touché: La seule compétence de défense valable contre les armes à distance est esquive (ou parade(bouclier) si celui-ci est plus grand qu'une targe, uniquement contre les projectiles légers comme les flèches, billes de fronde etc..) ou à la rigueur les domaines *arts physiques*, *corps à corps* (si bouclier utilisé) ou *combat à distance* suivant la règle des domaines remplaçant une compétence de défense.

Défense passive contre les projectiles: Le ND pour être touché passif est la somme:

- de la défense passive normale de la cible (avec esquive)
- des modificateurs de situation qui sont les suivants:

Cible à bout portant: -15 (minimum 5)

Cible plus petite qu'un humain: +5

Cible de très petite taille: +10

Cible plus grande qu'un humain: -5

Cible de très grande taille: -10

Cible en mouvement: +5

Tireur en mouvement: +10

Portées de lancer

Petit objet(couteaux...)

Physique * 3 mètres

Objet moyen(hachette...)

Physique * 2 mètres

Gros objet(hache...)

Physique mètres

Le MJ est juge des questions exactes sur les modificateurs, notamment la taille. Et peut appliquer des modificateurs supplémentaires (exemple: archer à cheval, vent transversal...). L'idée n'est pas ici d'être simulationniste en

fournissant la liste complète de tout ce qui pourrait arriver.

Exemple: Cnaeus est la cible d'un archer monté du peuple Kobrad. Son ND pour être touché de défense passive est le suivant:

*compétence esquive au rang 2: $2*5+5=15$*

+

tireur en mouvement=10

+

le MJ juge nécessaire d'augmenter le ND d'encre 5 car le cheval galope.

Soit un total de 30.

Par ailleurs la portée est longue, le Kobrad devra donc soustraire 10 au résultat de son jet (modificateur de portée longue de l'arc).

Défense active contre les projectiles: On ne peut pas effectuer une défense active a posteriori contre une attaque à distance, les projectiles allant bien plus vite que les êtres humains. On peut cependant, avant que l'adversaire n'ait tiré, dépenser une action ou une interruption pour effectuer le cas échéant une défense active (le personnage cherche à se mettre à couvert, plonge au sol). Si l'attaque échoue, l'action réservée pour la défense active est quand même perdue.

Exemple: Le joueur incarnant Cnaeus choisit de ne pas réserver spécifiquement, au risque de la perdre, une action d'esquive pour plonger au sol ou s'écarter. Le ND lui semble suffisamment élevé pour assurer sa protection.

Cnaeus est néanmoins touché, quand le joueur apprend que le jet d'attaque est réussi il a le désir d'effectuer une défense active en urgence mais ne peut pas: les attaques à distance sont trop soudaines.

Une flèche se fiche dans la cuisse de Cnaeus qui, grimaçant de douleur, pense qu'il en a vu d'autres, puis se rend compte que la flèche est empoisonnée...

Combat à mains nues

Base: Un personnage combattant à mains nues inflige 0g1 dégâts et utilise la compétence attaque(mains nues) pour attaquer.

Lutte: Un personnage peut tenter d'en agripper un autre en obtenant autant d'augmentations à un jet d'attaque(mains nues) que son adversaire n'a de physique. Si la prise est réussie, le personnage agrippé peut tenter de se dégager en utilisant une action et en réussissant un jet en opposition de physique avec son adversaire.

Si le personnage agrippant effectue une action susceptible d'affaiblir sa prise (comme frapper l'autre par exemple), le personnage agrippé à droit à une action de dégagement gratuite.

Armes improvisées

Le combat à l'arme improvisée se fait en utilisant les compétences attaque(arme improvisée) et parade(arme improvisée).

Une arme improvisée fait des dégâts en fonction de sa taille, mais impose aussi des malus à l'attaque.





Taille	Dégâts	Malus
Petite (statuette, lanterne..)	1g1	-1g0
Moyenne (jambon, chaise..)	2g2	-2g0
Grosse (table, lustre,..)	2g3	-3g0

Les grosses armes improvisées nécessitent un physique minimal de 3 et augmentent le dé d'initiative le plus bas de 2 car elles sont difficiles à manier.

Après chaque attaque ou parade active, il faut lancer un dé: sur un nombre supérieur à 6, l'arme improvisée se brise.

Exemple: Cnaeus, toujours prêt à être molesté pour les besoins d'un exemple, est pris dans une bagarre de taverne. Une brute le frappe à l'aide d'une bouteille brisée (petite arme).

Cnaeus agit en phases 2 et 7, la brute en phases 1, 3, 4 et deux fois en phase 6.

La brute effectue un jet d'attaque(arme improvisée) avec son trait coordination en lançant un dé de moins. Elle passe la défense passive de Cnaeus et effectue ses dégâts avec un dé lancé et gardé: elle obtient 8 et inflige ce total de blessures légères à Cnaeus qui les encaisse. La brute lance ensuite un dé pour voir si son arme se brise et obtient 5: l'arme reste intacte.

Dans la phase suivante, Cnaeus contre attaque et passe la défense passive de la brute qui utilise une interruption pour effectuer une défense active avec parade(armes improvisées): elle parvient à surpasser le jet d'attaque de Cnaeus et l'attaque échoue. Mais en lançant le dé pour vérifier si l'arme se brise, la brute obtient un 7: son arme est détruite.

Cnaeus a encore son action en phase 7, la brute a utilisé son action en phase 1 pour frapper et ses actions en phases 3 et 4 pour interrompre. Il lui reste donc deux actions en phase 6 pour frapper sauvagement Cnaeus. Il utilise la première pour soulever une table (grosse arme improvisée) et s'apprête à frapper Cnaeus avec sa seconde action en phase 6.

MAIS, les grosses armes improvisées augmentent le dé d'initiative le plus bas de 2, la brute se retrouve donc à agir en phase 8, après Cnaeus.

Cnaeus utilise donc son action en phase 7 pour, une fois n'est pas coutume, frapper et occire son adversaire avant que celui ci ne l'estourbisse.

Il sort de la taverne en sifflotant, heureux d'avoir vaincu l'adversité sans remarquer la lourde statue de bronze qui chute du haut du bâtiment droit vers lui...

Boucliers

Un bouclier permet d'utiliser la compétence de défense parade(bouclier) et augmente la valeur d'armure du personnage.

On peut attaquer avec un bouclier, en utilisant la compétence attaque(bouclier) ou juste le domaine du corps à corps, les dégâts sont de 0g2.

Les Armures

Pièces d'armure: Chaque pièce d'armure possède une valeur en points d'armure et des désavantages spécifiques. Il suffit de se référer aux tables suivantes pour en connaître la liste.

Effets d'une armure: Une armure va, en fonction de ses points, réduire les dégâts subis et augmenter le ND pour être touché.

Pour connaître les effets précis d'un ensemble de pièces

d'armure on effectue la somme des points d'armure des différentes pièces portées et on se reporte à la table des modificateurs d'armure.

Coups ciblés sur une armure: Un coup ciblé ignore les pièces d'armure ne couvrant pas la zone ciblée. Ainsi un gantelet ne protège pas contre une attaque à la jambe.

Exemple: Votre souffre douleur favori, Cnaeus, possède une cuirasse lamellaire, une brassière lamellaire et un heaume ouvert de la même fabrication. Il ne possède rien d'autre, le vieil Empire n'est plus capable d'aligner les antiques légions de Ganae comme au temps de sa splendeur.

La cuirasse fournit 4 points d'armure, la brassière 2 point et le heaume 1 point, soit un total de 7 points d'armure. Pour les effets suivants:

- +5 au ND pour être touché
- - 5 aux dégâts reçus.
- Une pénalité de 1g1 aux actions délicates.

Sa cuirasse lui cause par ailleurs un malus de 1g1 aux jets de sport et -5 au ND pour être touché quand il utilise esquive comme compétence de défense.

La brassière impose un -2 au ND pour être touché aux parades utilisant le bras gêné.

Il est visé par un séide d'un rival politique de son général qui cherche à toucher son bras protégé à l'aide d'un arc. Cnaeus est une cible facile car son armure le gêne pour esquiver. Mais seule sa brassière compte pour l'attaquant qui n'attaque que le bras. Cnaeus n'oppose donc que 2 points d'armure à la flèche, soit un +5 à son ND pour être touché mais aucune absorption de dégâts.

La flèche traverse l'armure, blessant cruellement Cnaeus qui boitait encore de la flèche précédente.





Points d'armure				
Pièce	Plates	Lamellaire ou maille	cuir clouté	cuir bouilli
Heaume complet	3	2	2	1
Heaume ouvert	2	1	1	1
Masque facial	1	1	1	0
Gantelet	2	2	1	0
Brasière	2	2	1	0
Jambière	2	1	1	0
Botte	1	1	1	0
Cuirasse	6	4	3	2

Problèmes d'encombrement dus aux armures				
Pièce	Plates	Lamellaire ou maille	cuir clouté	cuir bouilli
Heaume complet	-2g1 aux jets de perception	-2g0 aux jets de perception	-1g1 aux jets de perception	-1g0 aux jets de perception
Heaume ouvert	-1g0 aux jets de perception	-1g0 aux jets de perception	-1g0 aux jets de perception	-1g0 aux jets de perception
Masque facial	-1g1 aux jets de perception	-1g0 aux jets de perception	-0g1 aux jets de perception	aucun
Gantelet	-1g1 aux manipulations délicates	-1g1 aux manipulations délicates	-1g0 aux manipulations délicates	aucun
Brasière	-3 au ND pour être touché pour les parades utilisant le bras gêné	-2 au ND pour être touché pour les parades utilisant le bras gêné	-2 au ND pour être touché pour les parades utilisant le bras gêné	aucun
Jambière	-2 au ND pour être touché d'esquive	-2 au ND pour être touché d'esquive	-1 au ND pour être touché d'esquive	aucun
Botte	-1 au ND pour être touché d'esquive, -2g1 en furtivité	-1 au ND pour être touché d'esquive, -1g1 en furtivité	-1 au ND pour être touché d'esquive, -2g1 en furtivité	aucun
Cuirasse	-2g2 aux jets de sport, -10 au ND pour être touché d'esquive	-1g1 aux jets de sport, -5 au ND pour être touché d'esquive	-1g0 aux jets de sport, -2 au ND pour être touché d'esquive	-1 au ND pour être touché d'esquive

Points d'armure des boucliers		
Type	Metal	Bois
Targe	2	1
Bouclier	3	2
Ecu	4	3
Pavois	5	4

Modificateurs d'armure			
Points d'armure	Modificateur au ND	Réduction des dégâts	Pénalités aux actions délicates
1 – 5	+5	-	-1g0
6 – 10	+5	-5	-1g1
11 – 15	+10	-5	-2g1
16 – 20	+10	-10	-3g2
21 – 25	+15	-10	-4g2
26 – 30	+15	-15	-4g3





Règles Spéciales





Règles Spéciales

En sus des jets de compétence, qui avec les règles de combat représentent l'essentiel des actions possibles. Il est parfois certaines situations qui nécessitent des règles particulières pour être gérées. On les appelle règles spéciales. Celles-ci ne sont le plus souvent que des suggestions pour gagner du temps lorsqu'une question est soulevée lors d'une partie. Le MJ reste bien entendu seul juge.

Actions nocturnes

Faible éclairage: Le nombre de dés lancés aux actions est divisé par deux.

Noir total: Le nombre de dés lancés aux actions est divisé par quatre.

Chutes

Un personnage subit un dé de dommage par 2m de chute. Il doit effectuer un jet d'absorption et subit une blessure grave:

- tous les 20 points en dessous du ND si il tombe sur une surface ferme (terre, gravats).
- Tous les 10 points en dessous du ND si il tombe sur une surface dure (pierre ou métal).

Attention à ne pas abuser de ces règles et à ne pas s'y laisser enfermer, le MJ est juge de quand un personnage se casse un membre ou meurt automatiquement...

Climat extrême

Un personnage exposé à des températures extrêmes, à des tornades ou autres phénomènes extrêmes subit des dégâts en fonction de la situation, voir table en bas de page.

Ébriété et intoxication

On utilise le système suivant pour gérer la prise d'alcool et autres toxiques (drogues diverses). Le personnage

effectue un jet de physique contre un ND de 10*le nombre total de doses absorbées (ce qui constitue une « dose » est laissé à l'appréciation du MJ) à chaque nouvelle prise. Chaque échec donne de nouveaux effets qui s'ajoutent aux précédents:

- 1: léger défaut d'élocution
- 2: malus de 1 dé lancé sur tous les jets
- 3: malus de 2 dés lancés sur tous les jets
- 4+: jet de volonté à difficulté moyenne pour éviter l'inconscience à chaque nouvelle prise.

Fatigue

Outre les blessures, un personnage qui s'adonne à une activité physique intense encourt la fatigue. Un personnage gagne un point de fatigue toutes les (santé) heures.

Feu

Un feu inflige un certain nombre de dés de dégâts en fonction de sa taille et de son intensité. On additionne les deux pour les dégâts totaux:

Intensité:

- 1: combustion lente (cigarette)
- 2: feu de bois
- 3: feu très chaud (forge)
- 4: Feu chimique à très haute température ou feu de métaux.
- 5: Torche à plasma

Taille:

- 1: allumette
- 2: torche
- 3: belle flambée
- 4: gros foyer (charrette de foin)
- 5: énorme foyer infernal

Climats Extrêmes					
Violence\Temp.	glacial	grand froid	tempéré	Très aride	Fournaise
ouragan	4g4 Par heure	3g3 Par heure	2g2 Par heure	3g3 Par heure	4g4 Par heure
tornade	3g3 Par heure	2g2 Par heure	3g1 Par heure	2g2 Par heure	3g3 Par heure
vents déchainés	2g2 Par heure	3g1 Par jour	2g1 Par jour	3g1 Par jour	2g2 Par heure
grosse tempête	3g1 Par heure	2g1 Par jour	1g1 Par jour	2g1 Par jour	3g1 Par heure
calme	2g1 Par heure	1g1 Par jour	0g0 Par jour	1g1 Par jour	2g1 Par heure





Guérison des blessures

Aggravation: Après réception, une blessure grave doit être stabilisée, si tel n'est pas le cas, chaque heure qui passe après la réception, chaque blessure grave non stabilisée s'aggrave et cause l'apparition d'une nouvelle blessure grave.

Stabilisation naturelle: Chaque heure qui passe après la réception, un jet de physique peut être effectué pour chaque blessure grave non stabilisée. Chaque réussite indique que la blessure s'est naturellement stabilisée. La difficulté est moyenne si le point de choc n'est pas atteint, difficile si il est atteint et très difficile si il est dépassé.

Stabilisation médicale: Un personnage peut utiliser la compétence médecine (dans le domaine arts et métiers) pour soigner des blessures. Il effectue un jet pour chaque blessure grave à traiter et la stabilise sur une réussite. Si le personnage à soigner n'a pas atteint son point de choc, la difficulté est moyenne, si le point de choc est atteint ou dépassé la difficulté est difficile, si le personnage est inconscient la difficulté est très difficile. Ces difficultés sont réduites d'un degré si le médecin opère dans des conditions optimales (hôpital bien équipé). Ce n'est généralement jamais le cas dans les univers pré-modernes. Chaque jet prend 20 minutes moins 5 minutes par augmentation.

Guérison naturelle: Une blessure grave stabilisée est guérie tous les dix jours moins le physique du personnage. On la retire alors de la jauge de santé.

Guérison médicale: Une fois que toutes les blessures sont stabilisées, le médecin peut alors effectuer un jet de médecine contre un ND de $5 * \text{le nombre total de blessures graves à ce moment}$, si le jet est réussi, une blessure grave est retirée de la jauge de santé. Ce jet peut être réitéré pour chaque intervalle de dix jours moins le physique du personnage soigné.

Jets de traits

Parfois il est nécessaire pour une action simple d'effectuer un jet en utilisant uniquement un trait, sans y adjoindre de domaine ou de compétence. On lance alors autant de dés que le rang du trait et on les garde tous. Bien entendu le ND de telles actions doit être plus faible que celui d'actions à compétences, où l'on lance plus de dés. Les principaux jets de traits sont les suivants:

Jet de perception de base(voyez-vous les ennemis?):
jet de mental.

Jet de connaissance de base(quel est le nom du roi? De quand date l'indépendance de la région):
jet de mental

Jet de résistance mentale(résister à la torture, encaisser la perte d'un proche):
jet de volonté

Jet de tour de force simple(enfoncer une porte, soulever un poids):
jet de physique

Noyade

Un personnage peu retenir son souffle pendant (rang de physique) * 20 secondes. Au delà il perd un rang de physique par tranche de 10 secondes et meurt quand celui-ci atteint 0.

Il retrouve un rang de physique par heure de repos.

Peur

Tous les objets, créatures et personnages possèdent un rang de peur. Il vaut généralement 0 car la majorité des choses ne sont pas effrayantes. Ce rang de peur varie comme une caractéristique: il vaut au maximum 5. Certains effets permettent d'augmenter le rang de peur (l'avantage boucher par exemple) mais il existe des créatures si effrayantes qu'elles ont naturellement un rang de peur non nul (monstres et démons par exemple).

Lorsqu'un personnage est confronté à quelque chose ayant un rang de peur non nul, il doit effectuer un jet de volonté contre un ND de $5 * \text{le rang de peur affronté}$. Si le jet est un échec, il subit un malus en dés lancés égal au rang de peur.

Poisons et maladies

Un poison ou une maladie est composé de trois caractéristiques:

Virulence: Dégâts infligés ou effets subits

Intervalle: temps qu'il se passe entre chaque moment où le personnage subit les effets de l'affliction.

Durée: temps total durant lequel l'affliction fera effet.

A titre d'exemple:

Arsenic: Virulence 1g1 dégâts/ Intervalle 30 min/ Durée 3 jours

Venin très violent: 2 blessures graves / 10 secondes/ illimité.

Maladie affaiblissante: -1 physique / 1 jour / 1 semaine

Attention, tout ceci peut varier avec la dose, on peut sous doser, sur doser etc... Le MJ reste juge des effets d'un poison.

On peut effectuer des jets de médecine (ou trouver un antidote) d'une difficulté dépendant du poison (à définir par le MJ) afin de réduire les effets d'un poison ou d'une maladie (là encore c'est au MJ de déterminer dans quelle mesure).





Zone des Combats

Lorsque deux armées se rencontrent, un combat de masse va avoir lieu.

Tour de bataille: Un tour de bataille peut durer plusieurs heures, cela représente le temps nécessaire pour faire évoluer la situation au cours d'une bataille.

Gagner la bataille: Pour savoir qui va l'emporter, les généraux commandant les deux armées vont à chaque tour de bataille effectuer un jet de stratégie en opposition. Le premier à remporter un total de trois tours de bataille gagne la bataille.

Modificateurs: Le MJ est encouragé à fournir des augmentations gratuites aux généraux en fonction de la situation (bon plan, meilleure armée, plus grand nombre d'hommes, troupes plus motivées). Il peut aussi faire

effectuer des jets à des « seconds » qui pourront donner des bonus à leur général.

Jet personnel: Chaque personnage ne commandant pas l'armée doit choisir la position dans laquelle il sera au cours du tour de bataille. Il a le choix entre *Soutien*, *Désengagé*, *Engagé* et *En Première Ligne*.

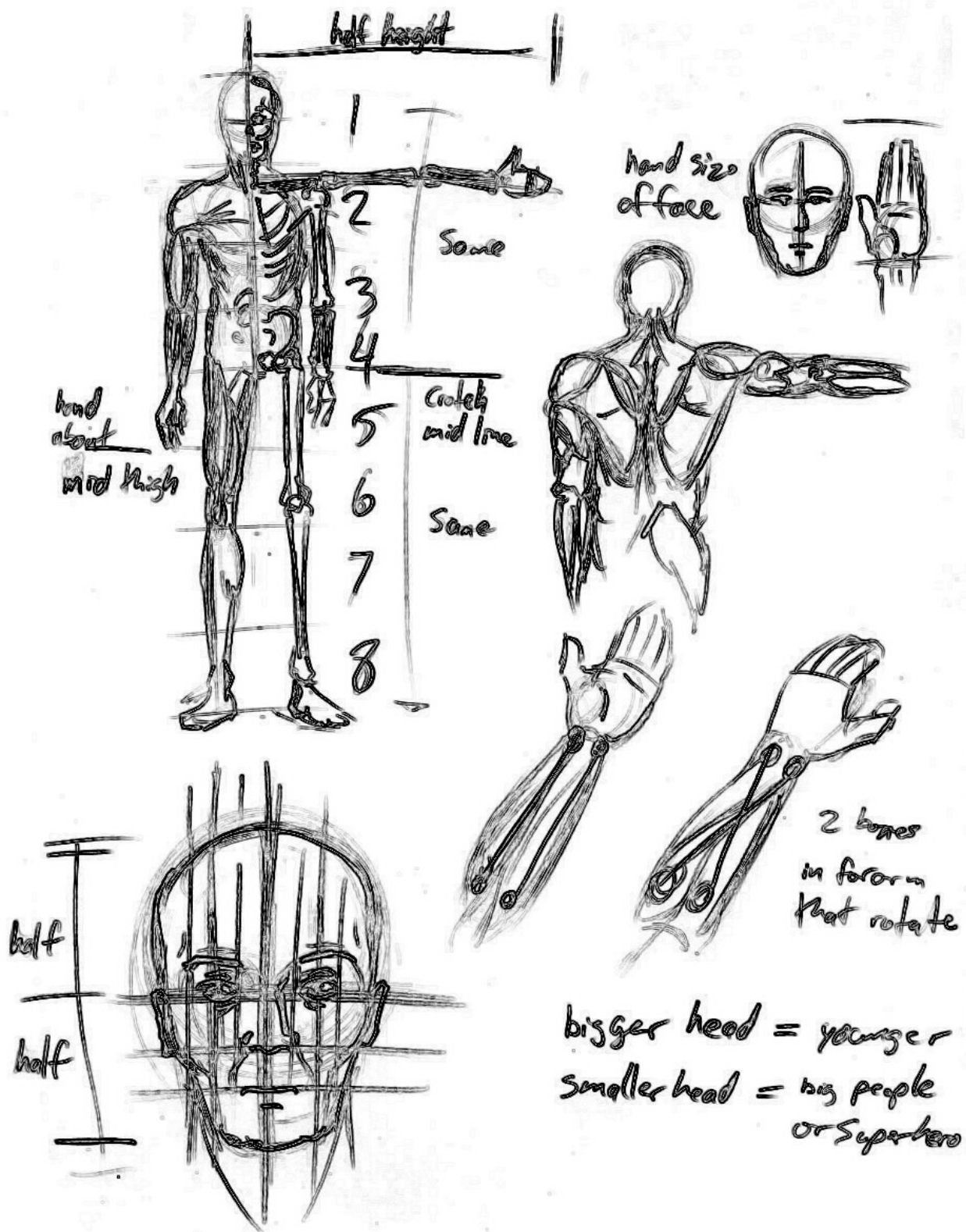
Il doit effectuer à chaque tour de bataille un jet personnel de un dé auquel il ajoute son mental et sa compétence stratégie et se reporte au tableau suivant, dans lequel il trouvera les dégâts reçus pendant le tour de bataille et l'éventuelle possibilité d'opportunité héroïque.

Opportunités héroïques: Le personnage peut accomplir un haut fait qui pourra influencer sur la bataille. Cela peut être la prise d'une position, un duel héroïque, une ligne dégagée sur un des leaders ennemis, une ligne à colmater, une bannière à sauver etc... Le MJ est juge des effets sur la bataille qu'aura l'opportunité héroïque.

Table de Bataille

Situation de l'armée	Niveau d'Engagement					
	Soutien	Désengagé	Engagé	Première Ligne		
Victoire						
Égalité		Soutien	Désengagé	Engagé	Première Ligne	
Défaite			Soutien	Désengagé	Engagé	Première Ligne
1 – 3	2g2	3g3	4g4	4g4	5g5 Opportunité Héroïque	6g6
4 – 6	2g2	2g2	3g3	4g4 Opportunité Héroïque	4g4	5g5
7 – 9	1g1	2g2	2g2	3g3	4g4 Opportunité Héroïque	4g4 Opportunité Héroïque
10 – 11	1g1	2g2 Opportunité Héroïque	2g2 Opportunité Héroïque	3g3 Opportunité Héroïque	3g3 Opportunité Héroïque	4g4 Opportunité Héroïque
12 – 14	0g0 Opportunité Héroïque	1g1 Opportunité Héroïque	2g2	2g2 Opportunité Héroïque	3g3 Opportunité Héroïque	3g3 Opportunité Héroïque
15 – 17	0g0	1g1 Opportunité Héroïque	1g1	2g2	2g2 Opportunité Héroïque	3g3 Opportunité Héroïque
18+	0g0 Opportunité Héroïque	0g0	1g1 Opportunité Héroïque	2g2	2g2 Opportunité Héroïque	2g2 Opportunité Héroïque





Création de Personnage





Création de personnage

Maintenant que les règles sont connues, il est temps d'aborder la création des personnages prêts, tel Cnaeus, à affronter barbares, horreurs tentaculaires et sadisme des maîtres de jeu.

Points d'expérience

La mesure de la puissance d'un personnage est son expérience. Elle se chiffre en points d'expérience (XP). Un personnage commence avec 200 points d'expérience puis en gagnera d'autres au cours de ses aventures.

Ceci représente un personnage capable mais encore au début de ses aventures. Étant donné que cela limite les possibilités d'histoires il est fréquent de donner des XP supplémentaires à la création afin que les scénarios puissent être plus intéressants.

Cela donne en résumé:

200XP: individu capable

350XP: expert en son domaine

500XP: Véritable maître.

Rangs à la création

Minima: La plupart des adultes ne sont pas complètement démunis dans les domaines de base. De même, la majorité d'entre eux ont au moins le minimum humain dans leurs traits. Ainsi, au départ d'une création, chaque personnage reçoit un rang dans tous ses domaines et ses traits.

Maxima: A aucun moment une caractéristique ne peut dépasser le rang 3 à la création (avec les 200XP initiaux). Si il s'agit d'une création effectuée avec plus de 200XP, répartissez les 200 premiers XP en respectant la limitation des caractéristiques au rang 3 puis attribuez librement les XP restants. Le rang d'une compétence ne peut jamais dépasser celui du domaine auquel elle appartient, même après la création.

Création de Cnaeus: Au fur et à mesure de cette section nous accompagnerons la présentation des règles par la création de Cnaeus, un décurion des légions de l'Empire de Ganae. Cnaeus est créé avec 200XP.

Traits

L'augmentation des traits se fait à un coût de:

Rang désiré * 5 XP

Pour passer à un rang supérieur il faut posséder tous les rangs intermédiaires (i.e. Pour passer au rang 3 il faut d'abord posséder le rang 2).

Comme précisé plus haut, les traits commencent tous à rang 1.

*Création de Cnaeus: Cnaeus est un soldat: il faut donc veiller à ce que son physique soit au moins moyen, on monte donc son physique au rang 2, cela lui coûte $2*5=10$ XP.*

Cnaeus n'est pas un fin penseur, c'est un rude garçon de ferme qui s'est enrôlé dans l'armée pour échapper à sa vie misérable. On laisse donc son mental à 1.

*La coordination est importante au combat: Cnaeus se doit donc d'avoir un rang 3 dans ce trait pour pouvoir se battre correctement. Cela coûte donc $2*5+3*5=25$ XP.*

Cnaeus a une volonté moyenne, un rang 2 lui coûte 10XP.

*Finalement, bien que pas très futé, Cnaeus a servi d'ordonnance à son général et a fréquenté le beau monde de la haute société Ganéenne, il a donc acquis une sociabilité de 3 (ce qui lui coûte $2*5+3*5=25$ XP).*

Cnaeus possède donc 70XP dans ses traits sur les 200 de la création.

Domaines

L'augmentation des domaines se fait à un coût de:

Rang désiré * 3 XP

Pour passer à un rang supérieur il faut posséder tous les rangs intermédiaires (i.e. Pour passer au rang 3 il faut d'abord posséder le rang 2).

Comme précisé plus haut, les domaines commencent tous à rang 1.

La liste complète des domaines et des compétences qui leurs sont rattachées est disponible dans le chapitre compendium.

*Création de Cnaeus: En tant que soldat, Cnaeus se doit de posséder le domaine corps à corps au rang 3: cela lui coûte $2*3+3*3=15$ XP.*

Pour représenter son entraînement, son joueur lui monte le domaine « Arts Physiques » au rang 3 de même, donc 15XP de plus.





Une fois ceci fait, il décide d'allouer à ses domaines « combat à distance » et « social » le rang 2: cela lui coûte à chaque fois $2*3=6$ XP soit 12 XP pour les deux.

Cnaeus possède donc 42XP dans ses domaines.

Pour l'instant le compte total en est à 112XP

Compétences

L'augmentation des compétences se fait à un coût de:

Rang désiré * 2 XP

Pour passer à un rang supérieur il faut posséder tous les rangs intermédiaires (i.e. Pour passer au rang 3 il faut d'abord posséder le rang 2). Le rang d'une compétence ne peut jamais dépasser le rang du domaine auquel elle appartient, même après la création.

Attention, contrairement aux domaines et traits, les compétences commencent au rang 0, il faut donc acheter le premier rang.

La liste complète des compétences et des domaines auxquelles elles se rattachent est disponible dans le chapitre compendium.

*Création de Cnaeus: Cnaeus possède la compétence « attaque(armes d'hast) » au rang 3: cela lui coûte donc $1*2+2*2+3*2=12$ XP.*

Il en va de même pour les compétences « parade(armes d'hast) » et « parade(escrime) » qui coûtent elles aussi, chacune, 12 XP.

*Pour en finir avec le corps à corps, il possède la compétence « attaque(escrime) » au rang 2 pour un coût de $1*2+2*2=6$ XP.*

Dans le domaine « Arts Physiques », il possède les compétences « esquive » et « sport » au rang 2, donc 6 XP chacune, ainsi que la compétence « équitation » au rang 1 (donc 2 XP).

Dans le domaine « combat à distance », il possède la compétence « lancer(lance) » au rang 2 (6XP).

Dans le domaine « social », pour finir, il possède la compétence « étiquette » au rang 2 (6XP) et les compétences « Subterfuge » et « Art Oratoire » au rang 1 (2 XP chacune).

Cnaeus possède donc 68 XP dans ses compétences.

Il a donc dépensé en tout 180 XP sur les 200 attribués au départ.

Spécialisations

Une spécialisation dans une compétence coûte 2 XP. On peut avoir autant de spécialisations qu'on le désire dans une compétence.

Il n'existe pas de liste de spécialisations, les joueurs sont libres de déterminer les cas où ils seront particulièrement doués mais le MJ est seul juge pour autoriser ou non un joueur à prendre une spécialisation.

Il faut au moins un rang dans une compétence pour pouvoir y prendre des spécialisations.

Création de Cnaeus: Cnaeus achète la spécialisation « lance » pour sa compétence « attaque(armes d'hast) ». Cela lui coûte 2XP, il en est donc à 182XP.

Avantages et Désavantages

Afin de donner à son personnage des capacités particulières il est possible d'acheter des avantages chaque avantage à un coût et des effets qui lui sont propres.

Si un manque de point se fait sentir ou si le joueur souhaite compliquer l'existence de son personnage pour des histoires plus intéressantes. Il est possible de prendre des désavantages, dont le prix est ajouté au total d'XP du personnage, permettant ainsi de créer des personnages plus puissants au prix de tourments.

La liste complète des avantages et désavantages se trouve dans la section compendium.

Création de Cnaeus: Cnaeus possède l'avantage « crâne de fer » (ce qui explique sa survie..) au prix de 16 XP, il est « entraîné en armure » pour 12 XP, connaît très bien sa région d'origine grâce à l'avantage « localité » pour 2 XP et a une certaine réputation dans l'armée (comme incroyable survivant) de par l'avantage « citation » pour 6 XP.

Cela fait donc au total 218 XP, soit 18 XP de trop!

Il va falloir affecter des désavantages à Cnaeus pour l'amener au « bon » total de 200 XP.

Cnaeus souffre « d'amères fiançailles » pour 4 XP et a une obligation personnelle envers le général de son armée pour 4 autres XP. Finalement, les nombreux coups qu'il aura subit l'auront rendu « borgne » pour 10 XP.

Ca y est! Cnaeus est créé avec exactement 200XP!

Progression ultérieure

A l'issue de chaque partie, le MJ accorde de nouveaux points d'expérience aux personnages, en fonction de la taille de la partie, des actions accomplies etc...

Coûts de Progression					
	Trait	Domaine	Compétence	Spécialisation	Avantage ou Désavantage
Rang 1	Auto (5 pour les cas particuliers)	Auto (3 pour les cas particuliers)	2	Toujours 2	coût indiqué dans la liste
Rang 2	10	6	4	-	-
Rang 3	15	9	6	-	-
Rang 4	20	12	8	-	-
Rang 5	25	15	10	-	-
Rang 6 (inhumain)	30	18	12	-	-







Compendium

Voici la liste des compétences, domaines, avantages et désavantages. Séparée du reste des règles pour des raisons de clarté.

Domaines et Compétences

Voici donc la liste des domaines accompagnés de leurs descriptions et des compétences qui leur sont rattachées.

Analyse

On retrouve ici les compétences de perception, d'investigation et de détection en général.

Politique: A l'aide de cette compétence, au cours d'une réception ou en présence de personnes influentes, le personnage peut distinguer les intrigues qui se jouent, les contacts qui se nouent et comprendre les enjeux cachés.

Investigation: Sur une scène de crime ou dans une enquête le personnage peut relever des indices aidant à la progression de l'histoire.

Empathie: Le personnage utilise cette compétence pour discerner les mensonges et deviner les émotions réelles de son interlocuteur.

Arts et Métiers

Sous cette dénomination un peu vague on va retrouver un très vaste et disparate ensemble allant de la peinture à la menuiserie en passant par la mécanique, les talents de faussaire et les premiers soins. En bref ce sont les compétences de métiers non spécifiquement intellectuels.

Métier: Il s'agit d'une catégorie de compétences. Il en existe une par métier, il faut en acheter une nouvelle par autre métier désiré.

Exemples de métiers: chirurgie, alchimie, menuiserie, mécanique, cuisine, herboristerie, marin.

Bien entendu la liste n'est pas exhaustive et je vous encourage à la compléter! Un personnage peut avoir de nombreuses capacités et vous ne devez pas vous laisser impressionner par le terme « métier ». Cela ne condamne pas le personnage à une occupation, il s'agit juste du terme le plus commode que j'ai trouvé pour cette gamme.

Arts Physiques

Ce domaine regroupe les compétences plus physiques comme le sport.

Esquive: Il s'agit d'une compétence de défense (voir plus loin, dans la section « combat ») telle que les compétences de parade. Elle présente l'avantage de ne pas nécessiter d'avoir une arme en main.

Sport: Toutes les disciplines sportives, escalade, course, athlétisme etc...

Équitation: Capacité à expliquer à un cheval dans quelle direction il faut courir et pourquoi il doit supporter ce poids inutile.

Combat à Distance

Ici se classent les compétences pour lancer des objets sur l'ennemi ou l'attaquer à l'aide d'un arc, d'une arbalète ou d'une mitrailleuse gatling à balles explosives.

Ce domaine fonctionne de manière semblable au domaine du corps à corps sauf qu'il n'existe pas de compétence de parade. Uniquement une compétence d'attaque par type d'arme à distance et pour certaines armes normalement de corps à corps (couteaux, haches) une compétence lancer.

Compétences d'arme

Les différentes compétences se nommant *attaque* ou *parade* ou *lancer* sont bien des compétences différentes! Chaque type d'arme possède une compétence attaque qui lui est associée, on la note alors *attaque(arme)*. Un personnage maniant plusieurs types d'armes (par exemple les haches et les armes d'hast) devra acheter des compétences pour chacun (*attaque(armes d'hast)* *attaque(haches)*).

Les armes à distance n'ont pas de compétence *parade*, et toutes les armes de corps à corps n'ont pas forcément de compétence *lancer*.

Liste des types d'armes de la version de base de l'UP! System:





- Arcs
- Arbalètes
- Frondes
- Sarbacanes
- diverses compétences de lancer

Corps à Corps

On retrouve ici les compétences utiles pour frapper un ennemi avec une arme ou à mains nues et esquiver ses coups.

Ce domaine est un peu particulier, en effet il regorge de moult compétences, deux par type d'arme en vérité. Il est impossible de toutes les lister, d'autant plus que chaque mj y ajoutera celles qu'il désire y voir figurer. La règle est la suivante: deux compétence sont attribuées à chaque arme: attaque(arme) et parade(arme). L'utilité de ces deux compétences est évident et la mécanique derrière est explicitée dans la section combat.

Liste des types d'armes de la version initiale de l'UP! System {exemples de spécialisations entre accolades}:

- Armes d'escrime {rapière, sabre, coutelas etc}
- Armes à Lame Longue {épée large, espadon etc}
- Haches {hache d'arme, hache à deux mains etc}
- Armes contondantes {masse, fléau, morgenstern etc}
- Armes d'Hast {lance, fourche, hallebarde etc}
- Armes à Chaîne {seurn tjat koen etc}
- Petites armes {couteau, dague etc..}
- Faux et apparentés (faux, faucille etc)
- Mains nues {type de mouvements}.
- Armes improvisées {jambon, table etc}.

Érudition

Les arts intellectuels comme l'histoire, l'occultisme, la stratégie, les sciences et autres connaissances.

Occultisme: Cette compétence permet d'en savoir plus sur les phénomènes étranges, les démons, la magie et les horreurs indiscernables et tentaculaires rodant aux bordures de la réalité.

Culture: Somme des connaissances culturelles du personnage, tout comme les susdites la difficulté du jet dépend de la question (combien de dynasties a connu l'Empire de Ganae? Quel seigneur des Plaines régnait donc sur les Marches de L'Est avant l'indépendance de l'Empire d'Ostmark? Combien de temps dura la Guerre Cruelle entre Sihar et Ut'Yef? Quelles sont les tribus principales de Vraanesh?).

Stratégie: Les facultés militaires du personnage et sa compétence pour mener une armée et remporter une bataille.

Sciences: Les connaissances scientifiques du personnage et sa capacité à mener à bien des expériences et à mettre

en pratique des concepts.

Nature

Tout ce qui pourra servir aux chasseurs, rôdeurs et hippies et qui n'est pas spécifiquement un métier. Ainsi on pourra y trouver « survie » et « pister » mais pas « tanner » ou « construire ma cabane en rondins ».

Survie: C'est la capacité à trouver de la nourriture et à survivre au milieu d'une nature hostile. A résister au froid dans la toundra ou à la déshydratation dans le désert.

Pister: Permet de traquer une proie, animal ou homme.

Piéger: Permet de confectionner des pièges « naturels » (branches pliées, fosses etc...) ou de dissimuler des pièges dans la nature (piège à loup etc...), on utilise sécurité pour piéger un bâtiment.

Ombres

Ce domaine regroupe les compétences des espions et des voleurs.

Furtivité: Le personnage échappe à la vigilance des gardes ou passe pour un innocent serviteur à la réception.

Larcin: Le personnage dérobe des objets de manière discrète et peut même jouer les pickpockets.

Sécurité: Cette compétence est utilisée lorsque l'on souhaite faire cesser la résistance de la serrure à la juste cause du personnage. Cela sert aussi pour les systèmes de sécurité et les pièges.

Social

Ce n'est pas une redite du trait de Sociabilité, qui représente le charisme et l'aisance de base. Mais cela représente une première approche des facultés générales acquises du personnage en milieu social. On va y trouver des compétences pour manipuler, séduire, mentir et convaincre.

Etiquette: Mesure l'aisance sociale et la capacité à s'adapter à un milieu en respectant ses codes et conventions. Peut aussi bien servir à saluer une marquise qu'à comprendre les codes de la rue.

Subterfuge: Sert à mentir et à dissimuler.

Art Oratoire: Cette compétence permet de convaincre par l'éloquence ou de noyer le poisson par baratin. On peut aussi l'utiliser pour galvaniser une armée.

Séduction: Permet de charmer une personne pour la mener dans son lit ou la pousser à commettre un acte qu'elle n'aurait normalement accompli.





Avantages et Désavantages

LISTE DES AVANTAGES

Accoutumance à un climat extrême(4XP): Vous résistez très bien à la chaleur ou au froid, mais le contraire n'est pas vrai. Vous subissez une réduction de 1g0 aux dégâts dus au climat chaud et une augmentation de 1g0 aux dégâts infligés par un climat froid ou l'inverse.

Allié(2XP/4XP/8XP): Vous possédez un allié qui accomplira pour vous des faveurs mineures(2XP), prendra des risques non mortels ou des risques sociaux importants mais en secret(4XP) ou sera avec vous à la vie à la mort(8XP).

Ambidextre(6XP): Vous n'avez aucune pénalité de main non directrice.

Appartenance(variable): Vous êtes membre d'une prestigieuse organisation, société secrète, armée ou puissante guild. Les avantages exacts sont à définir avec le MJ mais en tout état de cause, vous pouvez bénéficier du soutien des membres et des vastes ressources de l'organisation en question mais en retour devrez parfois donner de votre personne à son service. Le coup en XP est variable et dépend de la position au sein de l'organisation.

2XP: Simple agent, garde, homme du rang ou novice.

6XP: Recrue de confiance, Petit chef, sergent ou membre de plein droit.

10XP: Membre important, chevalier de l'ordre, actionnaire financier ou capitaine

14XP: Membre de haut rang, colonel, préfet ou membre du conseil.

Apprentissage de Grand Maître(6XP): L'une de vos compétences pourra un jour atteindre le rang 6.

Articulations doubles(2XP): Immunisé aux clefs sur vos doigts et deux augmentations gratuites pour y échapper. Une augmentation gratuite au jet d'absorption effectué pour des dégâts aux mains.

Augmentation Gratuite (6XP): Vous êtes particulièrement doué dans une compétence ou un trait. Tous vos jets dans cette compétence ou les jets de trait pur(perception, encaissement, connaissance) se font avec une augmentation gratuite. Cela peut être dû à n'importe quoi, des années d'apprentissage, un pacte démoniaque...

Boucher(10XP): Si vous infligez deux blessures graves d'un seul coup à un ennemi, vous pouvez dépenser un point de force d'âme pour augmenter votre rang de peur de 3 pour le reste du combat.

Chantage(2-10XP): Vous connaissez un secret dont la magnitude et la puissance de la personne affectée sont déterminées par le coût de cet avantage.

Compagnon(10XP): Vous avez loué les services d'un soldat compétent qui agit en qualité de garde du corps ou voyagez avec un comparse ou votre vieux professeur. Il vous restera loyal tant que vous ne ferez rien pour l'agacer sérieusement. C'est un personnage doté de 250 XP.

Conscience de l'invisible(8XP): Vous avez conscience des forces invisibles et mystiques à l'œuvre. Un jet de perception de difficulté moyenne vous permet de détecter l'usage de pouvoirs ou la présence de créatures d'origine mystique.

Citation(6XP): Vous êtes particulièrement célèbre, apprécié et reconnu.

Crâne de fer(8XP): Vos dés explosent même lorsque vous atteignez votre point de choc.

Domestiques(20XP) : vous possédez une suite de cinq personnes. Tous des personnages débutants (200XP).

Doué(10XP/20XP): Vous effectuez tous les jets de compétence d'un domaine avec un bonus de 1 ou 2 dés selon le coût payé. Cela peut être dû à n'importe quoi, un talent particulier, une relique transportée....

Dur à cuire(5XP/10XP/15XP): Vous réduisez les pénalités de blessures que vous subissez de 1 dé/2 dés/3 dés selon le coût de cet avantage.

Entraîné en armure(12XP): Réduction des pénalités d'armure. Votre armure est traitée comme si elle se situait une colonne sur la droite dans la table des pénalités d'armure.

Fortune(10XP+variable): Rend le personnage riche. Cet avantage coûte 5XP. Une fois cet avantage acheté, le personnage possède une fortune de rang 1, il peut alors dépenser des XP pour augmenter ce rang à raison de d'un XP par rang. Le personnage possède gratuitement cinq serviteurs ou suivants par rang dans cet avantage, à charge pour lui de payer pour d'autres. Le tableau suivant donne la correspondance entre rang et revenu par mois (indicatif: à adapter selon le jeu). La provenance de cet argent est à la convenance du personnage (taxe du fief, parts dans une compagnie, piraterie etc).

Fortune	
Rang	Revenu
1	125
2	250
3	500
4	1000
5	2000





Frère astral(10XP/20XP): Vous êtes lié par le destin à une autre personne. Pour 10XP vous pouvez, en réussissant un jet moyen de mental, connaître l'état d'esprit général de votre compagnon et vous lancez tous deux 2 dés supplémentaires sur vos actions lorsque vous agissez en coopération. La souffrance intense ou la mort de l'un entraîne un malus de 5 sur tous les jets chez l'autre pendant la durée de la souffrance ou de manière permanente en cas de mort. Pour 20XP le lien est plus important: vous partagez à deux vos quatre jauges. Vous êtes traités comme une créature unique dont la santé est la somme de vos deux santé (les blessures sont infligées à votre être composite, vous mourrez tous deux au même moment et subirez les mêmes malus de blessures, vos traits volonté et physique sont additionnés pour les jets liés aux blessures), idem pour l'initiative (vous partagez à votre convenance vos actions avec l'autre), la force d'âme (chacun peut puiser dans la réserve commune) et la fatigue (celle acquise par l'un est partagée par les deux dans la jauge commune).

Garde de combat(9XP): Vous maîtrisez parfaitement une garde particulière avec un armement précis. Lorsque vous brandissez l'armement exact (une rapière, une épée longue, un sabre et une main gauche) vous bénéficiez d'un bonus de 5 à votre ND pour être touché.

Grand buveur(2 XP): Vous ne tenez jamais compte des malus liés à un état d'ébriété.

Grande Destinée(15 XP): Quelque chose refuse de vous laisser mourir. Vous pouvez ignorer la première blessure mortelle que l'on vous inflige dans une partie.

Héros local(4XP): Vous lancez et gardez un dé supplémentaire pour vos actions sociales en une ville spécifique du fait d'une action passée.

Homme de volonté(30XP): Votre volonté est absolument inébranlable. Vous êtes inhumainement calme. Ni intrépide ni téméraire, mais parfaitement maître de vous. Les émotions ne vous affectent que si vous l'avez décidé. Votre mental n'a aucune faiblesse. Vous êtes immunisé aux pouvoirs affectant l'esprit. On ne peut vous intimider, vous ne cédez que lorsque vous êtes convaincu, vous êtes immunisé à la peur. Vous n'êtes jamais sonné en combat, vous relancez toujours vos 10. Vous ne sombrez dans l'inconscience que lorsque votre jauge est pleine.

Immunité au poison (2XP) : Vous ignorez les effets d'un poison spécifique.

Localité (2XP): Vous connaissez parfaitement une région, vos jets impactés par une telle connaissance ont un bonus d'une augmentation gratuite.

Organisme résistant(6XP/12XP): Vous gagnez un

bonus de 2g0 / 2g2 selon le prix payé pour contrer les effets des poisons et maladies mais aussi la nourriture avariée, les conditions de vie insalubre etc...

Poings de pierre (6XP): Vous vous êtes rudement entraîné, ou vos membres sont naturellement denses. Vous faites vos jets de dommages lorsque vous frappez à mains nues avec 0G2 au lieu de 0G1.

Rapide (10XP): Vous lancez un dé d'initiative supplémentaire sans le garder.

Réflexes de combat (6XP) : Lors d'un jet d'Initiative, vous pouvez relancer un dé d'action mais serez contraint de garder ce nouveau résultat.

Réflexes éclairs(10XP): Les interruptions vous coûtent une action de moins (minimum 1).

Résistance à la douleur (8XP) : Vous êtes Sonné lorsque vous recevez une Blessure Grave supplémentaire de plus que la normale et bénéficiez d'une augmentation gratuite pour résister à la torture.

Résistance mystique(6XP): Les tentatives d'user de magie ou de pouvoirs psioniques sans votre consentement sur vous voient leur ND augmenter de 5.

Sauf-conduit(6-10XP): Vous possédez un ami important, avez fait un beau mariage ou détenez une lettre d'introduction, bref, un sésame pour vous sortir de mauvais pas ou pénétrer en des lieux normalement hors de votre portée. La puissance de votre sauf-conduit et les avantages afférents dépendent des points investis dans cet avantage.

Sentinelle(4XP): Vous pouvez utiliser votre coordination au lieu de votre mental pour effectuer vos jets de perception.

Sommeil léger(2XP): Le personnage a un sommeil léger il peut se réveiller sur un jet de perception facile en cas de besoin.

Sommeil efficace (2XP): Le personnage dort la moitié du temps normal.

Tueur né(10XP): Vous pouvez tuer quelqu'un avec n'importe quoi. Toutes les compétences d'armes dans lesquelles vous n'avez aucun rang sont considérées comme étant au rang 1.

Trait légendaire(6XP): Un de vos traits pourra un jour valoir 6.

Trait puissant(6XP): Lorsque vous devez effectuer un jet de trait pur (connaissance, encaissement, perception) avec un trait défini, vous lancez un dé supplémentaire.





LISTE DES DESAVANTAGES

Adversité(variable): Vous devez faire face à une rivalité, une vendetta d'une famille rivale, la haine d'une secte d'assassin ou un ennemi juré qui souhaite votre mort. Le nombre de points rapportés permet d'évaluer la virulence de la haine et la puissance de l'ennemi. Cela peut aussi signifier que vous avez des dettes, êtes hors la loi ou toute autre adversité qu'il peut sembler intéressant de développer.

Puissance:

2XP: individu isolé sans compétence notable

4XP: spadassin compétent isolé, organisation locale

6XP: famille marchande, riche bourgeois ou noble

8XP: puissante société secrète, importante famille noble ou individu réellement très influent

10XP: Organisation internationale majeure ou séculaire, grand et puissant seigneur

Virulence:

2XP: concurrence sans coups tordus, rivalité amoureuse.

4XP: rivalité amère, la tricherie, la corruption, la trahison, le complot: tout est bon pour vous battre.

6XP: c'est votre ruine qu'ils veulent, votre déchéance la plus totale et votre mort sociale. Ceux qui vous sont chers seront utilisés contre vous.

8XP: seule votre mort serait satisfaisante! Vos proches sont haïs aussi, même si leur mort n'est pas nécessaire ils pourront être torturés.

10XP: Vous serez abominablement torturé pendant l'éternité entière, votre famille et vos amis seront tous impitoyablement mis à mort sous vos yeux, tout ce que vous aurez touché devra être brûlé.

A la rue(4XP): Vous ne disposez pas de demeure, en vérité vous vivez dans la rue avec les mendiants.

Amères fiançailles(4XP): Tous les mariages ne sont pas aussi désastreux que le vôtre. Votre conjoint vous cause d'innombrables soucis.

Amnésique(2XP): Vous ignorez qui vous êtes et ce que vous fichez là. Les ennuis de ce désavantages peuvent être combinés avec d'autres comme par exemple Adversité ou Secret.

Amputé (10XP): Vous êtes amputé d'une main ou d'un bras.

Blessure permanente (10XP): Votre corps souffre d'une blessure qui n'a jamais complètement guérie. Vous êtes toujours considéré comme ayant une blessure grave.

Borgne (10XP): Vous n'avez plus qu'un œil valide. Tous les ND basés sur la perception et l'attaque augmentent de 5, voir de 10 ou 15 pour le combat à distance.

Code d'honneur(3XP/6XP/9XP/12XP/15XP): Tous les 3XP rapportés par ce désavantage représentent une règle d'honneur que vous devez respecter sous peine de perdre un point de force d'âme. Si il ne vous reste plus de force d'âme vous subissez un malus cumulatif de 5 sur vos jets.

Conduit ouvert(6XP): Les phénomènes paranormaux

coulent librement à travers vous. Tout utilisateur de magie ou de pouvoir psionique tentant de vous affecter obtient une augmentation gratuite sur ses jets.

Confusion d'identité(2XP): Vous avez tenté de dissiper ce malentendu des centaines de fois. Mais on continue de vous confondre régulièrement avec quelqu'un d'autre. Ou peut être n'êtes vous pas au courant de votre véritable identité. Les ennuis de ce désavantage peuvent être combinés avec d'autres comme par exemple Adversité ou Secret.

Défaut(8XP/16XP): Vous effectuez tous les jets de compétence d'un domaine avec un malus de 1 ou 2 dés selon le coût payé. Cela peut être dû à n'importe quoi, un manque de confiance, une totale impréparation, une affliction étrange...

Fragile(8XP): Vous sombrez automatiquement dans l'inconscience une fois votre point de choc atteint.

Honte(3XP): Vous avez été renvoyé d'une organisation à laquelle vous apparteniez précédemment, avez été vaincu de manière humiliante et abjecte, avez été dépossédé de vos terres ou avez été exilé du royaume et vous devez faire face à la honte qui en résulte. Les ennuis de ce désavantages peuvent être combinés avec d'autres comme par exemple Adversité, à la rue ou Secret.

Incompétent(8 XP) : Vous avez des difficultés dans une compétence. Tous vos jets dans cette compétence se font avec un malus de 5 au résultat. Cela peut être dû à n'importe quoi, une malédiction, une vieille blessure, le manque d'entraînement...

Lent(12XP): Vous lancez un dé d'initiative de moins.

Lien de dépendance(variable): Quelqu'un dépend entièrement de vous.

2XP: Adulte

4XP: Personne âgée

6XP: Enfant

Mauvaise réputation(6XP): Vous êtes tristement célèbre. Vos jets sociaux se font avec un malus de 5 avec toutes les personnes vous reconnaissant (sauf éventuellement les autres personnes infâmes, qui peuvent même vouloir devenir comme vous).

Mort et Enterré(2XP-6XP): Vous êtes réputé mort, les points gagnés sont plus ou moins importants en fonction de votre réputation, que vous soyez inconnu(2XP), modérément connu(4XP) ou célèbre(6XP) change la donne. Les ennuis de ce désavantages peuvent être combinés avec d'autres comme par exemple Adversité, Amnésique ou Secret.





Obligation(4XP): une obligation pesante vous incombe: vous devez protéger une noble arrogante, avez été fiancé contre votre grès, servez quelqu'un à votre corps défendant (peut être par chantage si vous combinez avec le désavantage Secret), avez prêté serment de fidélité ou devez accomplir une mission moralement déplaisante.

Organisme faible(6XP/12XP): Vous avez un malus de 2g0 / 2g2 selon le prix payé pour contrer les effets des poisons et maladies mais aussi la nourriture avariée, les conditions de vie insalubres etc...

Perte de contrôle(8XP/15XP): Il existe un genre de situation dans lequel vous devez réussir un jet de volonté moyen(8XP) ou difficile(15XP) pour agir exactement comme vous le souhaiteriez. Ce genre de situation peut être n'importe lequel et inclus, sans s'y limiter:

Borné: Il vous est difficile de changer d'avis.

Cœur tendre: Vous éprouvez un profond respect pour la vie humaine. Il vous est très difficile de menacer la vie humaine.

Compulsif: Il vous est difficile de résister à une certaine forme d'addiction lorsque l'occasion se présente (drogues, sexe, hygiène compulsive etc...).

Contrariant: Vous ne pouvez jamais rester neutre, et vous vous sentez obligé de prendre parti dans chaque dispute, et cherchez à résoudre tous les problèmes.

Cruel: Plus qu'insensible, vous aimez voir souffrir les autres.

Cupide: Pure ambition ou amour de l'argent, il vous est difficile de résister aux tentations du pouvoir et des richesses. Vos ennemis vous corrompent aisément.

Fascination: Vous êtes obnubilé par quelque chose, vous pourriez y sacrifier de grandes choses, votre famille, vos amis, si vous ne prêtez pas attention à votre obsession. Peut être êtes vous orphelin, avez vous vu passer une belle inconnue dans la rue ou êtes vous hanté par le souvenir d'un parfum capiteux.

Gâté: Vous avez toujours obtenu ce que vous souhaitiez. Il vous est difficile de résister à l'objet de votre désir.

Impétueux: Vous êtes impulsif, et vous cherchez à venger tout affront.

Jaloux: Vous êtes jaloux d'une autre personne que vous souhaitez absolument dépasser. Si vous y parvenez, vous tomberez jaloux d'une autre personne.

Présomptueux: Même dans les situations les plus graves vous ne pouvez battre en retraite.

Vaniteux: Vous éprouvez un besoin irrépressible de vous vanter, vous êtes sûr de vous et fier comme un paon.

Peu réactif(10XP): Vous avez des difficultés à vous adapter à l'action changeante du combat. Il vous faut trois actions pour effectuer une interruption.

Phobie(4XP/8XP/12XP/16XP/20XP): Quelque chose possède un rang de peur supplémentaire contre vous pour chaque tranche de 4XP rapportés par ce désavantage.

Possédé(8XP): Quelque chose vous hante, vous devez réussir un jet de volonté moyen dans les situations s'y prêtant pour garder le contrôle de votre corps. L'entité vous parle parfois, le plus souvent dans vos rêves.

Secret (variable): Vous avez un lourd secret. Adultère, corruption, trahison, assassinat... il pourra vous causer du tort si il est révélé.

4XP: Causera un tort personnel comme la révélation d'une adultère ou d'une corruption passée.

10XP: Votre infamie vous causera de lourds ennuis dans le royaume entier.

15XP: Des forces vous causeront du tort à l'échelon international.

20XP: Nul part vous ne serez sauf, nulle personne apprenant votre secret ne vous pardonnera.

Statique(10XP): Vous êtes plus doué pour l'attaque que pour la défense et présentez une cible aisée. Votre défense passive est réduite de 5.

Trait faible(8XP): Lorsque vous devez effectuer un jet avec un trait défini, vous lancez un dé de moins. Cela peut être dû à n'importe quoi, une malédiction, une vieille blessure, le manque d'entraînement...

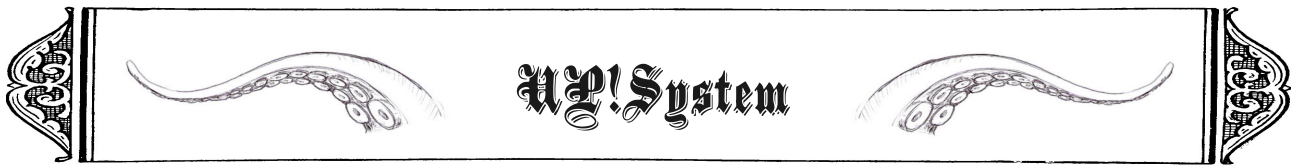
Traumatisme(6XP): Vous souffrez d'un traumatisme psychologique. Peut être avez-vous connu le grand amour avant de le voir mourir, peut être avez vous croisé le regard d'un démon où dû achever votre frère mourant dans d'atroces souffrances. Peut être s'agit-il d'une crise de religion, votre foi ayant été rudement mise à l'épreuve. Toujours est-il que lorsque l'objet du traumatisme est mentionné vous subissez un malus de 5 à toutes vos actions pendant une scène ou jusqu'à ce que vous dépensiez un point de force d'âme.





Armement





Armement

Dans cette version de base de l'UP! System l'armement ne monte pas au dessus de la fin de la renaissance et n'inclut pas les armes à feu. La création d'armes supplémentaires est cependant aisée.

Profil d'arme

Les armes sont présentées de la manière suivante:

Type: Chaque tableau regroupe les armes d'une même famille (utilisant la même compétence d'arme).

Nom: Désignation de l'arme

VD: La valeur de dégâts de l'arme: c'est le jet qu'il faudra effectuer pour estimer les dégâts d'un coup au bout, on y ajoute les augmentations réalisées sur le jet d'attaque et le physique du personnage (dans le cas des armes de mêlée).

Bonus init: le bonus d'initiative qu'accorde l'arme. Un personnage peut diminuer un de ses dés d'actions de la valeur de ce bonus. Le bonus peut être réparti sur plusieurs dés d'action.

Portée: Les armes à distance ont une portée maximale.

Mod. Court: le modificateur au ND à appliquer si la cible est à moins de la moitié de la portée.

Mod. Long: le modificateur au ND à appliquer si la cible est à plus de la moitié de la portée.

Actions recharge: le nombre d'actions requis pour recharger l'arme entre deux tirs.

Notes: Certaines armes sont difficiles à manier et donnent des malus au jet d'attaque, d'autres nécessitent un physique minimal: un personnage n'y satisfaisant pas encourt un malus de 10 sur ses jets avec cette arme par point de différence entre son physique et le minimum de l'arme. Enfin, certaines armes peuvent avoir des effets plus exotiques. Une arme ayant la propriété perce armure ne considère que la moitié de l'armure face à elle.

Qualité des Armes

Les profils des armes sont valables pour des armes normales, normalement équilibrées. Il est possible cependant de créer des armes de qualité supérieure ou inférieure en appliquant les modificateurs suivants:

Arme de qualité inférieure: -1g0 aux dégâts si possible (-0g1 sinon), -5 au ND pour la casser, prix divisé par deux.

Arme de qualité supérieure: +1g0 aux dégâts, +5 au ND pour la casser, prix doublé.

Arme bien équilibrée: +1 au bonus d'init, prix * 1,25 .

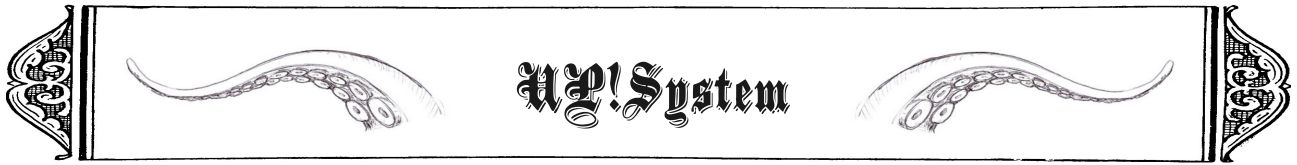
Arme mal équilibrée: -1 au bonus d'init, prix * 0,75.

Arme de maître: +0g1 aux dégâts et effets d'équilibre et de qualité supérieure (non combinable avec lesdits effets), prix décuplé.

Armes d'escrime

Nom	VD	Bonus Init	Notes
Rapière	2g3	+1	
Épée Courte	3g3		
Coutelas	2g3	+1	-1g0 à l'attaque
Sabre	4g3	+1	-1g0 à l'attaque
Cimeterre	4g3		-1g0 pour le parer, -1g0 à l'attaque, physique minimal 2



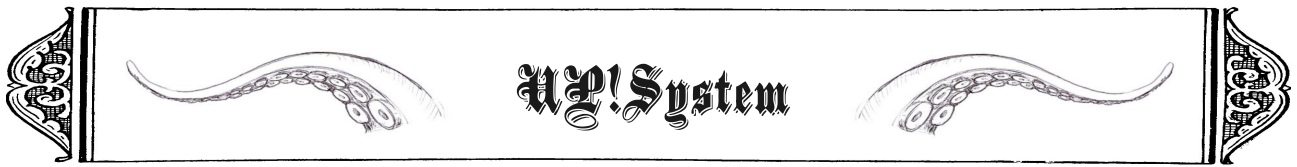


Armes à lame longue			
Nom	VD	Bonus Init	Notes
Épée longue	5g3		physique minimal 2
Épée à 2 mains/Claymore	4g4		physique minimal 3
Épée Bâtarde	6g3 ou 3g4		une ou deux mains, physique minimal 2 ou 3
Zweihänder /Espadon	6g4		1 action nécessaire pour réarmer après coup. Deux mains, physique minimal 4

Haches			
Nom	VD	Bonus Init	Notes
hache d'arme	6g3		physique minimal 2
hache à 2 mains	5g4		-1g0 attaque, physique minimal 3
hachette	3g3		

Armes contondantes			
Nom	VD	Bonus Init	Notes
Gourdin	2g2		
Marteau	3g3		-1g0 à l'attaque
Masse	2g3		
Morgenstern	2g4		-1g0 à l'attaque, physique minimal 2
Fléau d'arme	4g4		-2g0 à l'attaque, physique minimal 2
Baton	3g2		





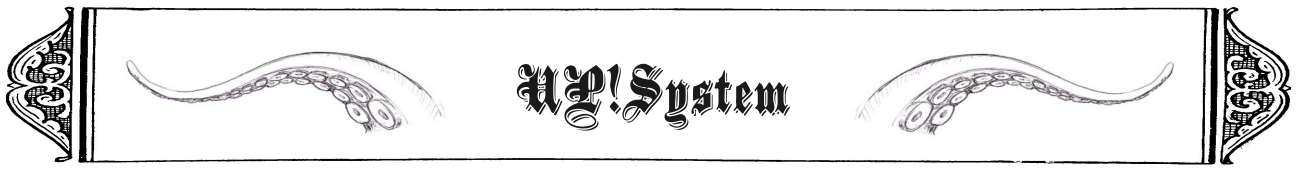
Petites Armes			
Nom	VD	Bonus Init	Notes
Couteau	3g2	+2	
Chakram	3g2	+2	portée 25m
Canif	1g2	+2	
Main Gauche	2g2	+2	
Brise-Lame	2g2	+2	+5 pour briser une lame
Dague	4g2	+2	-1g0 à l'attaque
Katar	4g2	+2	-1g0 en défense active

Armes d'Has			
Nom	VD	Bonus Init	Notes
Fourche	3g3		physique minimal 2
Javeline	2g3		portée 5+5*physique
Hallebarde	4g4		physique minimal 3, -1g0 à l'attaque
Lance	3g4		physique minimal 3
Vouge	2g3		+1g0 en parade active

Note: Les armes d'has donne un bonus +2 dès lancés à l'attaque d'un adversaire ayant chargé contre vous au tour précédent

Armes de jet						
Nom	VD	portée	Mod. Court	Mod. Long	actions recharge	Notes
Arbalète	5g3	100	5	10	3	Perce-armure
Arbalète lourde	4g4	120	5	10	4	Perce-armure
Arc	2g3	150	5	10	1	
Arc long	4g3	220	5	10	1	Physique minimal 2
Sarbacane	1g1	5			1	bonus init +1
Fronde	3g2	60	5	10	1	bonus init +1





Les contributions au UP!System (par ordre majoritairement alphabétique)

Adrien: Betatesting intensif: merci Adrien de mourir si souvent aux parties avec Eddy pour que je puisse tester les règles de création.

Alban: Toujours là aux parties pour betatester, relecteur stakhanoviste des alphas du système et soutien moral: on a toujours besoin d'un fan qui dit toujours que c'est bien avant de lire les mails d'Arnaud... puis encore après!

Arnaud: Inspirateur de certains points importants comme des parties des avantages/désavantages et l'étagement des difficultés. Merci de détester ce système (comme tous les systèmes sauf le tien) tu fais plein de critiques qui permettent de progresser. On a toujours besoin d'un critique jamais content comme Arnaud après avoir lu les mails d'Alban.

Boris: Beaucoup de betatesting et de massacre de serpents de mer. Co-créateur coopté de plus de la moitié du UP!System et relecteur attentif de l'ensemble, surtout quand je lui parle en preview des changements dans des conversations de dix mails de deux pages. Toujours pleins de bonnes idées, c'est juste que je mets en moyenne six mois à dire que ce sont de bonnes idées.

Eddy: Idem que pour Adrien! Il y toujours des victimes dans la marche du progrès!

Jean-Marc: Sans qui le UP! serait resté un jouet pour s'amuser à créer un système et pas un système qu'on utilise à toutes les parties et qui remplace avantageusement ceux d'avant. Premier perso créé (en plus une transposition d'un vieux personnage adoré dans un autre système) et premières parties du UP!1.

Rodolphe: Avec qui on crée des systèmes plus consanguins que les monarchies d'Europe. Le UP!3 S'inspire d'un système de Rod qui s'inspirait du UP!2 qui s'inspirait d'un système plus ancien de Rod qui incorporait certaines de mes idées et les règles originelles de 7th Sea (qui étaient l'inspiration du UP!1 qui incorporait... certaines idées de Rod). Merci donc de faire des systèmes dont je peux copier-coller des morceaux!

Et un peu moi: Pour avoir mis quelque petits signes sur des rectangles blancs entre deux copier-coller des idées des autres.

