

# UP!System



*Un système universel poulpique.*

## Le cercle intérieur du UP!System

**Alban :** Toujours là aux parties pour betatester, relecteur stakhanoviste des alphas du système et soutien moral: on a toujours besoin d'Alban. Enfin sauf quand il utilise un tableur. Ne le laissez plus faire ça.

De plus, Alban m'a été d'une aide inestimable dans ma démonstration du théorème du diamètre apparent de la couverture ayant pour largeur le double de la distance la séparant de l'objet couvert.

**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. Son intransigeance dans le respect des normes de la langue française n'a pu malheureusement toujours s'exprimer dans ces pages, car bien souvent je suis trop flemmard après deux semaines d'écriture pour intégrer les nombreuses corrections de qualité qu'il m'envoie.

**Eddy&Adrien :** Inséparables (et globalement indistinguables avant de les avoir cotoyés durant environ un an) tortionnaires du système et déceleurs des moindres caches d'optimisation. Spécialistes incontestés de la mort et de la recreation de persos, indispensables contributeurs à l'équilibrage du système.

*Par dérogation Eddy&Adrien sont les seuls autorisés à prendre conjointement l'avantage "frère astral(30XP)" qui suit :*

*Les deux frères astraux additionnent leurs jauges de force d'âme et partagent cet amalgame, leurs jauges de santé et de fatigue sont augmentées de la volonté du frère. Toute point de dégât physique reçu par l'un est subi par l'autre sous la forme d'un point de dégât choc. La mort de l'un des deux frères interdit au survivant l'accès à sa jauge de force d'âme (qui existe encore mais ne peut plus être utilisée par lui). Toute compétence possédée par l'un est forcément possédée au rang 1 par l'autre si il ne possède pas déjà des rangs dans celle-ci. Les deux frères partagent constamment un lien émotionnel diffus et peuvent (chacun) dépenser un point de force d'âme pour se manifester à l'autre et lui parler directement.*

Et un peu **moi** : parce que quelqu'un doit bien faire la maquette pour pouvoir marquer son nom sur la couv' genre "j'ai tout fait tout seul".

## Les contributeurs

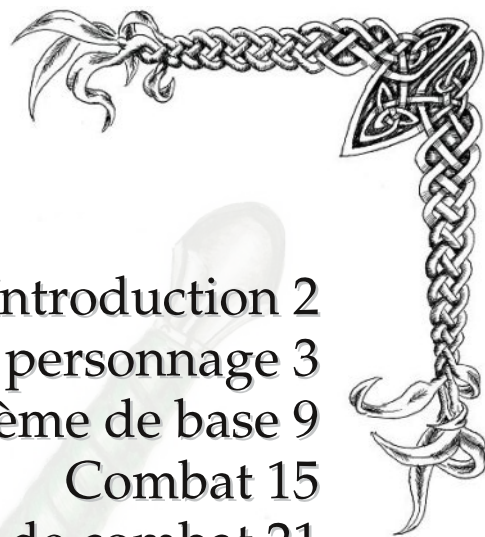
**Arnaud :** Inspirateur de certains points importants comme des parties des avantages/désavantages et l'étagement des difficultés. Merci de détester ce système (comme tous les systèmes sauf le tien) tu fais plein de critiques qui permettent de progresser. On a toujours besoin d'un critique jamais content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

**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.

**Nico :** qui est prêt à sacrifier une partie pour beta-tester un point de règle, est complètement OK pour parler statistiques et concavité des courbes de réussite aux jets et maîtrise pleinement l'art du compliment ambigu ("j'aime vraiment bien, cela ressemble à ce que je fais dans mon propre système").

**Rodolphe :** Avec qui on crée des systèmes plus consanguins que les monarques 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!

# Sommaire



## Livre I ; Système de base

Introduction	2
Caractéristiques du personnage	3
Système de base	9
Combat	15
Entraînements de combat	21
Règles spéciales	31
Création de personnage	39
Compendium	43
Équipement	51
Interlude : la conception du système	57

## Livre II ; options pour la fantasy

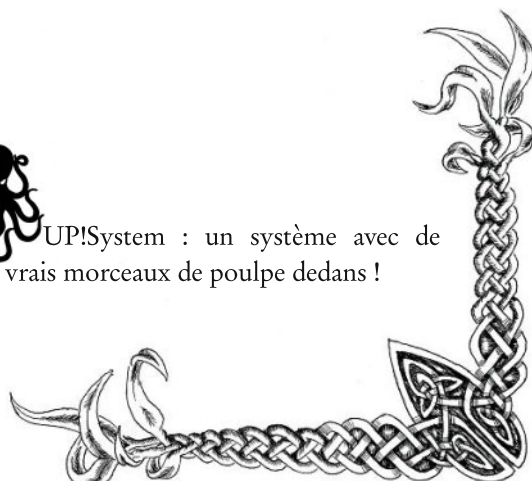
Règles optionnelles de sorcellerie	65
------------------------------------	----

## Livre III ; options pour la SF

Compétences et domaines optionnels pour la SF	79
Règles optionnelles de technologie pour la SF	83
Règles optionnelles de pouvoirs psioniques	95
Règles optionnelles de vaisseaux	103



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.*

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: par ordre d'importance :

**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.

**Concevoir pour créer la cause, pas l'effet :** il y a des systèmes qui forcent des résultats et d'autres qui les font émerger comme conséquences. Le UP!System se classe résolument dans le second camp. L'idée est de ne pas générer de façon systématique des effets simplement parce que telle mécanique a été employée, mais de créer les éléments qui, conjugués, atteindront le résultat voulu tout en pouvant très bien fonctionner différemment dans une autre situation moins adaptée.

**Élégance et fluidité :** Hors de question de construire ici d'immondes usines à gaz. Systématiquement ce sont des règles élégantes (sans nombreuses exceptions, sans mécaniques lourdes et compliquées) qui ont été recherchées. Les principes du système s'apprennent vite et tout repose sur un nombre restreint de règles simples et générales plutôt que sur un grand nombre de règles spécifiques.

Chacune de ces règles a été pensée pour être rapide en jeu afin d'offrir le moins d'obstacles à l'ambiance et a été écrimée pour en tirer la substantifique moëlle à dessein qu'elle soit la plus efficace et facile à apprendre possible sans en sacrifier l'efficacité et le réalisme.

**La mise en valeur des PJ :** Les PJ 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. Quant au système de création il est conçu pour éviter de nécessiter une trop grande connaissance de l'art de l'optimisation et du minimaxage.

**La modularité :** Le UP! est organisé en modules bien séparés qu'il est toujours possible de recombinaison et d'adapter. On peut très facilement ajouter ou retirer des pans entiers du UP! pour en faire le système de presque n'importe quel jeu. Il faut un domaine supplémentaire et les règles de blessures ne conviennent pas? Pas de problème, il suffit de modifier ces parties là tout en gardant le reste du système intact et capable de rendre des services.

Les suppléments UP!System apportent des modules supplémentaires pour développer le jeu dans des univers plus spécifiques.

**.....ET 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 (avec avantage spécial uniquement) 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

### 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.



# Caractéristiques du personnage

souplesse et de la dextérité d'une personne. Plus la coordination est élevée plus l'on a affaire à une personne habile et rapide.

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

*Exemple: Cnaeus est décurion 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'impressionner. 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 présence 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 sauf si, pour une raison ou une autre, elle dépasse le maximum humain de 5, en ce cas le domaine reste à 5 exceptionnellement.

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 (i.e. dérivées des caractéristiques primaires décrites ci-avant) servant à modéliser la santé, l'initiative en combat, la fatigue et la capacité d'un personnage à se dépasser. On les nomme ainsi car elles se présentent sous la forme de « pistes » dont le remplissage et le recouvrement sont gérés par des règles spécifique (voir plus loin). Chaque jauge possède une certaine taille et ne peut être remplie davantage lorsqu'elle est pleine.

**Santé :** La taille de cette jauge est égale à la somme des traits *Physique* et *Volonté*.

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

La jauge de santé se remplit de gauche à droite au fur et à mesure que le personnage subit des blessures, elle est





# Caractéristiques du personnage

donc initialement vide. Le point situé au niveau du rang de physique est appelé *point de rupture* (ou simplement *R*) si il est atteint, le personnage est sonné, le dernier point est appelé *point d'inconscience automatique* (ou simplement *I*), si il est atteint le personnage sombre dans l'inconscience. Si la jauge « déborde », le personnage meurt.

Exemple : Souvenez que Cnaeus possède les traits suivants:

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

Sa jauge santé a donc une taille de 5 (physique 2 + volonté 3) et il est sonné à partir de 2 blessures (son point de rupture est placé à son rang de physique).

Elle a donc l'apparence suivante : ○○R○○I →

**Fatigue** : Cette jauge fait la même taille que la jauge de santé (*physique* + *volonté*). Elle se remplit de gauche à droite au fur et à mesure que des *commotions* sont accumulées, elle est donc initialement vide. Elle possède un *point de rupture* et un *point d'inconscience automatique* de la même façon que la jauge de santé à ceci près que le point de rupture de la jauge de fatigue est situé au rang de *volonté* et pas au rang de *physique* du personnage. Si la jauge déborde le personnage est dans un coma mortel

Exemple: Avec les traits précités, Cnaeus possède une jauge de fatigue de taille 5 dotée d'un point de rupture au rang 3.

Elle a l'apparence suivante : ○○○R○○I →

**Initiative** : La taille de cette jauge est le nombre d'*actions* qu'un personnage peut effectuer durant un tour de combat. Elle se calcule en additionnant les modificateurs associés aux traits *coordination* et *mental* issus des deux tableaux idoines.

La jauge d'initiative se remplit de droite à gauche et est initialement pleine.

Exemple: Du fait de ses traits, Cnaeus possède une jauge d'initiative de taille 2 (3-1: ses modificateurs de Coordination et Mental).

Elle a donc l'apparence suivante : ←●●

**Force d'âme** : Il s'agit de la capacité d'un personnage à se dépasser. Cette jauge fait la taille du trait le moins élevé du personnage. Elle se remplit de droite à gauche et est initialement pleine.

Exemple : Ce bon vieux Cnaeus a, d'après les règles précitées, un total de un point de force d'âme au début d'une aventure:

←●

## Disposition des jauges

La jauge de fatigue est placée au dessus de la jauge de

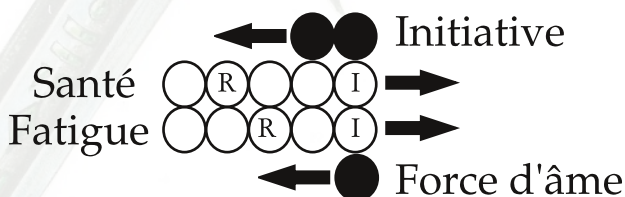
Coordination	Mod. Coord.	Mental	Mod. Mental
1	+2	1	-1
2	+2	2	0
3	+3	3	0
4	+3	4	+1
5	+4	5	+1
6	+5	6	+2
7	+6	7	+2
8	+7	8	+3
9	+8	9	+3
10	+9	10	+4

santé, elle commence au même point que celle-ci.

La *jauge d'initiative* est placée en dessous de la *jauge de santé*, son point initial est situé au niveau du dernier point de celle-ci.

La *jauge de force d'âme* est placée au dessus de la *jauge de fatigue*, son point initial est situé au niveau du dernier point de celle-ci.

Exemple : Voici à quoi ressemble la section « jauges » de la feuille de personnage de Cnaeus au début d'une aventure :



## Priorité des jauges

Si une jauge a priorité sur une autre alors celles-ci ne peuvent se chevaucher : celle qui a la priorité videra l'autre au fur et à mesure de son remplissage.

La *jauge de santé* a priorité sur la *jauge d'initiative* et la *jauge de fatigue* a priorité sur la *jauge de force d'âme*.

Si la jauge prioritaire se vide alors, la jauge vidée se remplit à nouveau (sauf si elle était déjà partiellement ou totalement vidée pour une autre raison, comme la dépense de points de force d'âme par exemple).

Exemple : Imaginons maintenant que Cnaeus soit grièvement blessé à son retour de la guerre et qu'il ait subi 4 blessures. Sa jauge de santé se remplirait donc de 4, atteignant sa jauge d'initiative qui se viderait donc de un. Lorsque Cnaeus sera guéri elle se remplira à nouveau.



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

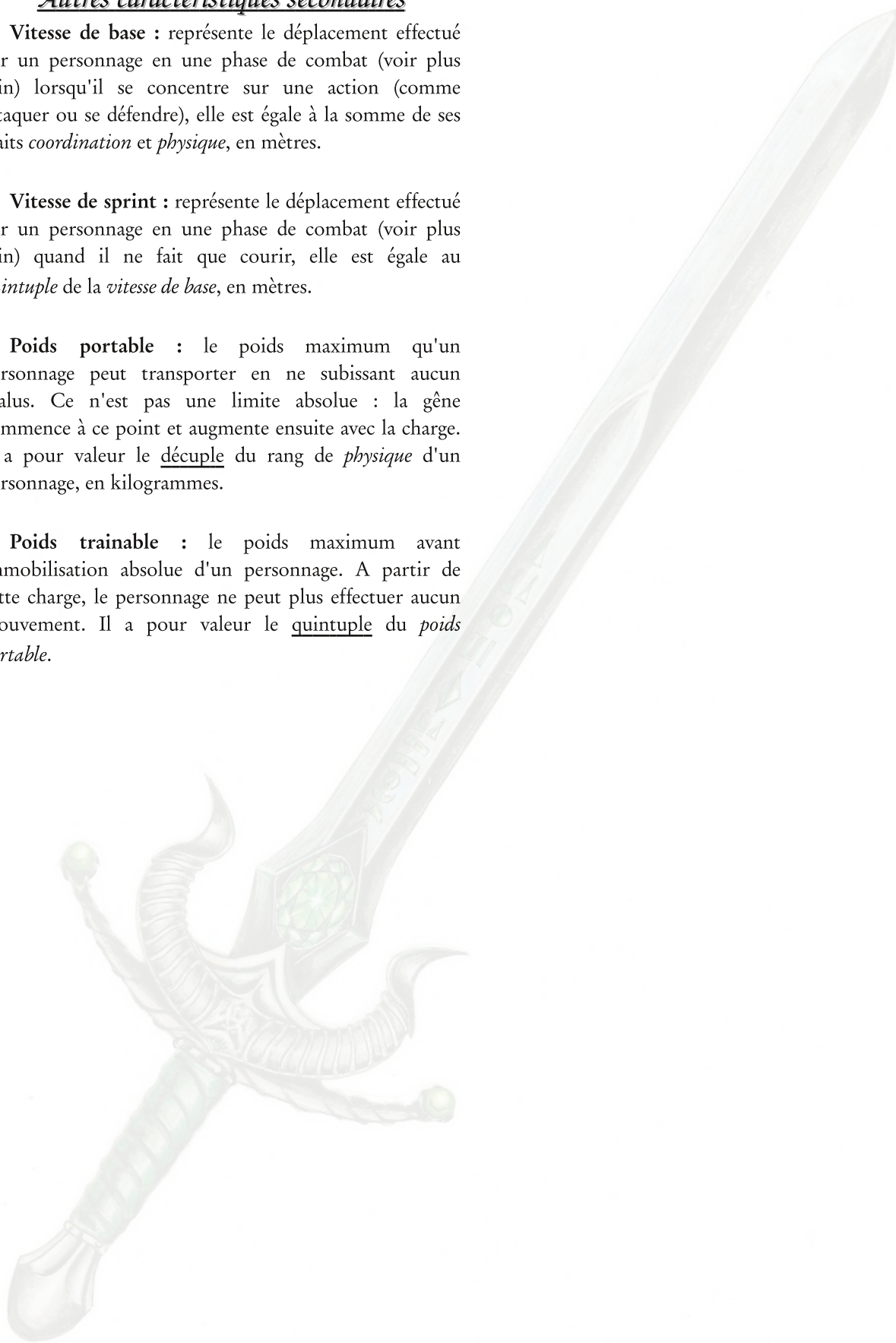
## Autres caractéristiques secondaires

**Vitesse de base** : représente le déplacement effectué par un personnage en une phase de combat (voir plus loin) lorsqu'il se concentre sur une action (comme attaquer ou se défendre), elle est égale à la somme de ses traits *coordination* et *physique*, en mètres.

**Vitesse de sprint** : représente le déplacement effectué par un personnage en une phase de combat (voir plus loin) quand il ne fait que courir, elle est égale au quintuple de la *vitesse de base*, en mètres.

**Poids portable** : le poids maximum qu'un personnage peut transporter en ne subissant aucun malus. Ce n'est pas une limite absolue : la gêne commence à ce point et augmente ensuite avec la charge. Il a pour valeur le décuple du rang de *physique* d'un personnage, en kilogrammes.

**Poids trainable** : le poids maximum avant immobilisation absolue d'un personnage. A partir de cette charge, le personnage ne peut plus effectuer aucun mouvement. Il a pour valeur le quintuple du *poids portable*.







*Système de base*

## Systeme 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.*

### Jet de compétence

En UP!System la résolution des actions standards obéit à une série de stades simples appelée jet de compétence et correspondant aux étapes suivantes :

- 1) Le MJ fixe le *Niveau de Difficulté* (ND) de l'action. Ce score devra être dépassé par le joueur dans son jet de compétence pour que l'action soit réussie.
- 2) Le MJ annonce au joueur quels trait 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 écarter 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

Les niveaux de difficulté commencent à 10 et sont augmentés d'une marge cumulative de 5 avec chaque nouvelle augmentation de difficulté. Ceci donne les difficultés suivantes :

**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

#### Des dés?

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

Certains jeux sont adaptés au UP!System en conservant certaines de leurs règles, dont parfois des types de dés spécifiques à lancer. Mais cela ne s'applique qu'aux cas particulier, le cœur du UP!System restant basé sur les D10.

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

**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.*

**ND40 : 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.*

*Exemple de jet complet : 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.

# Systeme de base

Le joueur lance donc 7 dés (social + etiquette) 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.

## 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 "investigation" du domaine "analyse" avec le trait "mental", Cnaeus possède les caractéristiques suivantes :

Mental : 1 Analyse : 2 Investigation : 2

Il lance donc 4 dés et en gardé 1. On dit alors qu'il effectue un jet "à 4g1".

## Incréments

On quantifie le degré de réussite d'une action en incréments. Un incrément est une marge de 5 au dessus du ND.

Il y a quatre degrés de réussite à une action:

**0 incrément (de ND à ND+4) :** Réussite sur le fil : peut-être le personnage s'est il tapé sur le pouce en plantant un clou. Toujours est-il que, malgré quelques péripéties, la tâche est accomplie.

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

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

## Jet de..

On omet souvent de préciser le domaine dans la définition d'un jet de compétence ("jet d'étiquette avec mental" ou "jet d'attaque(escrime) avec coordination"). C'est parce que les compétences s'utilisent toujours en conjonction avec leur domaine d'appartenance, tout jet de compétence s'effectue donc en ajoutant les dés issus du domaine dont dépend la compétence.

L'on peut dans certains cas très particuliers exiger une spécialisation donnée dans une compétence pour autoriser un jet, afin de prouver que dans ces champs, somme-toute, assez larges que sont les compétences, le personnage a bien une expérience dans le cas spécifique qui est visé.

Exemple : on pourra exiger la spécialisation "danse" dans la compétence étiquette pour effectuer une danse très complexe et peu connue d'une cour étrangère que le personnage ne pourrait pas connaître simplement par sa connaissance normale de l'étiquette.

**3+ incréments (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. 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.

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

## Sources de bonus

**Bonus aux jets :** Pour diverses raisons (avantages, bonus du MJ) un personnage peut obtenir un bonus à ses jets (de compétence ou de trait). En ce cas le bonus est ajouté au score obtenu aux dés. Ce type de bonus ne compte que pour un jet. Il ne peut être ajouté à une valeur calculée à partir d'une ou plusieurs des caractéristiques utilisées pour le jet.

**Bonus à une valeur calculée :** il arrive que l'on calcule une valeur à partir d'une caractéristique. C'est principalement le cas de la *défense* (voir partie « combat »). Mais le MJ peut aussi estimer qu'un personnage doit battre un ND valant cinq fois le rang de mental +5 d'un autre. Il s'agit là d'une valeur calculée. Tout bonus à une valeur calculée ne s'applique pas aux jets.

**Bonus de rang :** Lorsqu'un personnage atteint le rang 3 dans une de ses compétences (niveau



professionnel), il obtient un bonus de 5 aux jets et aux valeurs calculées à partir de cette compétence. Il s'agit d'un « double » bonus indiquant la marge existant entre un professionnel et tout niveau inférieur.

Lorsqu'un personnage 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 un bonus de 5 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 un incrément. 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 bonus de 5 (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 incréments 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 du bonus de 5 accordé 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. Cette dépense peut être effectuée après le jet.

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!).

Les différents jeux peuvent être amenés à changer le nom de cette caractéristique pour mieux l'inscrire dans leur contexte spécifique.

*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!*

## Encombrement

**Rang d'encombrement :** un personnage possède un rang d'encombrement si le poids qu'il transporte dépasse sa valeur de poids portable. Il possède un rang d'encombrement supplémentaire par tranche entière de son physique au dessus de cette valeur:

*Exemple : avec un rang de physique de 2, lorsque Cnaeus transporte 25kg d'équipement, il reçoit 3 rangs d'encombrement : un pour avoir dépassé sa valeur de poids portable (20kg) plus deux pour deux tranches entières de son rang de physique au dessus de ladite valeur.*

**Effet de l'encombrement :** le personnage soustrait son rang d'encombrement à tous ses jets physiques ainsi qu'à sa vitesse de base et à sa défense (voir plus loin pour la définition de cette dernière).

## Fatigue

La jauge de fatigue quantifie l'état d'épuisement du personnage. Les *commotions* sont gagnées après absorption de "dégâts chocs" (qui quantifient aussi bien l'épuisement qu'une attaque psychique ou un coup de matraque par exemple). Les règles d'absorption sont situées plus loin, dans la partie "combat".

Les activités physiques génèrent de la fatigue au rythme suivant :

*Modérée :* 5 dégâts choc par heure.

*Intensive :* 10 dégâts choc par heure.

*Exténuante :* 15 dégâts choc par heure.

## Incompétence et très fort potentiel

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

# Systeme de base



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).

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

Si un personnage est amené à garder plus de dés sur un jet qu'il n'en lance, il peut échanger les deux valeurs.

*Exemple : Cnaeus tente de se justifier d'un retard à l'appel auprès de son centurion. Il ne possède pas de rang dans la compétence subterfuge et n'a que le rang 1 dans son domaine social. Avec une présence de 2 cela fait au final 1g2, le joueur peut donc échanger ses deux totaux pour effectuer son jet à 2g1.*

## 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. C'est le cas lorsque l'action est si basique qu'elle ne peut faire l'objet d'un entraînement particulier (ce qui est représenté par une compétence). On lance et garde alors autant de dés que le trait.

Le ND pour ce type de jet est celui correspondant à la difficulté immédiatement inférieure.

*Exemple : Un jet de volonté difficile a pour ND 15 (correspondant à la difficulté moyenne normale).*

**Jet de perception de base (voir les ennemis) :** jet de mental.

**Jet de connaissance de base (Nom du roi, date d'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

## Jets en opposition

Il existe trois types de jets en opposition :

**Jets contre adversaire actif :** Lorsque l'adversaire s'oppose activement à l'action entreprise les deux parties effectuent un jet, le personnage résistant a pour ND le



résultat du jet du personnage entreprenant l'action, si il réussit il parvient à résister.

*Exemple : un personnage tente de frapper un autre qui pare...*

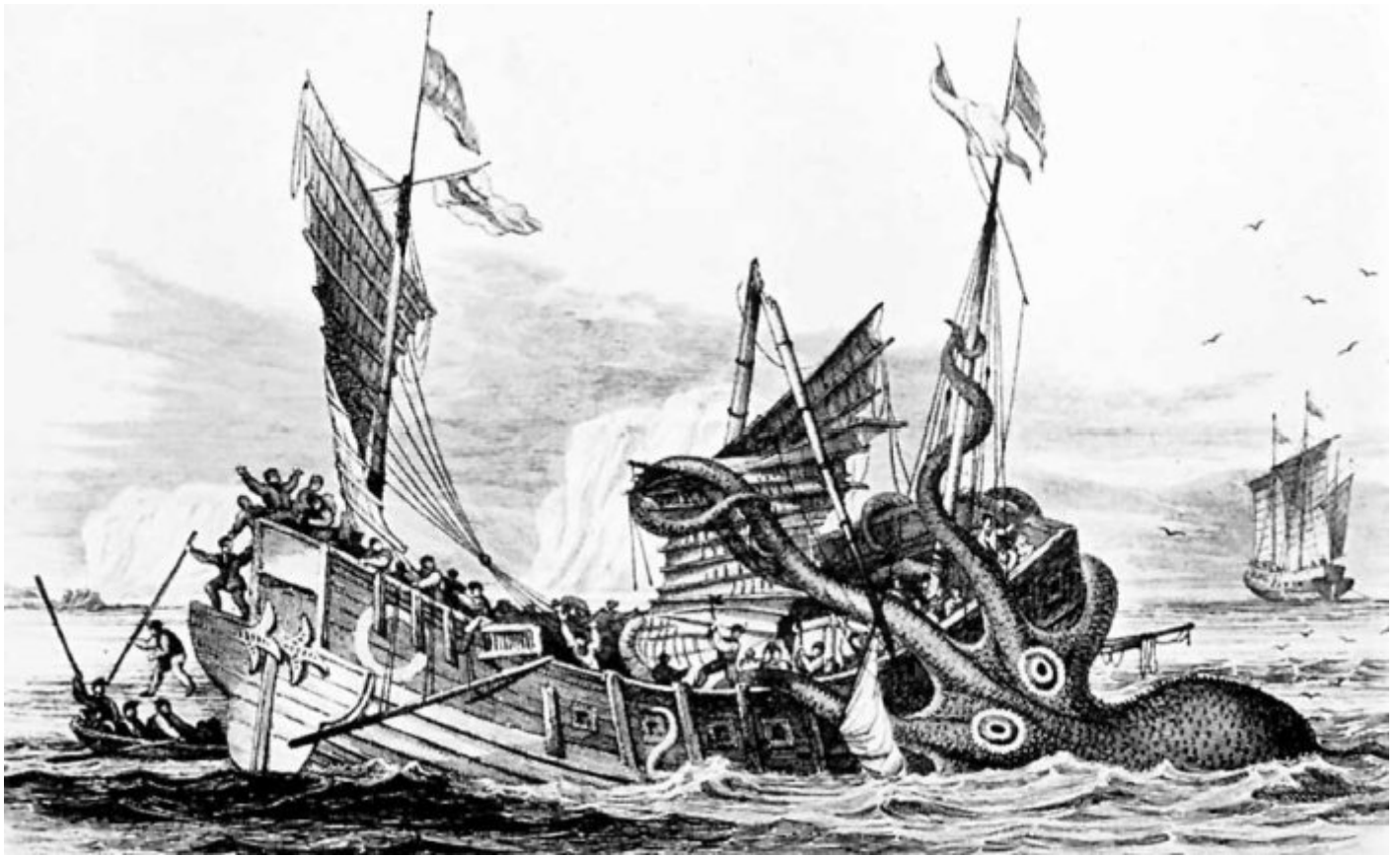
**Actions symétriques en opposition :** on sera dans cette situation si deux actions symétriques s'opposent directement. Pour qu'un vainqueur émerge, il doit alors avoir au moins un incrément le séparant de son adversaire.

*Exemple : Cnaeus s'adonne au bras de fer avec un camarade de garnison, tous deux effectuent un jet de physique pur. Cnaeus obtient 17 et son adversaire 15. Bien que Cnaeus ait obtenu un résultat supérieur, ceci n'est pas suffisant car un incrément n'émerge pas de la différence. Le duel continuant, Cnaeus obtient un 16 mais son adversaire s'effondre et ne parvient qu'à 10. Avec 6 points de score d'écart, Cnaeus dispose d'au moins un incrément, il remporte le bras de fer.*

**Jets contre adversaire passif :** Lorsque l'adversaire n'est pas en mesure d'agir réellement contre l'action, celle-ci s'effectue simplement avec la nécessité d'obtenir autant d'incrément que le trait que l'adversaire utilise pour résister.

*Exemple : mentir (autant d'incrément que le mental de l'adversaire), utiliser un pouvoir mental (autant d'incrément que la volonté de l'adversaire) etc*





*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 parades 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 *vitesse de base* au cours d'une action.

Un personnage peut se déplacer à sa *vitesse de sprint* si il dépense une action spécifiquement dans ce but.

**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.

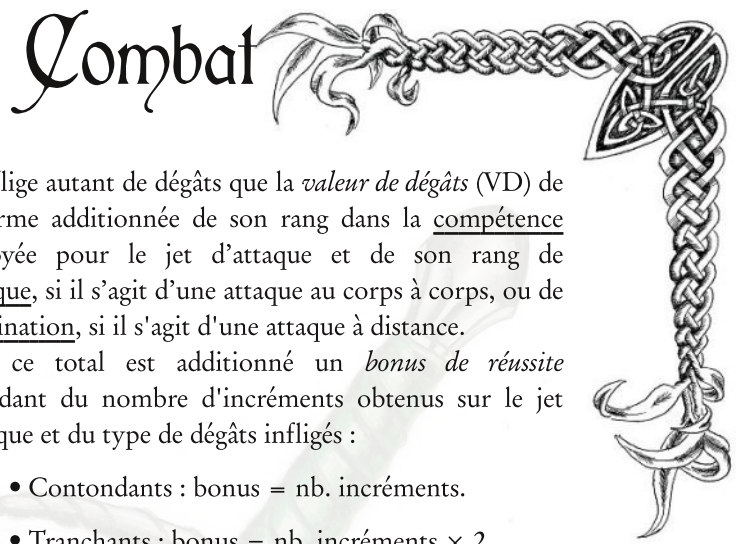
*Exemple : S'apprêtant à être vicieusement frappé par le dieu vraiment très abysalement ancien qui se dresse face à lui, Cnaeus stocke sa première action dans le fol espoir de pouvoir parer le premier coup du terrible dieu tentaculaire, et de contre attaquer juste ensuite. Comme c'est un personnage qui 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 normalement pas 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.

*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 7 (oui c'est un dieu), le domaine combat au corps à corps au rang 7 également (oui oui c'est vraiment un dieu) et un trait coordination au rang 7 (ha mais ma bonne dame! C'est que c'est carrément un dieu que vous avez là!). Il obtient un monstrueux résultat de 67. Mais au fait quel était son ND?*

## Défense

Le niveau de difficulté d'un jet d'attaque est une valeur nommée *défense*.

*Calcul de la défense :* (coordination x 5) + 5

La défense vaut toujours au minimum 5, quels que soient les modificateurs appliqués.

*Exemple : Cnaeus est plutôt doué pour se défendre avec son rang 3 en coordination. Malheureusement cela ne suffira pas face à la chose issue du noir abîme de la déraison. Sa défense de 20 est aisément traversée par la fureur cosmique de l'abomination palpitante.*

**Parade :** Un personnage dont la défense est surpassée par un jet d'attaque peut utiliser une *parade*. Pour ce faire il dépense une action (située dans la même phase, stockée ou une interruption) et effectue un jet de la compétence de parade correspondant à l'arme qu'il brandit (à noter qu'il existe une compétence parade(bouclier) ainsi qu'une compétence parade(mains nues), qui peut représenter une forme d'esquive) et garde la coordination.

Si le jet de parade est supérieur au jet d'attaque, le coup ne porte pas.

*Exemple: Cnaeus tente une parade en utilisant son action stockée. Il effectue donc un jet de parade(armes d'hast) 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 :** La défense est réduite de 2 par adversaire supplémentaire au delà du premier.

## Les blessures

**Dégâts :** Lorsqu'un personnage en touche un autre, il

lui inflige autant de dégâts que la *valeur de dégâts* (VD) de son arme additionnée de son rang dans la compétence employée pour le jet d'attaque et de son rang de physique, si il s'agit d'une attaque au corps à corps, ou de coordination, si il s'agit d'une attaque à distance.

À ce total est additionné un *bonus de réussite* dépendant du nombre d'incrément obtenus sur le jet d'attaque et du type de dégâts infligés :

- Contondants : bonus = nb. incréments.
- Tranchants : bonus = nb. incréments x 2.
- Perçants : bonus = nb. incréments x 3.
- Non-typés : les dégâts de nature générale (chaleur, froid etc.) multiplient les incréments par 2 par défaut, le MJ peut décider d'un multiplicateur différent pour les cas particuliers (magie, plasma etc.).

Note : le type des dégâts n'est pas précisé pour les armes. Il est généralement évident cependant et cette marge interprétative est volontaire : les praticiens du UP!System sont de grandes personnes.

## Situation des personnages

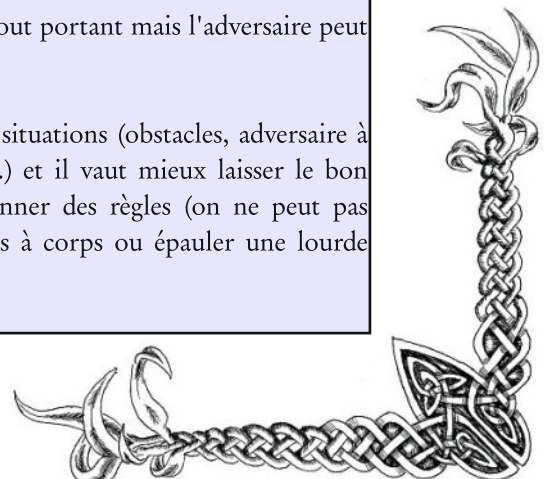
Il y a toujours des cas spécifiques où les personnages ne vont pas juste rester l'un en face de l'autre à respecter les règles de défense. Il est difficile de tout prévoir alors le MJ doit savoir improviser quand les règles atteignent leurs limites. Voici cependant quelques pistes:

**Personnage immobile ou de dos mais conscient du combat :** défense réduite de 10.

**Personnage au sol ou coincé :** dans ce genre de situation, il faut sacrifier un mouvement du personnage pour se relever ou se dégager, sa défense est réduite de 15 et ses parades 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 une parade.

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).





La somme finale de la VD, de la compétence, du bonus de trait employé et du bonus de réussite est un certain nombre de *points de dégât physiques*. Il n'est pas obligatoire de préciser "physique" : par défaut, lorsque l'on parle simplement de "points de dégât" ou de "dégâts", il s'agit de dégâts physiques.

*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. Sa défense était alors de 25 (elle était augmentée de 5 du fait d'une armure, voir plus loin) et le barbare obtint un 37 sur son jet d'attaque, soit deux incréments.*

*Les dégâts du barbare étaient donc les suivants : 24 (la valeur de dégâts de l'arme) + 2\*2=4 (le bonus dû à ses deux incréments obtenus sur le jet d'attaque, dégâts tranchants) + 3 (son rang de compétence) + 3 (son physique) pour un total final de 37.*

**Dégâts effectifs :** Une fois les diverses réductions de dégâts (armure par exemple) et majorations (fragilité face au feu par exemple) appliquées, les dégâts effectifs sont reçus par le personnage.

*Exemple: Admettons que l'armure de Cnaeus réduise les dégâts subis de 5, ce dernier a donc subi 33 points de dégât effectifs 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 points de dégât effectifs reçus comme ND.

Par dérogation les dés explosent toujours sur un jet d'absorption.

*Exemple: Après avoir reçu 33 points de dégât, Cnaeus effectue son jet d'absorption avec son Physique de 2 et obtient 10.*

- Si le jet est *réussi*, les points de dégât sont conservés et seront ajoutés au ND du prochain jet d'absorption.
- Si le jet est *échoué*, les points de dégât sont effacés et le personnage reçoit une *blessure* plus une par tranche entière de dix points en dessous du ND.

*Exemple : 33-10=23 il y a donc deux tranches entières de dix points, Cnaeus reçoit conséquemment 3 blessures.*

**Dégâts choc :** Une attaque mentale quelconque ou une forme d'épuisement grave sera traitée de façon similaire à une attaque physique, avec des dégâts dits "choc". C'est le trait volonté qui est utilisé pour le jet d'absorption cependant et le résultat donne des

commotions dans la jauge de fatigue au lieu de blessures dans la jauge de santé. Les dégâts sont généralement non-typés pour le choc (le typage concerne surtout les dégâts physiques).

**Être Sonné :** Quand un personnage atteint ou dépasse le point de rupture, dans sa jauge de santé ou de fatigue, plus aucun de ses dés ne peut exploser. Il ne relance plus aucun dix (sauf jet d'absorption); de plus, sa défense est réduite de 5.

*Exemple: Le point de rupture de Cnaeus est situé à la position 2 de sa jauge de santé (il a un physique de 2). Cnaeus est donc sonné: ses dés ne pourront plus exploser et sa défense passe de 20 à 15.*

**Sombrer dans l'inconscience :** Chaque fois qu'un personnage reçoit une blessure ou une commotion au delà du point de rupture de l'une de ses deux jauges internes, il doit effectuer un jet de Volonté contre un ND moyen et obtenir autant d'incrémentes que le nombre de blessures ou de commotions au-delà du point de rupture moins une. En cas d'échec le personnage tombe inconscient.

Si un personnage remplit l'une de ses deux jauges internes, il sombre dans l'inconscience automatiquement.

*Exemple: Cnaeus est au delà de son point de rupture, il effectue donc un jet avec sa volonté de 3 contre un ND de  $3 * 5 = 15$ . Il obtient 10 : ce n'est pas assez : Cnaeus sombre dans l'inconscience. Le barbare poursuit son chemin sanglant sans lui prêter plus d'attention.*

**Mort et coma :** Quand un personnage sombre dans l'inconscience, il effectue immédiatement un jet de Physique contre un ND moyen et doit obtenir autant d'incrémentes que le nombre de blessures ou de commotions au-delà du point de rupture moins une, en cas d'échec le personnage trouve la mort ou sombre dans le coma (jauge de santé ou jauge de fatigue) après une période d'agonie égale à son rang de physique x 10 minutes durant lesquelles il peut-être possible de le sauver (voir la section « guérison des blessures » de la

## Retenir ses coups

Si un personnage souhaite ne pas blesser un adversaire autant qu'il le pourrait (comme dans un duel à la première touche où il serait malséant de blesser l'adversaire), il peut choisir d'essayer de ne le toucher que légèrement.

Il lui est alors nécessaire d'obtenir deux incréments sur ses jets d'attaque. En cas de réussite, il peut choisir les dégâts qu'il inflige (entre 0 et le maximum qu'il lui est possible d'atteindre sans incréments).

partie « règles spéciales »).

Si une des deux jauge déborde (ou si les circonstances le nécessitent, e.g. énorme coup à la tête), il s'agit d'une mort subite ou d'un coma immédiat.

*Exemple: Cnaeus doit désormais effectuer un jet de physique contre le nombre total de blessures reçues fois 5 pour voir si la mort l'emporte. Son ND est donc toujours de 15, 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'incrémentes au jet d'attaque (que ce soit au corps à corps ou à distance).

- **Membres :** 2
- **Partie du torse (cœur...):** 3
- **Tête :** 3 (4 pour plus de précision, comme les yeux)
- **Pieds et mains :** 4

L'intention de cibler doit être déclarée avant l'attaque et les incrémentes employés à le faire ne comptent pas pour l'augmentation des dégâts.

**Petite partie :** Si une blessure 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 sont infligées d'un coup à un point vital(oeil, gorge, cœur), le personnage meurt.

**Membres :** Si deux blessures 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 augmente le physique minimal de l'arme de 3.

**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*.

**Défense :** Contre une arme à distance, on ne peut utiliser de parade autrement qu'avec un bouclier (si celui-ci est plus grand qu'une targe, et ce, uniquement contre les projectiles légers comme les flèches, billes de fronde etc..).

**Modificateurs au toucher des armes à distance :** La défense est modifiée dans les situations suivantes (elle vaut toujours au minimum 5) :

- **Cible à portée longue :** +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 :** +10
- **Tireur en mouvement :** +15
- **Cible à couvert :** +5 à +20 selon la couverture

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. Sa défense est la suivante :*

coordination rang 3:  $3 \times 5 + 5 = 20$

+

tireur en mouvement(15) = 35

+

## Portées de lancer

**Petit objet(couteaux...)**  
Physique \* 3 mètres

**Objet moyen(hachette...)**  
Physique \* 2 mètres

**Gros objet(hache...)**  
Physique mètres



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

Soit un total de 40.

Par ailleurs la portée est longue, le Kobrad devra donc soustraire 5 au résultat de son jet. Il s'agit d'un tir particulièrement difficile.

## Combat à mains nues

**Base :** Un personnage utilise la compétence attaque(mains nues) pour attaquer. Sa VD est égale à son rang de physique. A noter que les dégâts sont effectivement additionnés du rang de physique (qui est donc utilisé deux fois) par la suite comme pour toutes les attaques au corps à corps.

**Lutte :** Un personnage peut tenter d'en agripper un autre en obtenant autant d'incrémentes 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.

Taille	Dégâts	Malus
Petite (statuette, lanterne..)	6	-1g0
Moyenne (jambon, chaise..)	9	-2g0
Grosse (table, lustre,..)	15	-3g0

## Armes improvisées

Le combat à l'arme improvisée s'effectue en utilisant les compétences de la catégorie d'arme la plus proche (généralement armes contondantes).

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

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, 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 de Cnaeus et inflige 12 points de dégât physiques 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 de la brute qui utilise une interruption pour effectuer un jet de 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 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, la VD est de 6.





*Entraînements de combat*

## Entraînements de combat

*Les entraînements de combat sont des capacités spéciales qu'un personnage peut acheter moyennant XP et qui offrent des capacités spéciales comme des attaques uniques ou des avantages particuliers.*

### Acquisition d'un entraînement

Acquérir un entraînement coûte 20XP. Le personnage acquiert alors la première capacité d'une branche (voire plus loin).

*Exemple : Rechev, un mercenaire, acquiert l'entraînement de combat : «Arme de corps à corps». Il dépense donc 20 XP.*

### Compétences de combat

A chaque entraînement sont associées 4 compétences. On les appelle *compétences de combat*, l'une d'entre elle est toujours la compétence d'attaque de la catégorie d'arme utilisée par l'entraînement. Les autres fournissent des capacités particulières et avantages spéciaux intéressants en combat.

*Exemple : Rechev a choisi les armes à lame longue pour son entraînement, il acquiert donc les compétences Attaque(lame longue), Coup de pommeau, Coup puissant(lame longue), et Désarmer*

### Rang de maîtrise

Il existe trois *rangs de maîtrise* dans les entraînements. Un personnage commence au rang 1 quand il achète un entraînement de combat.

Lorsque le personnage possède toutes les compétences de combat de l'entraînement au rang 4 il atteint le rang 2. Il faut que toutes ses compétences atteignent le rang 5 pour qu'il puisse alors atteindre le rang 3.

Ces compétences appartiennent au domaine *combat à distance* ou *combat au corps à corps* selon le type de l'arme utilisée par l'entraînement.

*Exemple : Rechev commence donc au rang 1.*

### Branches

Chaque entraînement est composé de plusieurs *branches* chacune possédant trois capacités, une pour chaque rang de maîtrise. Les capacités sont des avantages spéciaux augmentant les possibilités du personnage en combat.

*Exemple : Rechev trouve intéressante la branche «spécifique» il choisit de se dédier à l'épée longue et acquiert donc la première capacité de la branche «spécifique» : «arme favorite».*

### Progression

Les compétences de combat progressent pour un coût normal en XP. Chaque fois que le personnage gagne un rang de maîtrise, il apprend une nouvelle capacité. Il peut aussi dépenser de l'XP à tout moment pour apprendre une capacité supplémentaire, à raison de 5XP pour une capacité de rang 1, 10XP pour une capacité de rang 2 et 15XP pour une capacité de rang 3.

Les restrictions suivantes s'appliquent quant à l'apprentissage des capacités :

- On ne peut apprendre une capacité que si elle est du rang 1 ou si l'on possède la capacité du rang précédent dans la même branche.
- On ne peut apprendre une capacité d'un rang supérieur à son rang de maîtrise.

*Exemple : Rechev, avant de passer au rang 2 choisit de dépenser 5XP pour acquérir la première capacité de la branche «finesse» : «souplesse». Il était aussi intéressé par la seconde capacité de la branche «spécifique» : «arme de confiance» mais il n'est qu'au rang de maîtrise 1 et ne peut donc acheter cette capacité de rang 2 même s'il possède déjà la capacité précédente de la même branche.*

### Style de combat

Chaque entraînement est associé à un ensemble d'armes. On ne peut utiliser un entraînement avec une arme pour laquelle il n'est pas prévu. Lorsqu'un personnage achète un entraînement il doit décider pour quelle catégorie d'arme il va l'utiliser. Si il souhaite l'utiliser pour une autre catégorie, l'entraînement doit être racheté. Si l'entraînement est acheté une seconde fois, on traite les deux entraînements séparément pour ce qui est des compétences de combat qui ne sont pas communes (comme *attaque(armes à feu)* et *attaque(archerie)*) mais les compétences communes ne dépendant pas d'une catégorie d'arme n'ont pas à être montée séparément. Les deux entraînements n'auront pas le même rang de maîtrise (et donc n'offriront pas le même accès aux capacités) mais les capacités n'ont pas à être achetées plusieurs fois.

*Exemple : Rechev utilise son entraînement avec les armes à lame longue. Il ne peut pas l'utiliser avec des armes d'escrime même si cet entraînement est aussi disponible pour celles-ci. Pour ce faire, il doit l'acheter une seconde fois. Même si ses capacités sont communes, si il possède un rang 1 dans l'un des deux entraînements et un rang 2*

# Entraînements de combat

dans le deuxième, il ne pourra pas utiliser ses capacités de rang 2 dans son entraînement pour lequel il possède un rang 1. Il devra monter ses compétences de combat séparément sauf celles non affectées à une catégorie d'arme.

## Liste des compétences de combat

**Attaque(catégorie d'arme) :** La même compétence que celle permettant d'attaquer déjà accessible au personnage. Elle fait toujours partie des compétences de combat d'un entraînement.

**Blocage Violent :** Compétence de parade uniquement utilisable contre des attaques à mains nues. Si vous réussissez à parer avec deux incréments, vous infligez des dommages à mains nues normaux (sans incrément) à votre adversaire en plus de parer son coup.

**Ciblage(catégorie d'arme) :** En effectuant un jet d'attaque avec cette compétence et en obtenant un nombre d'incrément égal au rang de coordination de l'adversaire, celui-ci ne peut utiliser une parade pour éviter le tir. Si il en avait réservé une, elle est perdue.

**Coup de pommeau :** Attaquez en utilisant cette compétence. Si vous infligez au moins une blessure, vous infligez des dégâts à mains nues normaux (sans incréments), et votre adversaire voit sa défense tomber à 5 pour cette phase et la suivante.

**Coup puissant(catégorie d'arme) :** En attaquant avec cette compétence et en obtenant un nombre d'incrément égal au rang de physique de l'adversaire, si le coup passe la défense, il ne pourra être paré.

**Désarmer :** Si une attaque adverse échoue contre votre défense, dépensez une action pour effectuer un jet en opposition entre votre (corps à corps + désarmer) g physique et le (corps à corps + attaque(arme utilisée)) g physique de votre adversaire. Si vous réussissez, l'adversaire est désarmé. Avec deux incréments, l'arme de votre adversaire se retrouve dans votre main libre (si vous en avez une).

**Déplacements circulaires :** Lorsqu'un adversaire vous rate vous pouvez abaisser votre prochain dé d'action de votre rang dans cette compétence sans passer en dessous de la phase courante.

**Double attaque(catégorie d'arme/catégorie**

**d'arme) :** En utilisant cette compétence vous effectuez deux attaques en une seule action. Chacune avec un malus de 10.

**Double parade(catégorie d'arme/catégorie d'arme) :** Il s'agit d'une compétence de parade améliorée. Si vous réussissez à parer votre adversaire vous gagnez un point de force d'âme qui peut être utilisé pendant un nombre de phases égal à votre rang dans cette compétence.

**Feinte(catégorie d'arme) :** Attaquez avec cette compétence, si vous obtenez un nombre d'incrément égal au rang de mental de votre adversaire, aucune parade ne peut vous être opposée.

**Frappe brutale :** En attaquant avec cette compétence, le bonus de dégâts du physique est compté deux fois. Mais durant la phase en cours votre défense tombe à 5 et vous ne pouvez plus utiliser de parade.

**Marquer(catégorie d'arme) :** Attaquez en utilisant cette compétence. Si vous touchez vous n'infligez aucun dégât mais vous gagnez un point de force d'âme jusqu'à la fin du combat ou votre adversaire en perd un.

**Riposte :** Effectuez une parade avec votre domaine corps à corps seul. Si vous repoussez le coup vous pouvez contre attaquer avec votre domaine corps à corps seul (mais les bonus que vous possédez comme une spécialisation, un avantage ou le bonus de rang comptent toujours). Pour chaque rang que vous possédez dans la compétence riposte vous pouvez distribuer un dé soit dans votre groupement de dés de parade, soit dans votre groupement de dés d'attaque.

**Suppression :** En effectuant un jet d'attaque à l'arme à feu ou l'arme automatique avec cette compétence, le tir n'inflige aucun dégâts mais supprime une action de la cible par groupe de deux incréments obtenus au jet d'attaque.

**Tir d'adresse(catégorie d'arme) :** Par rang dans cette compétence, les modificateur à la défense (dus à la portée, la couverture, la situation etc...) d'un tir sont abaissés de 2.

**Tir en cloche(catégorie d'arme) :** Vous pouvez augmenter votre portée de 5 mètres par rang dans cette compétence.



**Tourbillon(catégorie d'arme/catégorie d'arme) :**  
 Vous pouvez ajouter le double de votre rang dans cette compétence à vos jets d'attaque contre des adversaires sans entraînement de combat.

## Archerie

Cet entraînement peut être utilisé par un personnage utilisant un arc ou une arbalète.

**Compétences de combat :** Attaque(archerie), ciblage(archerie), Tir d'adresse(archerie), Tir en cloche(archerie)

### *Branche Impact*

Cette branche améliore les dégâts que le personnage inflige avec son arme.

**Capa1 : Flèche tranchante :** Le personnage gagne un incrément de dommage sur ses attaques par rang de maîtrise.

**Capa2 : Bander Fort :** Le personnage utilise son bonus aux dommages de corps à corps sur ses attaques d'archerie en plus de son bonus de coordination.

**Capa3 : Mur de flèches :** Le personnage peut dépenser une action pour effectuer deux attaques. Dans ce cas il lance deux dés de moins sur ses jets d'attaque.

### *Branche Portée*

Cette branche améliore la précision du personnage et sa capacité à toucher des cibles lointaines.

**Capa1 : Entraînement intensif :** + 10 mètres de portée supplémentaire, un bonus de 5 aux jets d'attaque.

**Capa2 : S'aider du vent :** La portée de l'arme augmente de 50 mètres supplémentaires et le tireur ignore les malus du à la portée.

**Capa3 : Où que tu sois :** Le personnage peut utiliser un point de force d'âme pour annuler tous les bonus à la défense de la cible issus des modificateurs de tir (distance, cible en mouvement...). Les modificateurs spéciaux s'appliquent toujours.

### *Branche Rapidité*

Cette branche permet au personnage d'augmenter sa cadence de tir.

**Capa1 : Mouvement réflexe :** -1 action pour recharger.

**Capa2 : Tir en alerte :** Le personnage peut utiliser trois actions pour attaquer sur une interruption.

**Capa3 : Enchaînement :** Si le personnage parvient à toucher sa cible, son dé d'action suivant (et seulement celui-là) est égal à la phase actuelle, mais pas ainsi de suite : un seul dé d'action est abaissé.

### *Branche Spécifique*

Cette branche permet de se concentrer sur un type d'arme particulier (arbalète légère, arc long etc..) appelé arme de prédilection et accorde des bonus spécifiques lorsque le personnage en fait usage.

**Capa1 : Arme Favorite :** Le personnage gagne un bonus de 5 aux jets d'attaque avec son arme de prédilection

**Capa2 : Arme de confiance :** L'arme de prédilection gagne un bonus d'init supplémentaire de 1 par rang de maîtrise, sa portée est multipliée par 1,5.

**Capa3 : Arme Fidèle :** La répartition des incréments entre ciblage et dégâts peut être déclarée après l'attaque ou alors les dégâts sont augmentés une seconde fois du bonus de *trait + compétence*.

## Armes à distance

Cet entraînement peut être utilisé par un personnage utilisant une arme à distance d'une technologie non primitive (à partir des armes à feu).

**Compétences de combat :** Attaque(catégorie d'arme), Ciblage(catégorie d'arme), Suppression, Tir d'adresse(catégorie d'arme)

### *Branche Rapidité*

Cette branche se concentre sur les capacités de tir réflexe et au jugé et améliore la vivacité du tireur, mais pas sa maîtrise. Elle est très utile quand il faut agir vite mais perd son intérêt quand la précision est essentielle.

**Capa1 : Rechargement tactique :** Une fois par tour de combat le personnage peut recharger son arme sans avoir à dépenser d'action. Il faut qu'il s'agisse d'une arme à chargeur.

# Entraînements de combat



**Capa2 : Pistolero :** Si le personnage commence le combat avec son arme en main, il peut réduire l'un de ses dés d'action de son rang en attaque(catégorie d'arme) ou répartir cette réduction sur plusieurs de ses dés d'action. Cela ne vaut que pour le premier tour de combat.

**Capa3 : Rapid Fire :** Le personnage peut utiliser trois actions pour attaquer à l'arme à distance sur une interruption.

## ***Branche Contrôle***

Cette branche améliore la concentration du tireur et lui permet d'accomplir des prouesses avec une arme à distance.

**Capa1 : Focus :** En dépensant un point de force d'âme, le personnage peut réduire à 5 l'équivalent d'une cible (c'est à dire uniquement sa défense issue de la coordination, pas les modificateurs au tir venant de la portée, de la situation et autres).

**Capa2 : Deux armes, deux tirs, un mouvement :** Le personnage, quand il utilise deux armes à distance, peut effectuer deux attaques avec une seule action (mais il encourt le malus habituel aux double attaques : 10 + éventuel malus de main non directrice)

**Capa3 : Cowboy from Hell :** Le personnage, peut, une fois par tour de combat, descendre sa défense à 5 pendant une phase entière en échange d'un nombre d'attaques à l'arme à distance supplémentaires égal à son nombre de rangs de mental au dessus du deuxième. Chaque attaque supplémentaire encourt un malus cumulatif de deux dés lancés.

## ***Branche Astuces***

Cette branche permet d'apprendre des «tours» à l'arme à distance qui peuvent s'avérer utiles en combat.

**Capa1 : Ce que j'ai sous la main :** Le personnage peut désormais utiliser une arme à distance comme une arme de mêlée sans malus et sait l'utiliser de cette manière sans l'abîmer. Il a désormais accès aux compétences attaque(armes à distance en corps à corps) et parade(armes à distance). Il dispose d'un bonus de 5 à ses parades à l'arme à distance.

**Capa2 : Là où ça fait mal :** Le personnage gagne un bonus de 5 à toutes les attaques ciblées (contre une partie du corps spécifique ou un élément de décor).

**Capa3 : Mur de plomb :** Lorsque le personnage utilise une arme semi automatique ou à pompe, il peut effectuer des rafales courtes.

## ***Branche Spécifique***

Cette branche permet de se concentrer sur un type d'arme particulier (pistolets automatiques, fusils d'assaut etc...) appelé arme de prédilection et accorde des bonus spécifiques lorsque le personnage en fait usage.

**Capa1 : Arme Favorite :** Le personnage gagne un bonus de 5 aux jets d'attaque avec son arme de prédilection.

**Capa2 : Arme de confiance :** L'arme de prédilection gagne un bonus d'init supplémentaire de 1 par rang de maîtrise, sa portée est multipliée par 1,5.

**Capa3 : Arme Fidèle :** La répartition des incréments entre ciblage et dégâts peut être déclarée après l'attaque ou alors les dégâts sont augmentés une seconde fois du bonus de *trait + compétence*.

## ***Armes de corps à corps***

Cet entraînement peut être utilisé par un personnage utilisant toute catégorie d'arme de corps à corps d'une taille et d'un emploi plus imposant qu'une arme d'escrime.

**Compétences de combat :** Attaque(catégorie d'arme), Coup de poing, Coup puissant(catégorie d'arme), Désarmer

## ***Branche Défensive***

Cette branche enseigne les techniques permettant une meilleure défense. Bien que rendant les attaques un peu molles, elle forme des combattants à haut taux de survivabilité.

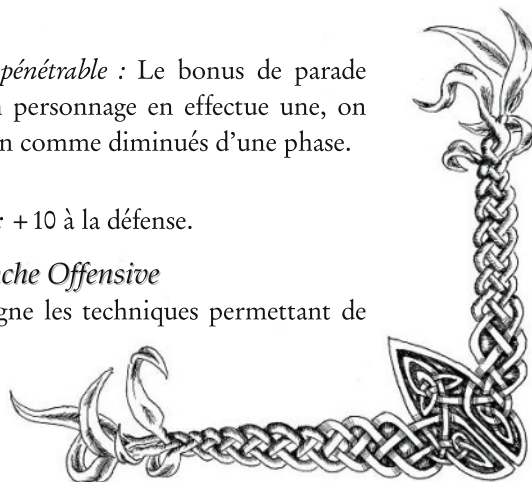
**Capa1 : Bon jeu de jambes :** Un bonus de 5 aux jets de parade.

**Capa2 : Défense impénétrable :** Le bonus de parade passe à 10 et, lorsqu'un personnage en effectue une, on considère ses dés d'action comme diminués d'une phase.

**Capa3 : Mur d'acier :** +10 à la défense.

## ***Branche Offensive***

Cette branche enseigne les techniques permettant de





porter les meilleurs coups. Elle manque cependant de subtilité et a tendance à trop exposer son utilisateur.

**Capa1 : Le bon moment :** le personnage peut retarder une action. Quand il utilise cette action pour attaquer, il rajoute son rang de *physique* multiplié par le nombre de phase qu'il a attendu aux dégâts de cette attaque. Le personnage ne peut pas retarder plus d'un dè à la fois et ne peut pas effectuer d'autre action tant qu'il possède un dè en réserve pour cette technique

**Capa2 : Attaque à outrance :** Le personnage peut ignorer les effets d'armure d'un adversaire pour une attaque en dépensant un point de force d'âme.

**Capa3 : Dégâts extrêmes :** Lorsque le personnage inflige une blessure à son adversaire, il peut choisir de subir une blessure lui-même pour en infliger une supplémentaire.

## Branche Finesse

Cette branche permet aux combattants qui veulent faire preuve de subtilité de maintenir un équilibre entre attaque et défense en préservant leur flexibilité. Cependant, ce genre de combattant, bien qu'adaptable, n'est vraiment spécialiste de rien.

**Capa1 : Souplesse :** Le personnage bénéficie d'un bonus de +10 à son initiative totale. De plus, on considère ses dés d'action diminués d'une phase lorsqu'il effectue une parade.

**Capa2 : Botte certaine :** Lorsque le personnage rate une attaque de moins de deux fois son rang dans la compétence utilisée, le coup touche quand même.

**Capa3 : Intimider l'ennemi :** Chaque fois que le personnage touche et blesse un adversaire, son rang de peur augmente de 1 face à celui ci jusqu'à la fin du combat.

## Branche Spécifique

Cette branche permet de se concentrer sur un type d'arme blanche particulier (sabre à deux mains, hachette etc...) appelé arme de prédilection et accorde des bonus spécifiques lorsque le personnage en fait usage.

**Capa1 : Arme Favorite :** Le personnage gagne un bonus de 5 aux jets d'attaque avec son arme de prédilection

**Capa2 : Arme de confiance :** L'arme de prédilection gagne un bonus d'init supplémentaire de 1 par rang de maîtrise. Le porteur reçoit un bonus de 5 à ses jets pour éviter d'être désarmé.

**Capa3 : Arme Fidèle :** La répartition des incréments entre ciblage et dégâts peut être déclarée après l'attaque ou alors les dégâts sont augmentés une seconde fois du bonus de *trait + compétence*.

## Assassinat

Cet entraînement est utilisé par les assassins et les personnes cherchant à tuer leur cible rapidement et discrètement. Cet entraînement peut être utilisé avec de petites armes comme des couteaux ou d'autres armes pratiques pour l'assassinat.

**Compétences de combat :** Attaque(catégorie d'arme), feinte(catégorie d'arme), déplacements circulaires, double attaque(catégorie d'arme/catégorie d'arme).

## Branche Mortalité

Cette branche permet à l'assassin d'être plus sûr que son coup tuera la victime.

**Capa1 : Mort certaine :** Le personnage gagne un incrément de plus pour les dégâts tous les deux incréments consacrés à augmenter ceux-ci.

**Capa2 : Point vital :** Lorsque le personnage obtient des incréments pour toucher un adversaire surpris, chaque incrément compte triple quand utilisé pour les dégâts.

**Capa3 : Instinct de tueur :** Le personnage peut dépenser 2 points de force d'âme quand il attaque pour automatiquement infliger une blessure. Si la victime est totalement surprise, il peut dépenser tous ses points de force d'âme pour infliger autant de blessures.

## Branche Discrétion

Cette branche augmente la furtivité du personnage et lui permet de frapper de l'ombre.

**Capa1 : Ombre :** +5 sur les jets de furtivité par rang de maîtrise.

**Capa2 : Fantôme :** Si, au début du combat, le



# Entraînements de combat

personnage réussit un jet de présence contre 5 fois le rang de mental le plus élevé parmi ses adversaires, sa première action se déroule avant toutes les autres actions du combat et est une attaque surprise.

**Capa3 : Spectre :** Au début de chaque tour, le rang de peur du personnage augmente de un. Cela dure autant de tour que le nombre de rangs du personnage en présence.

## *Branche Précision*

Cette branche assure au personnage qu'il ne ratera pas le premier coup, empêchant toute alerte de la victime.

**Capa1 : Deuxième chance :** Pas de pénalité de main non-directrice avec une arme dans chaque main et +5 aux jets d'Attaque.

**Capa2 : Touche certaine :** Si le personnage rate une attaque de moins de deux fois son rang dans la compétence utilisée, le coup touche quand même.

**Capa3 : Ultime regret :** Le personnage peut forcer un adversaire à refaire son jet d'absorption en dépensant un point de force d'âme.

## *Branche Spécifique*

Cette branche permet de se concentrer sur un type d'arme blanche particulier (couteau etc...) appelé arme de prédilection et accorde des bonus spécifiques lorsque le personnage en fait usage.

**Capa1 : Arme Favorite :** Le personnage gagne un bonus de 5 aux jets d'attaque avec son arme de prédilection

**Capa2 : Arme de confiance :** L'arme de prédilection gagne un bonus d'init supplémentaire de 1 par rang de maîtrise. Le porteur reçoit un bonus de 5 à ses jets de parade.

**Capa3 : Arme Fidèle :** La répartition des incréments entre ciblage et dégâts peut être déclarée après l'attaque ou alors les dégâts sont augmentés une seconde fois du bonus de *trait + compétence*.

## Deux armes

Cet entraînement peut être utilisé par un personnage utilisant deux armes de corps à corps en combat.

**Compétences de combat :** Attaque(catégorie d'arme), double attaque(catégorie d'arme/catégorie d'arme), double parade(catégorie d'arme/catégorie d'arme), Tourbillon(catégorie d'arme/catégorie d'arme).

## *Branche Leurrer*

Cette branche permet au combattant d'utiliser ses deux armes pour manœuvrer et piéger son adversaire. Le forçant à agir contre son grès.

**Capa1 : Sans espoir :** Le personnage peut dépenser un point de force d'âme pour augmenter son rang de peur de 1. Il ne peut le faire qu'une fois par combat.

**Capa2 : Deux fois plus dur :** Lorsque le personnage manie une arme dans chaque main, ses adversaires doivent obtenir un nombre d'incrémental égal à son rang de maîtrise pour le toucher.

**Capa3 : Profiter de l'ouverture :** Le personnage peut garder une action en réserve qui lui servira à attaquer. Quand il attaque, si il s'est concentré un nombre de phases égal à la coordination de sa cible, celle-ci voit sa défense passer à 5. De plus, tant qu'un dé est en réserve, il ne peut que parer ou mettre des dés en réserve. Un seul dé d'action par phase peut être utilisé pour cette technique.

## *Branche enchaînement*

Cette branche offre au combattant diverses techniques lui permettant d'enchaîner les coups grâce à ses deux armes.

**Capa1 : Affaiblir :** Chaque fois que le personnage dépense une action pour attaquer un adversaire et le touche, la défense de celui-ci est diminuée de 2 fois le rang de maîtrise du personnage.

**Capa2 : Attaque continue :** Lorsque le personnage réussit une attaque, il peut utiliser immédiatement son dé d'action suivant pour attaquer sans malus (une fois seulement).

**Capa3 : Pluie de coups :** Le personnage peut faire pleuvoir les coups sur son adversaire ; S'il réussit une attaque avec deux incréments, il peut tout de suite effectuer une nouvelle attaque qui doit être réussie avec deux incréments supplémentaires (donc 4) et ainsi de suite jusqu'à l'échec. On calcule les dommages séparément. Comme il ne s'agit pas d'actions dépensées,

ces attaques supplémentaires ne sont pas concernées par la capacité 1.

## *Branche Technique à deux mains*

Cette branche enseigne au combattant diverses techniques et mouvements très spécifiques et impossibles à réaliser avec une seule arme.

**Capa1 : Aisance à deux mains :** Le personnage n'est pas soumis à la pénalité de main non directrice pour utiliser son arme secondaire. De plus, il peut ajouter la phase actuelle à son initiative totale.

**Capa2 : Double garde :** Si le personnage parvient à utiliser la compétence Parade(catégorie d'arme secondaire) pour empêcher une touche, il inflige le double de ses dégâts à mains nues normaux à l'adversaire (sans incréments : il n'y a pas de jet d'attaque).

**Capa3 : Attaque surprise :** Le personnage peut utiliser une interruption pour attaquer

## *Branche Spécifique*

Cette branche permet de se concentrer sur une paire d'armes blanches particulière (rapière+main gauche etc...) appelé armes de prédilection et accorde des bonus spécifiques lorsque le personnage en fait usage.

**Capa1 : Arme Favorite :** Le personnage gagne un bonus de 5 aux jets d'attaque avec son arme principale de prédilection.

**Capa2 : Armes de confiance :** La paire d'armes de prédilection gagne un bonus d'init supplémentaire de 1 par rang de maîtrise. L'arme secondaire obtient un bonus de 5 aux parades.

**Capa3 : Armes Fidèles :** La répartition des incréments entre ciblage et dégâts peut être déclarée après l'attaque ou alors les dégâts sont augmentés une seconde fois du bonus de *trait + compétence*.

## *Escrime*

Cet entraînement peut être utilisé par un personnage utilisant une arme d'escrime, comme un sabre ou une rapière.

**Compétences de combat :** Attaque(catégorie d'arme), marquer(catégorie d'arme), feinte(catégorie d'arme), riposte

## *Branche duel*

Cette branche se concentre sur l'art du duel, son approche est celle de la technicité et des bottes complexes. Elle permet au personnage d'affronter d'autres duellistes tel un érudit de la lame.

**Capa1 : Bonne garde :** Le personnage ajoute le triple de son rang de maîtrise à sa défense.

**Capa2 : Botte secrète :** Le personnage sait faire monter les enchères : à chaque incrément obtenu sur une attaque réussie l'adversaire doit obtenir le même nombre d'incréments sur sa prochaine attaque pour qu'elle porte.

**Capa3 : Maître escrimeur :** Le personnage peut abaisser sa défense par tranche de 5 (minimum 5). Si on l'attaque ensuite il reçoit autant de bonus à une riposte en réaction.

## *Branche vivacité*

Cette branche utilise le poids réduit des armes d'escrime pour permettre une plus grande rapidité des mouvements.

**Capa1 : Comme le vent :** Le personnage lance un dé d'initiative supplémentaire par rang de maîtrise mais ne le garde pas.

**Capa2 : Frappe éclair :** Le personnage peut agir une phase avant celle inscrite sur les dés d'initiative.

**Capa3 : Dans ton dos :** Si un adversaire ne parvient pas à toucher le personnage, ce dernier le touchera à 5 jusqu'à la fin du tour.

## *Branche Panache*

Cette branche a une approche très flamboyante du combat. Les coups pleuvent et les postures pleines d'emphase s'enchaînent. C'est le type de combat des hommes de style.

**Capa1 : Fine lame :** +5 à la défense contre une attaque avec la compétence marquer. L'initiative peut se calculer avec présence au lieu de mental.

**Capa2 : Auguste bretteur :** Une parade gratuite par tour de combat.

**Capa3 : Sidérant Combattant :** Si le personnage réussit un jet d'attaque avec le trait présence contre son



# Entraînements de combat

adversaire, il peut ne pas lui infliger de dégâts en échange de la suppression du prochain dé d'action de la cible.

## *Branche Spécifique*

Cette branche permet de se concentrer sur un type d'arme blanche particulier (sabre, rapière, épée courte, fleuret etc...) appelé arme de prédilection et accorde des bonus spécifiques lorsque le personnage en fait usage.

**Capa1 : Arme Favorite :** Le personnage gagne un bonus de 5 aux jets d'attaque avec son arme de prédilection

**Capa2 : Arme de confiance :** L'arme de prédilection gagne un bonus d'init supplémentaire de 1 par rang de maîtrise. Le porteur reçoit un bonus de 5 à ses jets pour éviter d'être désarmé.

**Capa3 : Arme Fidèle :** La répartition des incréments entre ciblage et dégâts peut être déclarée après l'attaque ou alors les dégâts sont augmentés une seconde fois du bonus de *trait + compétence*.

## Mains nues

Cet entraînement peut être utilisé par un personnage se battant à mains nues.

**Compétences de combat :** Attaque(mains nues), blocage violent, déplacements circulaires, frappe brutale.

## *Branche Lutte*

Cette branche permet aux combattant de mieux agripper son adversaire et d'améliorer son endurance.

**Capa1 : Nulle échappatoire :** Un bonus de 5 aux jets pour agripper quelqu'un et se dégager.

**Capa2 : Unis dans la douleur :** Quand le personnage subit des dommages inférieurs à 2 blessures, l'adversaire qu'il étreint subit 10 points dégât.

**Capa3 : Endurance de l'ours :** Lorsque le personnage rate un jet d'absorption, on divise sa marge d'échec de moitié (arrondi à l'inférieur) avant qu'il subisse d'autres blessures.

## *Branche arts martiaux durs*

Cette branche permet au combattant d'effectuer des attaques puissantes.





**Capa1 : Main guidée :** 1 bonus de 5 aux attaques à mains nues.

**Capa2 : Poing d'acier :** Compte comme l'avantage "poings de fer". Une seconde fois si déjà possédé.

**Capa3 : Coup de pied broyeur :** Le personnage effectue un coup de pied (non ciblé) vers l'adversaire : Si il réussit l'adversaire subit une blessure automatique avant de faire son jet d'absorption pour en subir peut être d'autres.

### *Branche Contrôle*

Cette branche permet au combattant de contrôler son adversaire, le rendant impuissant face à ses attaques.

**Capa1 : Frappe imparable :** Bonus de 5 aux uppercuts

**Capa2 : Mise à terre :** Le personnage peut convertir les blessures infligées à un adversaire en augmentation du prochain dé d'action de l'adversaire (si il passe au dessus de 10 il est perdu).

**Capa3 : Projection :** Le personnage peut en plus de sa deuxième capacité, convertir toute blessure infligée à un adversaire en suppression d'un point de force d'âme.

### *Branche Esquive*

Cette branche améliore les capacités du personnage à éviter les coups.

**Capa1 : Intouchable :** Le personnage peut ajouter le triple de son rang de maîtrise à sa défense.

**Capa2 : Techniques d'esquive :** Si le personnage entreprend une parade, il peut décider d'augmenter le jet d'attaque de l'adversaire de 10. en échange, si il réussit cette défense plus difficile, il met l'adversaire à terre.

**Capa3 : Nulle part :** Une fois par tour, le personnage peut forcer un adversaire à relancer un jet d'attaque.



*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 certains cas qui nécessitent des règles particulières pour être gérés. Ces dernières sont nommées règles spéciales.

### Actions nocturnes

**Faible éclairage :** Le personnage est considéré comme sonné, ses dés n'explorent plus.

**Noir total :** La compétence ne compte pas pour le jet, seuls sont lancés les dés provenant du domaine, de plus ceux-ci n'explorent plus.

### Chutes

Un personnage subit 5 points de dégât par 2m de chute. Il doit effectuer un jet d'absorption et subit une blessure supplémentaire :

- 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 5 points de dégâts dont les détails dépendent de ce qui suit :

**Nature :** choc dans le cas général, physiques si la température est absolument extrême (fournaise, gel absolu...).

**Rythme :** par jour dans le cas général, par heure en cas de très forte violence du phénomène (tornade...).

### Explosions

Rang d'explosion : Les explosions disposent d'un rang d'explosion. Ce rang est noté de 1 à 10 comme suit :

- Rang 1 : explosion d'un pistolet.
- Rang 2 : sachet de poudre.

- Rang 3 : petit tonnelet de poudre.
- Rang 4 : tonnelet de poudre.
- Rang 5 : gros tonnelet de poudre.
- Rang 6 : Coffre plein de sachets de poudre.
- Rang 7 : Tonneau de poudre.
- Rang 8 : Empilement de tonnelets de poudre.
- Rang 9 : Chariot plein de poudre.
- Rang 10 : Sainte Barbe d'un navire.

**Aire d'effet :** Le rayon de l'aire d'effet vaut le rang d'explosion en mètres.

**Dégâts :** Les dégâts d'une explosion sont simplement égaux à 10 fois le rang de l'explosion.

### Feu

Un feu inflige des dégâts égaux à 5 \* rang d'intensité \* rang de taille.

**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

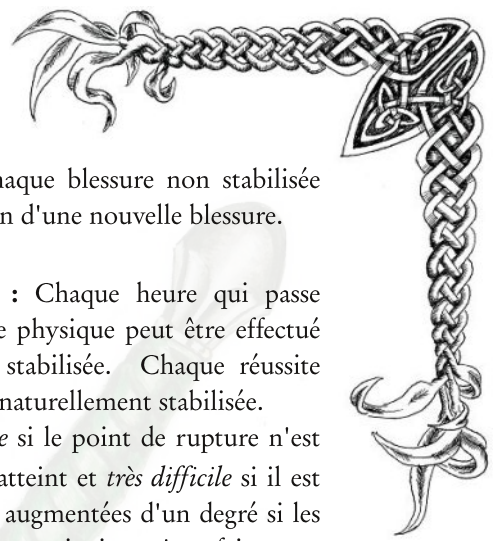
**Taille :**

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

### Génération de PNJ



# Règles spéciales



Il est possible de générer rapidement les caractéristiques d'un PNJ grâce aux règles suivantes. Elles peuvent notamment être employées pour quantifier la puissance des personnages de « soutien » comme une entité invoquée ou un robot, ainsi que pour disposer rapidement d'un groupe d'adversaires ou d'un antagoniste puissant.

**Rang de menace :** chaque PNJ se voit affecter un rang de menace (RM) dont la valeur dénote sa valeur en tant qu'antagoniste ou protagoniste de l'histoire :

RM1 : débutant

RM2 : professionnel

RM3 : terrible menace

RM4 : surpuissant

RM5+ : réservé aux entités les plus puissantes (surnaturelles, alien, machine de guerre etc.)

**Traits :** les traits sont classés dans l'ordre d'importance pour le personnage généré, le premier reçoit pour valeur RM+1 et chaque trait successif est un rang moins élevé que le précédent avec un minimum de 2.

*Exemple : pour un combattant RM3 on pourrait obtenir les valeurs suivantes : Coordination : 4, Physique : 3, Volonté : 2, Mental : 2, Présence : 2.*

**Domaines et compétences :** ceux-ci sont égaux à RM+1. Si le personnage est utilisé « à contre-emploi » (i.e. la mêlée cesse et une négociation commence avec un PNJ combattant), le MJ pourra décider de valeurs plus basses suivant la situation.

*Exemple : pour un combattant RM3 on obtient un rang de domaine et de compétence de 4 dans les attaques avec sa catégorie d'arme principale. Le MJ pourra estimer qu'un rang 3 avec d'autres armes et un rang 2 dans le domaine social seront adéquats quand le PNJ est utilisé à contre-emploi.*

## Guérison

**Points de dégâts :** toutes les heures, un personnage perd autant de points de dégâts physiques que son rang de physique et autant de points de dégâts choc que son rang de volonté. Le taux est doublé avec des premiers soins adaptés.

**Commotions :** une commotion est perdue par un personnage toutes les heures - sa volonté \* 10 minutes.

**Aggravation :** Après réception, une blessure doit être *stabilisée*, si tel n'est pas le cas, chaque heure qui

passé après la réception, chaque blessure non stabilisée s'*aggrave* et cause l'apparition d'une nouvelle blessure.

**Stabilisation naturelle :** Chaque heure qui passe après la réception, un jet de physique peut être effectué pour chaque blessure non stabilisée. Chaque réussite indique que la blessure s'est naturellement stabilisée.

La difficulté est *moyenne* si le point de rupture n'est *pas* atteint, *difficile* si il est atteint et *très difficile* si il est dépassé. Les difficultés sont augmentées d'un degré si les conditions sont insalubres ou si rien n'est fait pour améliorer les choses (nettoyer la plaie, faire un pansement de fortune). La stabilisation naturelle est impossible pour un personnage à l'agonie.

**Stabilisation médicale (premiers soins) :** Un personnage peut utiliser la compétence *médecine* (dans le domaine *arts et métiers*) pour panser des blessures. Il effectue un jet pour chaque blessure à traiter et la stabilise sur une réussite.

La difficulté est *facile* si le point de rupture n'est *pas* atteint, *moyenne* si il est atteint et *difficile* si il est dépassé.

Les difficultés sont augmentées d'un degré si les conditions sont insalubres ou le matériel absent. Chaque jet prend 20 minutes moins 5 minutes par incrément.

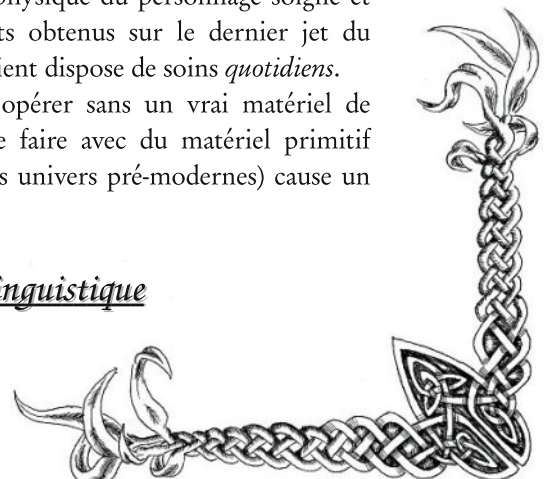
Stabiliser suffisamment de blessures d'un personnage pour le faire revenir à son point de rupture met fin à une agonie et évite la mort du personnage.

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

**Guérison médicale (chirurgie) :** Une fois que toutes les blessures sont stabilisées, le médecin peut alors effectuer un jet de médecine contre un ND de 5 x (le nombre total de blessures à ce moment) + 5, si le jet est réussi, une blessure est retirée de la jauge de santé. Ce jet peut être réitéré pour chaque intervalle de dix jours auquel on soustrait le physique du personnage soigné et le nombre d'incréments obtenus sur le dernier jet du médecin tant que le patient dispose de soins *quotidiens*.

Il est impossible d'opérer sans un vrai matériel de chirurgie. Le fait de le faire avec du matériel primitif (généralement le cas des univers pré-modernes) cause un malus de 10 au jet.

## Linguistique



Chaque langue d'un univers va posséder un coût de base en XP ajusté des modificateurs suivants :

**Lettrisme** : Lors de l'achat d'un langage, la seule connaissance de ce langage qu'en a le personnage est orale. Si il veut en plus savoir le lire et l'écrire, le joueur doit dépenser 1XP de plus.

**Notions** : Un personnage peut ne connaître que les notions d'une langue (verbes principaux et substantifs courants, erreurs de syntaxe) en payant le prix d'une langue étrangère avec un rabais de 1XP. Il maîtrise moins bien la langue que normalement. ainsi, quand il y a un doute sur ce qu'il dit ou entend, le joueur lance un dé, si il fait 8 ou moins, il parvient à s'exprimer ou a comprendre. Sur un 9 ou 10, c'est un échec. On ne peut lire ou écrire une langue dont on n'a que les notions.

**Pidgin** : Étrange mariage entre deux langues différentes s'étant longtemps cotoyées. Un personnage peut connaître un pidgin au lieu de 2 langues, pour cela il paye les deux langues avec un rabais de 1XP sur chacune d'elles. Un héros qui connaît un pidgin ne maîtrise que les concepts rudimentaires des deux langues qu'il emploie, les verbes principaux et les substantifs courants. Dès qu'il y a un doute sur ce que le héros entend ou dit, le joueur lance un dé. Sur un 5 ou moins il ne comprend pas ou ne parvient pas à s'exprimer.

Si à l'issue de modificateurs à l'apprentissage d'une langue le coût de celle-ci tombe à 0 (ou moins) le personnage sait la parler automatiquement (mais pour l'écrire il faut que le coût en soit de -1) cela se produit dans certains cas (frontaliers habitués à un pidgin local etc...).

## 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 x le rang de peur affronté. Si le jet est un échec, il subit un malus en dés lancés égal au rang de peur.

## Poisons, maladies et intoxications

**Métaboliser la substance** : L'ingestion d'une substance nécessite de la part d'un personnage qu'il effectue un *jet d'intoxication* à l'issue du *temps avant effet* : il s'agit d'un jet de physique contre un ND égal à la *virulence* de la substance.

Si le jet est *réussi*, le personnage subit l'*effet somatique* de la substance (désinhibition de l'alcool, soin magique d'une potion etc).

Si le jet est *échoué*, le personnage subit, en plus de son effet somatique, l'*effet toxique* de la substance.

Le jet d'intoxication doit être effectué à nouveau à chaque fois qu'un *intervalle* de temps, s'écoule. Un nombre maximal d'intervalles est généralement fourni, sinon cela signifie que la substance est particulièrement active et que son action ne peut être arrêtée que par des soins.

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).

**Dépendance et manque** : chaque substance indiquera ses *conditions de dépendance*. Chaque fois que ces conditions sont remplies, le personnage doit réussir un jet moyen avec le minimum de ses traits physique et volonté pour ne pas devenir dépendant.

Chaque substance pouvant générer une dépendance indiquera le *délai* qu'un personnage dépendant se voit accorder avant de ressentir les effets du manque : un malus de 10 à toutes les actions tandis que le personnage se débat avec les crises d'anxiété, les nausées et autres maux, certaines substances pouvant entraîner la mort.

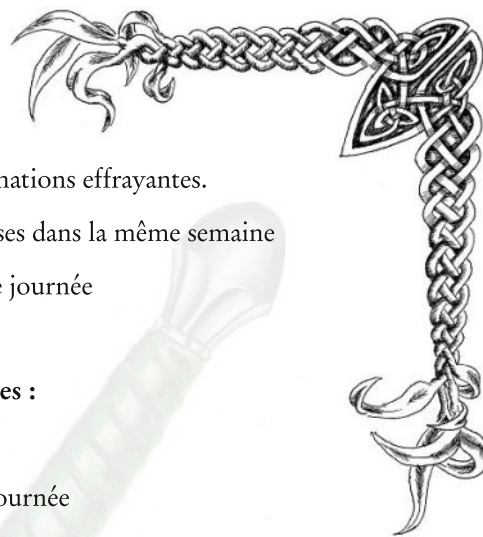
## Exemples de nocifs

**Alcool générique** : voici un exemple de substance non létale (bien sur une surdose invraisemblable d'alcool causera la mort).

*Virulence* : 10, 15 ou 20 selon degré



# Règles spéciales



*Temps avant effet* : 10 minutes

*Intervalle* : 1 seul test

*Effet somatique* : désinhibition

*Effet toxique* : nausées, somnolence

*Dépendance* : trois doses par jour pendant une semaine

*Délai de manque* : deux jours

## **Amanite phalloïde :**

*Virulence* : 30

*Temps avant effet* : 1 heure

*Intervalle* : 1 heure (3 tests)

*Effet somatique* : horribles douleurs abdominales

*Effet toxique* : trois blessures

*Dépendance* : aucune

*Délai de manque* : pas de manque

## **Droque légère :**

*Virulence* : 10

*Temps avant effet* : 1 minute

*Intervalle* : 1 minute (10 tests, extensible si une dose est reprise)

*Effet somatique* : plaisir, crises de fous rires

*Effet toxique* : angoisse, nervosité.

*Dépendance* : une dose par jour pendant une semaine

*Délai de manque* : trois jours

## **Droque dure :**

*Virulence* : 15

*Temps avant effet* : 1 minute

*Intervalle* : 5 minutes (12 tests)

*Effet somatique* : hallucinations, sentiment de toute-puissance, bien-être et accélération de l'activité mentale.

*Effet toxique* : 2 points de dégâts, angoisse,

hypothermie, hallucinations effrayantes.

*Dépendance* : trois doses dans la même semaine

*Délai de manque* : une journée

## **Fièvre des moustiques :**

*Virulence* : 10

*Temps avant effet* : 1 journée

*Intervalle* : 1 jour (10 tests)

*Effet somatique* : délires, hallucinations et fièvre.

*Effet toxique* : 5 points de dégâts physiques.

*Dépendance* : aucune

*Délai de manque* : pas de manque

## **Maladie bubonique :**

*Virulence* : 20

*Temps avant effet* : 3 jours

*Intervalle* : 1 journée (10 tests)

*Effet somatique* : squames noirâtres, troubles nerveux, odeur insoutenable, putréfaction des extrémités.

*Effet toxique* : 1 blessure

*Dépendance* : aucune

*Délai de manque* : pas de manque

## **Maladie pulmonaire :**

*Virulence* : 25

*Temps avant effet* : 2 jours

*Intervalle* : 1 journée (8 tests)

*Effet somatique* : tous infectée, fièvre, tremblements.

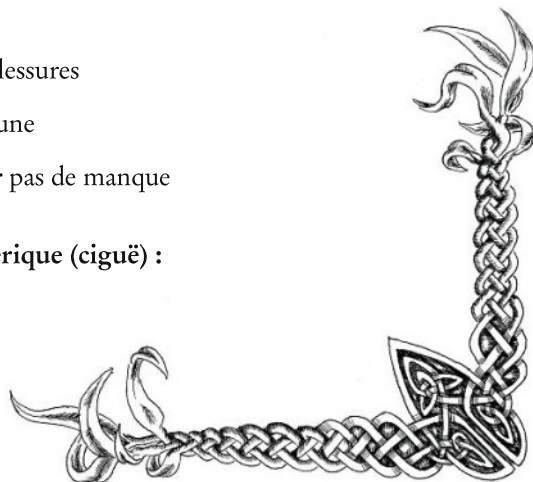
*Effet toxique* : 2 blessures

*Dépendance* : aucune

*Délai de manque* : pas de manque

## **Poison violent générique (ciguë) :**

*Virulence* : 20





*Temps avant effet* : 1 heure

*Intervalle* : 1 heure (5 tests)

*Effet somatique* : troubles digestifs, vertiges, maux de tête, altération du sens du toucher

*Effet toxique* : deux blessures

*Dépendance* : aucune

*Délai de manque* : pas de manque

## **Poison utilitaire générique (mort aux rats) :**

*Virulence* : 10

*Temps avant effet* : 10 heures

*Intervalle* : 1 seul jet

*Effet somatique* : irritations cutanées, troubles digestifs, maux de tête

*Effet toxique* : une blessures

*Dépendance* : aucune

*Délai de manque* : pas de manque

## **Séquelles**

Optionnellement, pour les MJ d'humeur joueuse, il est possible d'utiliser le système de séquelles suivant :

lorsqu'un personnage reçoit un total de dégâts supérieur au *décuple* de son physique et qu'autant de blessures que son rang de physique en résultent, il doit alors effectuer un jet sur la table des *séquelles mineures*.

Recevoir plus de blessures que son rang de physique dans les mêmes conditions le contraint à effectuer un jet sur la table des *séquelles majeures*.

Il n'est volontairement pas fourni de système de guérison des séquelles : celles temporaires guérissent dans le temps indiqué (pourvu que les blessures soient correctement soignées, une fracture mal réduite pourrait évoluer en lésion permanente), celles permanentes nécessitent une médecine très avancée ou de la magie.

## **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 (actions symétriques : il faut au moins un incrément d'écart). Le premier à remporter un total de trois tours de bataille gagne la bataille.

**Modificateurs** : Le MJ est encouragé à fournir des bonus 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 de bataille un jet personnel de 1D10 + mental + compétence adaptée. La compétence adaptée pouvant être *stratégie* pour un commandant d'unité, *équitation* pour la cavalerie, une compétence d'arme adaptée pour un combattant à pied ou d'autre compétences plus inhabituelles selon la situation.

Le résultat permet, via le tableau qui suit, d'estimer les dégâts subits par le personnage durant le tour de bataille ainsi que la possibilité d'une *opportunité héroïque*.

**Opportunités héroïques** : Le personnage peut accomplir un haut fait qui pourra influencer sur la bataille.. Le MJ est juge des effets sur la bataille qu'aura l'opportunité héroïque.

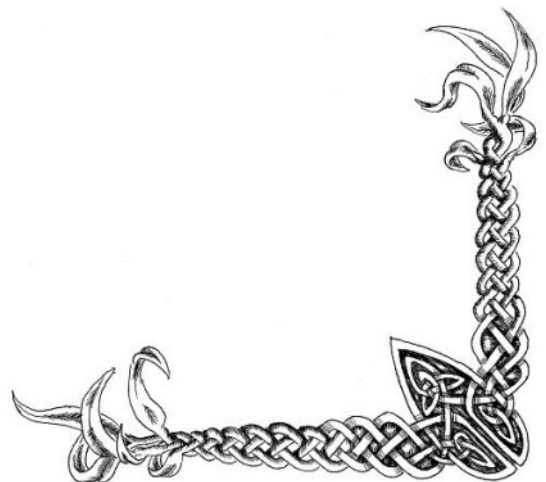
# Règles spéciales

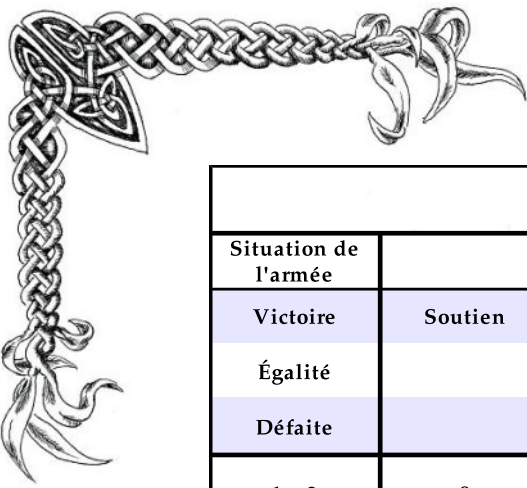


<i>Séquelles mineures</i>		
1D10	Séquelle	Description
1 – 4	Lésion mineure	Os fêlé, déchirure d'un ligament etc. bandage ou autre maintien pendant deux semaines avec -5 aux actions physiques du fait de la douleur ressentie
5 – 7	Lésion majeure	Fracture etc. immobilisation de la partie concernée pendant un mois avec -10 aux actions physiques
8 – 9	Lésion permanente	Comme une lésion majeure mais les jets physiques sont diminués de 1 à vie.
10	Défiguration	Comme une lésion mineure mais laisse des marques diminuant les jets sociaux où l'aspect physique est important de 5

<i>Séquelles majeures</i>		
1D10	Séquelle	Description
1 – 4	Coma	remplir immédiatement la jauge de fatigue (avec risque de mort habituel)
5 – 7	Blessure permanente	Une blessure grave permanente au début de la jauge de santé
8 – 9	Amputation	Un membre est coupé
10	Lésion cérébrale	Jet sur la table des lésions cérébrales, bonne journée

<i>Lésions cérébrales</i>		
1D10	Séquelle	Description
1 – 4	Céphalées	malus de 10 aux actions pendant 1D10 * 10min par jour.
5 – 7	Perte de sensation	le toucher, l'odorat et le goût disparaissent.
8 – 9	Comportement trouble	Comportement très perturbé (beaucoup d'agressivité, mollesse extrême, manies étranges etc.) pendant 1D10 * 10min par jour.
10	Amnésie	2D10 dernières années perdues.





## Table de Bataille

Situation de l'armée	Niveau d'Engagement					
Victoire	Soutien	Désengagé	Engagé	Première Ligne		
Égalité		Soutien	Désengagé	Engagé	Première Ligne	
Défaite			Soutien	Désengagé	Engagé	Première Ligne
1 – 3	8	12	16	16	20 <i>Opportunité Héroïque</i>	24
4 – 6	8	8	12	16 <i>Opportunité Héroïque</i>	16	20
7 – 9	8	8	8	12	16 <i>Opportunité Héroïque</i>	16 <i>Opportunité Héroïque</i>
10 – 11	8	8 <i>Opportunité Héroïque</i>	4 <i>Opportunité Héroïque</i>	12 <i>Opportunité Héroïque</i>	12 <i>Opportunité Héroïque</i>	16 <i>Opportunité Héroïque</i>
12 – 14	0 <i>Opportunité Héroïque</i>	4 <i>Opportunité Héroïque</i>	4	8 <i>Opportunité Héroïque</i>	12 <i>Opportunité Héroïque</i>	12 <i>Opportunité Héroïque</i>
15 – 17	0	4 <i>Opportunité Héroïque</i>	4	8	8 <i>Opportunité Héroïque</i>	12 <i>Opportunité Héroïque</i>
18+	0 <i>Opportunité Héroïque</i>	0	4 <i>Opportunité Héroïque</i>	8	8 <i>Opportunité Héroïque</i>	8 <i>Opportunité Héroïque</i>

### Génération de PNJ combattants

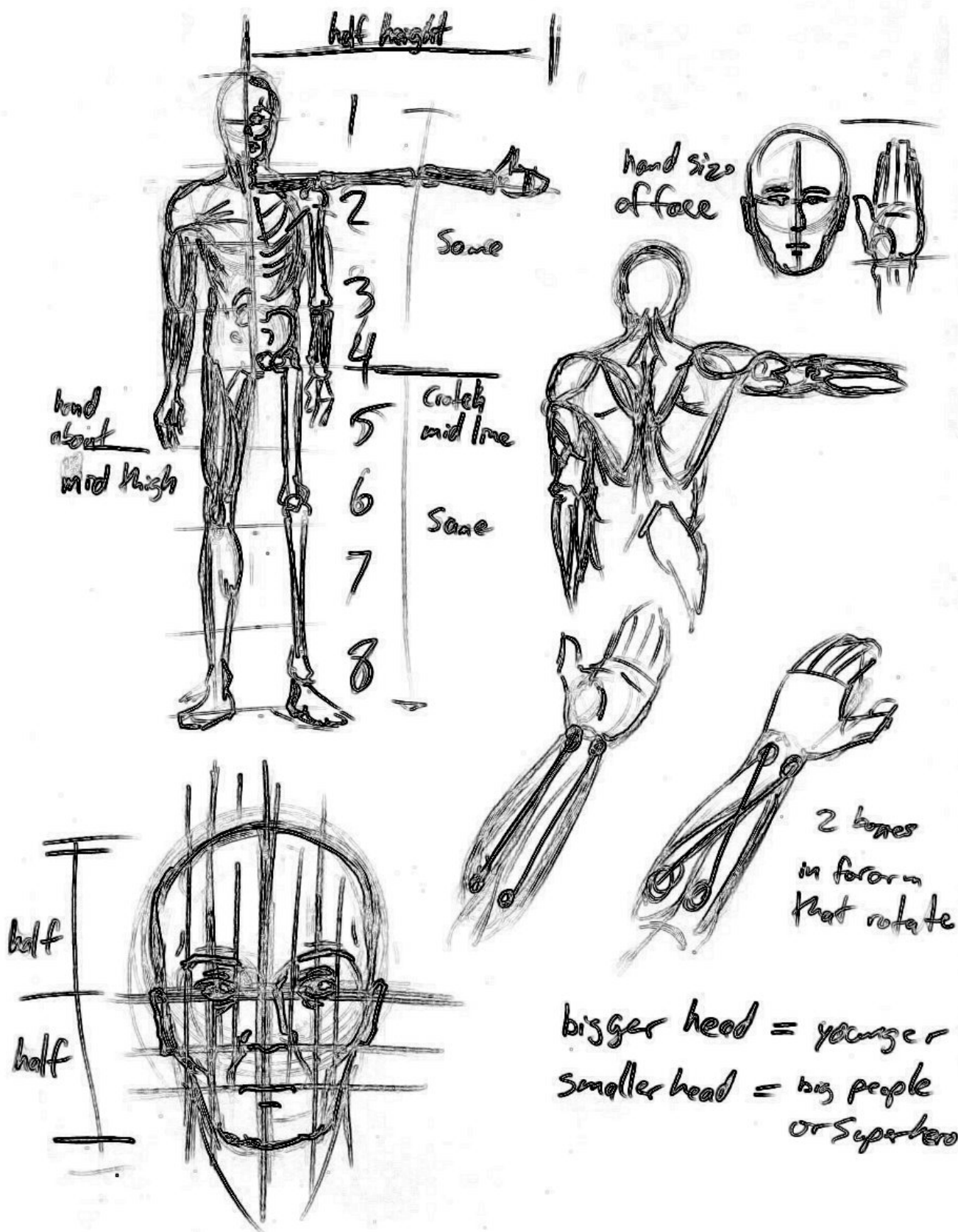
Initiative		Santé	
RM	Init	RM	Santé/rupt.
1	2	1	4/2
2	3	2	4/2
3	3	3	5/3
4	4	4	7/4
5	5	5	9/5

Défense		Force d'âme	
RM	Déf	RM	FA
1	15	1	2
2	20	2	2
3	25	3	2
4	30	4	2
5	35	5	3

Attaque		Dégâts (hors arme et incréments)	
RM	Att.	RM	Bon. Dégâts
1	4g2	1	4
2	6g3 + 5	2	5
3	8g4 + 5	3	7
4	10g5 + 5	4	9
5	12g6 + 5	5	11







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 partie 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 x 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 présence 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 x 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.

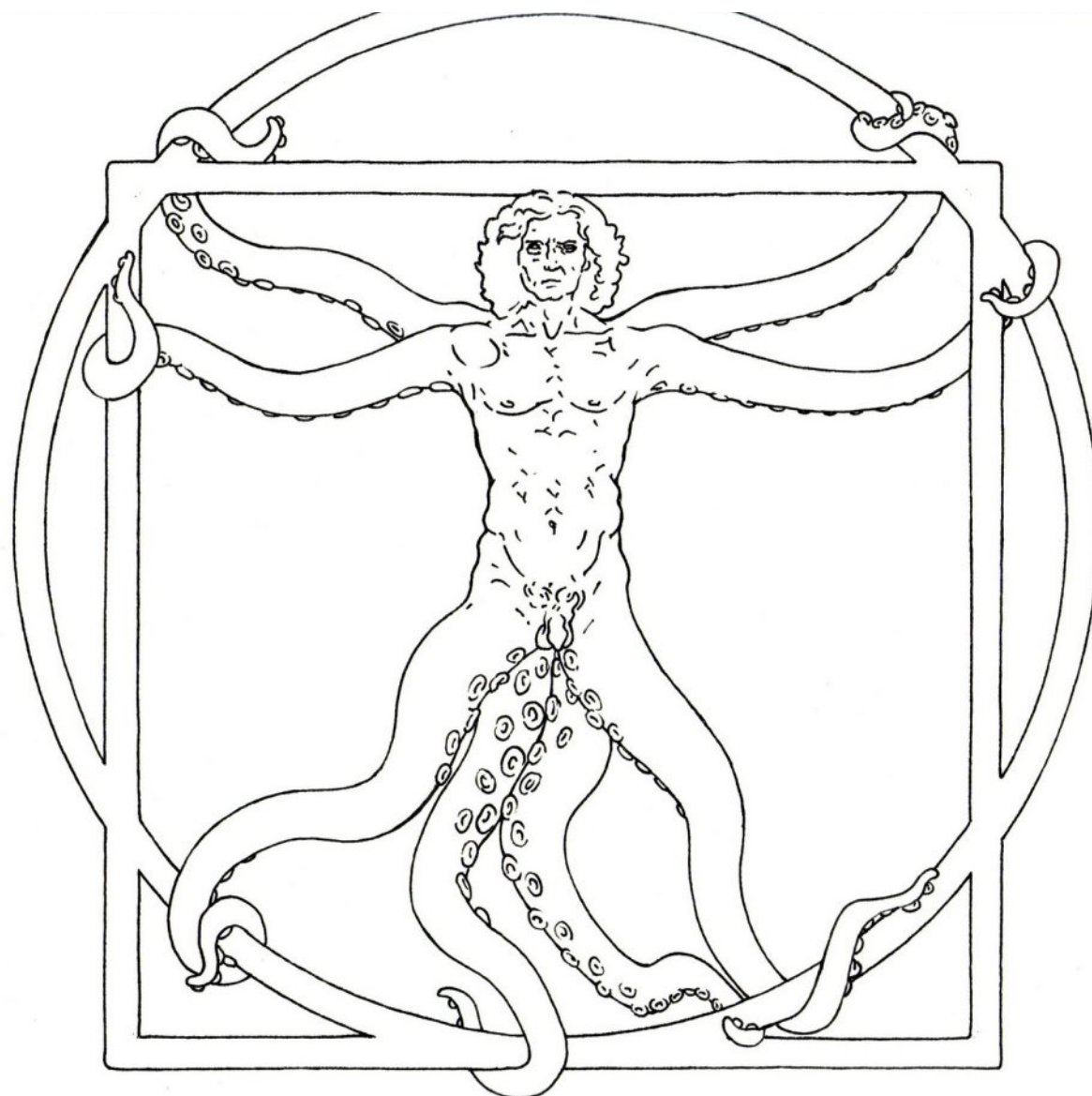
*Création de Cnaeus : En tant que soldat, Cnaeus se doit de posséder le domaine corps à corps au rang 3: cela lui coûte  $2*3 + 3*3 = 15$ XP.*

*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.*



# Création de personnage



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 x 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  $1*2 + 2*2 + 3*2 = 12XP$ .*

*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  $1*2 + 2*2 = 6XP$ .*

*Dans le domaine « Arts Physiques », il possède les compétences « athlétisme » et « acrobatie » 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 « Armes de jet » 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.

taille de la partie, des actions accomplies etc...

## 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 partie compendium.

*Création de Cnaeus : Cnaeus possède l'avantage « crâne de fer » (ce qui explique sa survie..) au prix de 15 XP, connaît très bien sa région d'origine grâce à l'avantage « localité » pour 4 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 213 XP, soit 13 XP de trop!*

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

*Cnaeus a une obligation personnelle envers le général de son armée pour 5 XP. Finalement, les nombreux coups qu'il aura subit l'auront rendu « borgne » pour 10 XP.*

*Il reste encore 2XP, le joueur les dépense pour savoir lire et apprendre une langue étrangère simple.*

*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

### Pécule de départ

Il existe un avantage peu onéreux pour commencer avec des économies substantielles. Si le joueur décide de ne pas l'acquérir, son personnage est particulièrement démuni et commence son aventure avec 25 couronnes en tout et pour tout (il doit acheter son équipement en intégralité, vêtements y compris, avec cette somme).



*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 liées aux sports.

**Acrobaties :** l'ensemble des actions de nature sportive basées sur l'adresse (à l'exception des lancers qui sont dans le combat à distance).

**Athlétisme :** l'ensemble des actions de nature sportive basées sur la force ou l'endurance.

**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.

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

- Armes à feu
- Armes de jet (comprend les frondes et tous les types de lancers)
- Armes de trait (arbalètes, arcs etc.)

#### *Corps à Corps*

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

Ce domaine est un peu particulier, en effet il regorge de multiples 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).



# Compendium



L'utilité de ces deux compétences est évident et la mécanique derrière est explicitée dans la partie combat.

Voici la liste des types d'armes de la version initiale de l'UP!System [exemples de spécialisations entre crochets] :

- Armes d'escrime [rapière, sabre, coutelas etc]
- Armes à Lame Longue [épée large, espadon etc]
- Boucliers [type de bouclier]
- Haches [hache d'arme, hache à deux mains etc]
- Armes contondantes [masse, fléau, morgenstern etc]
- Armes d'Hast [lance, fourche, hallebarde etc]
- Armes spéciales [à chaînes, fouets etc]
- Armes à lame courte [couteau, dague etc..]
- Mains nues [type de mouvements]

## 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 n'appartenant pas à la simple culture générale (celle-ci étant un jet du trait mental). Cette compétence sert pour les domaines culturels pointus comme le droit ou la théologie.

**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 domaine représente une 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

Voici l'ensemble des susdits organisés en deux listes :

### *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. Les dégâts que vous subissez dans le climat auquel vous êtes accoutumé sont réduits de 5, en contrepartie, les dégâts infligés par le climat inverse sont eux-mêmes augmentés de 5.

**Agile(15XP) :** Votre défense est augmentée de 5.

**Allié(variable) :** Vous possédez un allié dont la puissance et la loyauté dépendent des XP investis dans cet avantage :

#### *Puissance :*

- 2XP : individu isolé sans compétence notable
- 4XP : spadassin compétent isolé.
- 6XP : Riche bourgeois ou noble
- 8XP : Individu réellement très influent
- 10XP : Grand et puissant seigneur

#### *Loyauté :*

- 2XP : sympathique amitié menant à des services.
- 4XP : amitié sincère avec aide importante.
- 6XP : Loyauté forte avec prise de risques sociaux importants et mise en danger létal.
- 8XP : loyauté réelle avec prise de risques mortels.
- 10XP : Loyauté absolue s'étendant aux proches du personnage.

**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.

**Bonus aux jets (6XP) :** Vous êtes particulièrement doué dans une compétence, un domaine ou un trait. Tous vos jets dans cette compétence, ce domaine ou les jets de trait pur(perception, encaissement, connaissance) se font avec un bonus :

- *Compétence* : +2g0
- *Domaine ou trait pur* : +1g0

Ces bonus ne sont pas cumulables (i.e. l'avantage ne peut être pris à la fois pour un domaine et une compétence appartenant à celui-ci)

Cela peut être dû à n'importe quoi, des années d'apprentissage, un pacte démoniaque...

**Boucher(10XP) :** Si vous infligez deux blessures 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, voyagez avec un comparse ou votre vieux professeur etc. Il vous restera loyal tant que vous ne ferez rien pour l'agacer sérieusement. C'est un personnage doté d'un rang de menace de 2.

**Conscience de l'invisible(10XP) :** 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 dans votre entourage proche.

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



**Crâne de fer(15XP)** : Vos dés explosent même lorsque vous atteignez votre point de rupture (fatigue ou santé).

**Dégaine rapide(6XP)** : Vous pouvez dégainer une arme d'une taille restant crédible sans utiliser d'action.

**Economies (4XP par rang)** : le personnage débute avec une certaine somme d'argent (valeurs indicatives, à adapter à chaque univers).

- *Rang 1* : 250 couronnes
- *Rang 2* : 500 couronnes
- *Rang 3* : 1000 couronnes
- *Rang 4* : 2000 couronnes
- *Rang 5* : 5000 couronnes

**Grand buveur(4 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.

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

**Localité (4XP)** : Vous connaissez parfaitement une région, vos jets impactés par une telle connaissance ont un bonus de 5.

**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. Votre VD à mains nues est doublée.

**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(15XP)** : Les interruptions vous coûtent une action de moins (minimum 1).

**Résistance à la douleur (8XP)** : Vous êtes Sonné lorsque vous recevez une blessure de plus que la normale et bénéficiez d'un bonus de 5 pour résister à la torture.

**Résistance à la fatigue (8XP)** : Vous êtes Sonné lorsque vous recevez une commotion de plus que la normale et bénéficiez d'un bonus de 5 pour résister à l'épuisement.

**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 afin de repérer des embuscades ou des ennemis.

**Sommeil léger(4XP)** : Le personnage a un sommeil léger il peut se réveiller sur un jet de perception facile en cas de besoin et 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.

## Liste des désavantages

**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.

**Affliction permanente (10XP)** : Votre corps souffre d'une blessure qui n'a jamais complètement guérie ou d'une affliction mentale comme une insomnie totale sévère. Vous êtes toujours considéré comme ayant une blessure ou une commotion. Ce désavantage peut être pris deux fois (une fois pour chaque jauge).

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

**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.

**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(2XP)** : Les phénomènes paranormaux coulent librement à travers vous. Tout utilisateur de magie ou de pouvoir psionique tentant de vous affecter obtient un bonus de 5 sur ses jets. La valeur de ce désavantage est faible car les effets bénéfiques (y compris les vôtres) sont aussi affectés.

**Fragile(10XP)** : Vous échouez automatiquement à tous vos jets pour résister à l'inconscience.

**Honte(4XP)** : 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, avez été exilé du royaume ou avez fait un mariage très dévalorisant 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.

**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

**Malus aux jets (6XP) :** Vous faites face à des difficultés dans une compétence, un domaine ou un trait. Tous vos jets dans cette compétence, ce domaine ou les jets de trait pur (perception, encaissement, connaissance) se font avec un malus :

- *Compétence* : -2g0
- *Domaine ou trait pur* : -1g0

Ces malus ne sont pas cumulables (i.e. on ne peut prendre ce désavantage à la fois pour un domaine et une compétence lui appartenant).

De plus ce désavantage ne peut être pris dans une caractéristique de rang inférieur à 2.

Cela peut être dû à n'importe quoi, une lacune éducative, une vieille blessure...

**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).

**Obligation(5XP) :** 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:

*Exemples de ce désavantage :*

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

*Coeur 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 irrésistible 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.

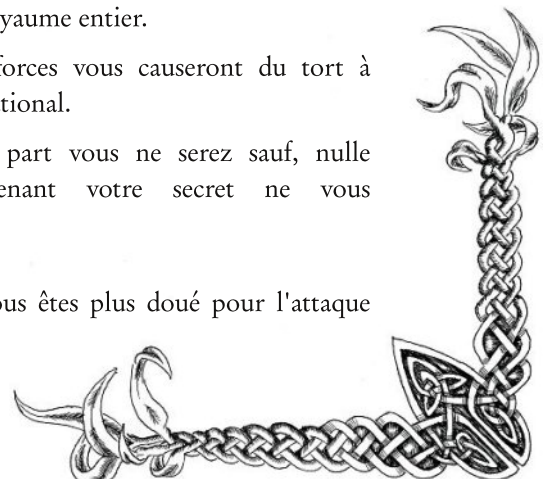
**Phobie(4XP/8XP/12XP/16XP/20XP) :** Quelque chose possède un rang de peur supplémentaire contre vous pour chaque tranche de 4XP rapportés par ce désavantage.

**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'un 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(8XP) :** Vous êtes plus doué pour l'attaque



que pour la défense et présentez une cible aisée. Votre défense est réduite de 5.

**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.





*Équipement*

## Équipement

Dans les règles de base de l'UP!System, l'équipement ne monte pas au dessus de la fin de la Renaissance. La création d'armes et armures supplémentaires est cependant aisée.

### Les armes

#### Profil d'arme

**VD** : La valeur de dégâts de l'arme

**Init** : le bonus d'initiative qu'accorde l'arme. Un personnage ajoute le quintuple de cette valeur à son initiative totale.

**Physique minimal** : 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. Le physique minimal est doublé pour une arme à deux mains tenue d'une seule main.

**Portée** : Les armes à distance ont une portée maximale.

**Prix** : valeur indicative en « couronnes » (la monnaie de compte du UP!System)

**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 peuvent avoir des effets plus exotiques. Une arme ayant la propriété perce armure ne considère que la moitié de l'armure face à elle.

**ND pour casser** : les armes ont un ND de 30 pour être cassées, les armes improvisées ont un ND de 20.

#### Qualité et équilibrage des armes

Les profils d'armes sont valables pour des armes de qualité courante à peu près correctement équilibrées. Pour des équilibrages ou qualités différents les profils peuvent être modifiés de la façon qui suit :

**Arme de qualité inférieure** : prix divisé par deux.

*Arme de corps à corps* : -3 à la VD, -5 au ND pour

la casser.

*Arme à distance* : -3 aux jets d'attaque.

**Arme de qualité supérieure** : prix doublé.

*Arme de corps à corps* : +3 à la VD, +5 au ND pour la casser.

*Arme à distance* : -3 aux jets d'attaque.

**Arme mal équilibrée** : prix \* 0,75.

*Arme de corps à corps* : -1 au bonus d'init.

*Arme à distance* : portée divisée par deux.

**Arme bien équilibrée** : prix \* 1,25.

*Arme de corps à corps* : +1 au bonus d'init.

*Arme à distance* : portée doublée.

**Arme de maître** : prix décuplé, l'arme compte comme étant bien équilibrée et de qualité supérieure mais les bonus dûs à la qualité sont doublés.

**Rangs des armes** : à dessein de classification ou de stratification de puissance, le système de hiérarchisation des armes par rang qui suit pourra être employé. Cela peut par exemple aider à quantifier quelle qualité d'armement peut être possédée par des PNJ.

Rangs des armes			
Rang	Équilibrage	Qualité	Prix
1	mauvais	mauvaise	× 0,375
2	normal	mauvaise	× 0,5
3	bon	mauvaise	× 0,625
4	mauvais	normale	× 0,75
5	normal	normale	× 1
6	bon	normale	× 1,25
7	mauvais	bonne	× 1,5
8	normal	bonne	× 2
9	bon	bonne	× 2,5
10	maître	maître	× 10

# Équipement

## Modification des armes de corps à corps

**Bague d'escrime** : Un bonus de 5 aux feintes. 3 blessures si désarmé.

**Lame alourdie** : +2 à la VD, un dé d'initiative augmenté de 1.

**Pommeau alourdi** : Un bonus de 5 aux parades, -2 à la VD.

**Dragonne de soie** : Si porteur désarmé, l'arme ne peut être envoyée au loin.

**Garde en panier** : +3 aux dégâts de coup de pommeau, porteur immunisé aux coups ciblés sur la main.

**Garde en demi-panier** : +1 incrément à obtenir pour coup ciblé sur la main du porteur. +1 aux dégâts de coup de pommeau.

**Garde en cloche** : ND pour coup ciblé sur la main du porteur augmenté de 2.

**Lame de pommeau sur ressort** : +6 aux dégâts des coups de pommeau, déshonorant.

## Modification spécifiques des armes à feu

**Âme allongée** : +10 mètres de portée. +5 Actions pour recharger. Prix +25%

**Âme raccourcie** : -10 mètres de portée, -5 actions pour recharger. Prix -20%.

**Calibre abaissé** : -5 à la VD et +3 aux jets d'attaque. Prix -50%.

**Calibre augmenté** : +5 à la VD et -3 aux jets d'attaque. Prix +50%.

## Les armures

**Pièces d'armure** : Les armures sont composées de pièces. Chaque pièce d'armure possède une valeur en points d'armure comme indiqué dans la table qui suit.

**Effets d'une armure** : Une armure va, en fonction de son nombre de points, réduire les dégâts subis et augmenter la défense.

Par ailleurs, une armure va infliger une pénalité aux actions délicates (furtivité, calligraphie etc).

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

*Exemple : un gantelet ne protège pas contre une attaque à la jambe.*

**Poids, prix et qualité des armures** : une pièce d'armure pèse aussi lourd que sa valeur en *points d'armure* et coûte aussi cher que le quintuple de celle-ci.

Une pièce de *haute qualité* pèse la moitié du poids normal pour le double du prix, une pièce de *basse qualité* pèsera le double du poids normal pour la moitié du prix

*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 à la défense

- 5 aux dégâts reçus.

*Une pénalité de 1g0 aux actions délicates.*

*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 n'oppose donc que 2 points d'armure à la flèche, soit un -5 aux dégâts mais aucun bonus à la défense.*



Points d'armure des boucliers	
Type	Points
Targe	2
Bouclier	3
Écu	4
Pavois	5

Modificateurs d'armure			
Points d'armure	Modificateur au ND	Réduction des dégâts	Pénalités aux actions délicates
2 – 5 (0,5 - 5 si coup ciblé sur zone couverte par une pièce)	-	-5	-
6 – 10	+ 5	-5	-5
11 – 15	+ 6	-6	-6
16 – 20	+ 7	-7	-7
21 – 25	+ 8	-8	-8
26 – 30	+ 9	-9	-9
31 – 35	+ 10	-10	-10

Points d'armure				
Pièce	Fabrique			
	Très lourde <i>Ex : plaques</i>	Lourde <i>Ex : lamelles ou maille</i>	Moyenne <i>Ex : cuir clouté</i>	légère <i>Ex : cuir bouilli</i>
Heaume complet	3	2	1,5	1
Heaume ouvert	2	1,5	1	0,5
Masque facial	2	1,5	1	0,5
Gantelet	2	1,5	1	0,5
Brassière	3	2	1	0,5
Jambière	3	2	1	0,5
Botte	2	1,5	1	0,5
Cuirasse	6	4	3	2



## Armes à distance

Nom	VD	portée	Init	Phy. Min.	Recharge	Prix	Notes
Arbalète	18	100			3	12	Perce-armure
Arbalète lourde	21	120			4	20	Perce-armure
Arc	15	150			1	8	
Arc long	18	220		2	1	11	
Fronde	9	60	+ 1		1	2	
Pistolet ancien	16	60	+ 1		5	20	Perce-armure
Mousquet	20	100			7	25	Perce-armure

## Armes d'escrime

Nom	VD	Init	Phy. Min.	Prix	Notes
Rapier	14	+ 1		15	+ 1g0 si coup ciblé
Épée courte	16			10	
Coutelas	15	+ 1		8	-1g0 à l'attaque
Sabre	18	+ 1		17	-1g0 à l'attaque
Cimeterre	20		2	18	-1g0 pour le parer, -1g0 à l'attaque

## Armes d'hast

Nom	VD	Init	Phy. Min.	Prix	Notes
Épieu	18		2	4	
Javeline	15			3	portée 5 + 5*physique
Hallebarde	24		3	14	-1g0 à l'attaque
Lance	21		3	12	

## Armes contondantes

Nom	VD	Init	Phy. Min.	Prix	Notes
Gourdin	6			1	
Marteau	20			10	-1g0 à l'attaque
Masse	15			10	-1g0 à l'attaque
Morgenstern	22		2	12	-1g0 à l'attaque
Fléau d'arme	24		2	18	-2g0 à l'attaque, -1g0 pour le parer, pas de parade avec
Bâton ferré	9			5	

## Armes à lame courte

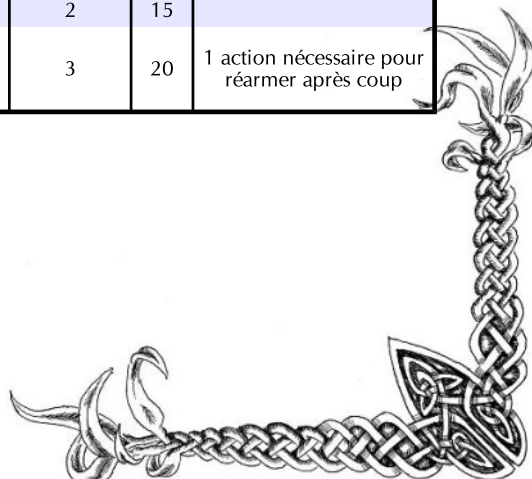
Nom	VD	Init	Phy. Min.	Prix	Notes
couteau	8	+ 2		6	
chakram	8	+ 2		8	portée 25m
Main-gauche	6	+ 2		8	
Brise-lame	6	+ 2		10	+ 5 pour briser une lame
Dague	10	+ 2		8	-1g0 à l'attaque
Katar	10	+ 2		10	-1g0 aux parades

## Haches

Nom	VD	Init	Phy. Min.	Prix	Notes
Hache d'arme	25		2	10	-1g0 à l'attaque
hache à 2 mains	30		3	15	-1g0 à l'attaque
hachette	18			8	-1g0 à l'attaque, considérée comme une petite arme pour le combat à deux armes

## Armes à lame longue

Nom	VD	Init	Phy. Min.	Prix	Notes
Épée à une main	20		2	12	
Épée à deux mains	24		2	15	
Espadon	33		3	20	1 action nécessaire pour réarmer après coup



## Armes uniques

Forgées par un maître des arts anciens ou enchantées dans les flammes primordiales du monde, certaines armes sont uniques par l'art mis en oeuvre dans leur fabrication ou la magie nécessaire à leur existence.

Il s'agit forcément d'armes de maître et les effets ci-après décrits peuvent se cumuler, au prix d'un doublement du prix pour chacun d'entre eux.

**Forge des anciens** : la technique employée pour forger l'arme lui confère une propriété particulière parmi les suivantes :

*Flexible* : permet de réduire l'un des dés d'action de 1 au début de chaque tour.

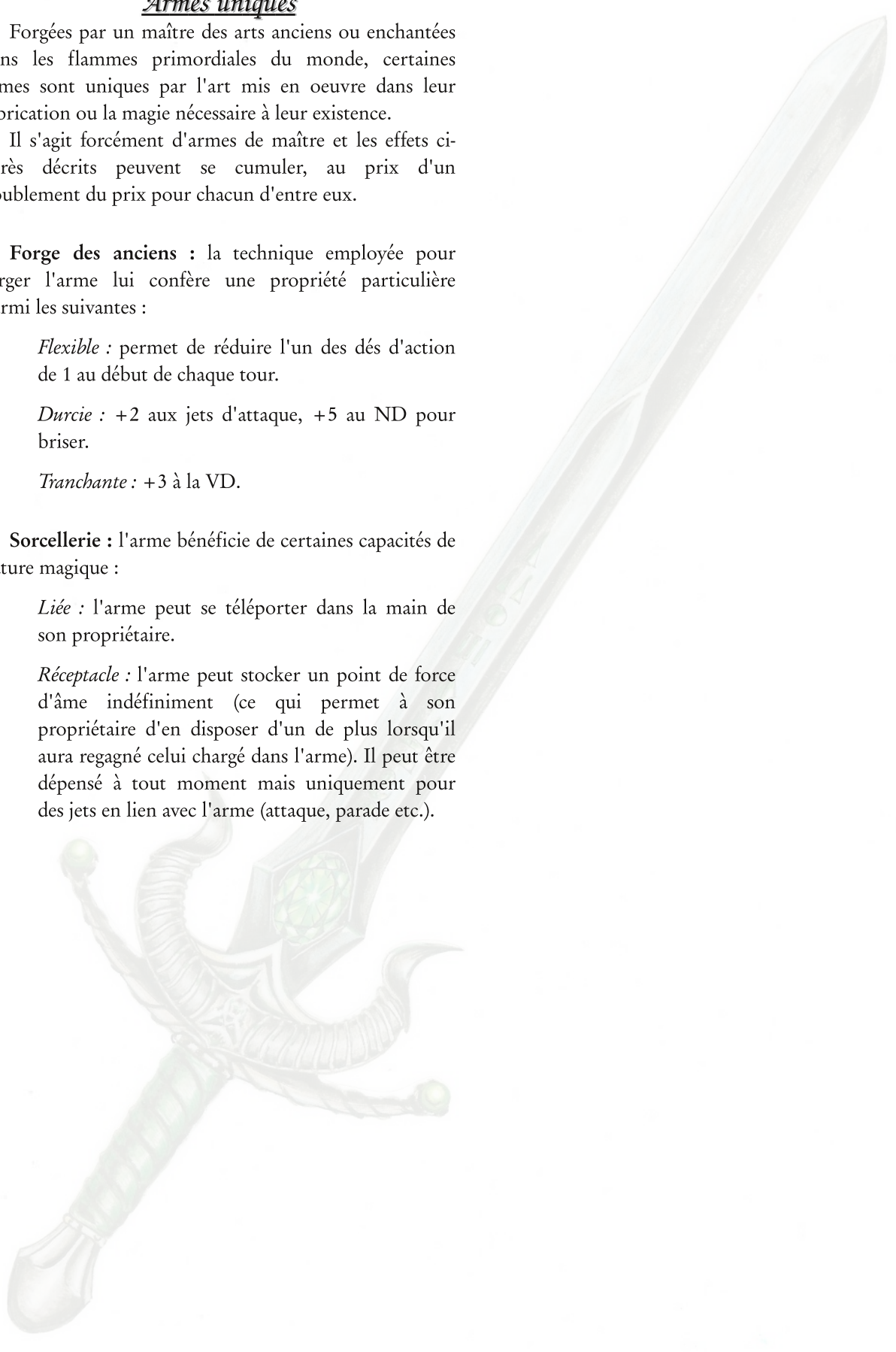
*Durcie* : +2 aux jets d'attaque, +5 au ND pour briser.

*Tranchante* : +3 à la VD.

**Sorcellerie** : l'arme bénéficie de certaines capacités de nature magique :

*Liée* : l'arme peut se téléporter dans la main de son propriétaire.

*Réceptacle* : l'arme peut stocker un point de force d'âme indéfiniment (ce qui permet à son propriétaire d'en disposer d'un de plus lorsqu'il aura regagné celui chargé dans l'arme). Il peut être dépensé à tout moment mais uniquement pour des jets en lien avec l'arme (attaque, parade etc.).







*Interlude : la conception du système*

## *Interlude : la conception du système*

*Description des dix piliers fondamentaux de ce qui est devenu mon oeuvre majeure.*

Le UP!System n'a pas été conçu au hasard : plutôt que d'assembler des éléments que je trouvais sympathiques sans trop vérifier la cohérence et d'attribuer des valeurs chiffrées au pifomètre (comme le font bien souvent les autres systèmes, même commerciaux) c'est un processus systématique qui a été mis en place pour assurer le fonctionnement d'ensemble du système en vue d'accomplir ses buts finaux, décrits dans l'introduction.

Mais si ces buts finaux restaient l'objectif, les choix quant aux moyens à mettre en œuvre pour les atteindre furent parfois cornéliens. Je souhaitais, au travers de cet article, vous en faire profiter car cela pourra éclairer tout amateur du UP!System sur sa genèse et, surtout, aider tout autre créateur de système qui pourra ainsi découvrir un modèle de conception qui me semble avoir fait ses preuves.

Tout ce qui suit constitue la « pierre angulaire » du UP!System : ce sont les éléments qui ne changeront jamais car ils structurent ce que le système doit être. L'ensemble peut-être modifié pour mieux s'y tenir (les ND ont récemment été changés pour une meilleure concavité des courbes par exemple) mais ces points sont le UP!System, son socle immuable. Je les ai arrangés par ordre d'importance, du primordial vers le « négociable ».

### 1) Le règne de la compétence

Le début de ma réflexion sur le UP!System est venu d'un débat au long cours sur le rôle des compétences. Je me souviens de ces jeunes années sur le campus grenoblois où dans les longues discussions après les parties de L5R revenait souvent la même antienne : pourquoi les gymnastes sont-ils meilleurs que les maîtres du sabre ?

Il faut savoir que la première version du *Roll&Keep System* (R&K), qui motorisait L5R, répartissait les caractéristiques en deux groupes notés sur 5 : les traits et les compétences (ce modèle fut conservé dans les versions suivantes). Les jets s'effectuant simplement en additionnant ces deux valeurs, en lançant un nombre égal de D10 et en gardant autant de dés que le trait (7th Sea repris ce système dans sa première édition, L5R s'en écarta dans sa seconde). Un jet d'attaque au sabre

(compétence kenjutsu, trait agilité) d'un personnage ayant un rang 3 en agilité et un rang 5 en kenjutsu sera donc de 8g3.

Le problème ? Ce jet de 8g3 a une moyenne de 29. Or ce personnage, qui est déjà relativement agile (3 est au dessus de la moyenne) est un véritable maître du sabre : son rang 5 indique une expérience considérable et un niveau quasi-artistique dans son maniement. Comparons cet auguste bretteur à un gymnaste émérite possédant un rang d'agilité de 5 et ayant un jour vaguement pris quelques leçons d'escrime (kenjutsu à rang 1). Son jet vaut donc 6g5 pour une moyenne de... 34.

Ainsi le R&K permet joyeusement à un maître du sabre d'être ridiculisé par un maître de la gymnastique. Ce problème est grave : il n'est pas possible dans la vraie vie à tout gymnaste escrimeur débutant, fusse-t-il extraordinairement agile, de vaincre au sabre un maître bretteur. Que l'on ne se réfugie pas derrière l'argument selon lequel le sabreur « n'avait qu'à monter son agilité » : le rang 3 est déjà une bonne valeur, peut-être le maître a-t-il vieilli et son corps nouveau perdu de sa souplesse, toujours est-il que, non, un débutant avec un simple rang 1 devrait être quasi-systématiquement battu par un maître absolu connaissant toutes les bottes, pourvu que celui-ci ne soit pas devenu un infirme. N'oublions pas que, dans notre exemple, la différence entre les traits est, de plus, bien plus faible qu'entre les compétences : 2 pour l'agilité et 4 pour le kenjutsu. Soit la moitié.

Dans le R&K le trait est roi : un joueur a, mathématiquement, tout intérêt à ne monter toutes ses compétences qu'au rang 1 pour ensuite concentrer ses XP sur les traits. Certain dénonceront cela comme de l'anti-jeu... mais en arriver à demander à des joueurs de volontairement mal répartir leurs points pour pallier les insuffisances d'un système ne représentant pas la réalité est de toute façon un constat de défaillance quant à l'atteinte de l'objectif de cette partie du système : représenter de manière crédible un affrontement entre combattants japonais médiévaux.

Le problème s'est présenté à moi dans exactement les mêmes proportions lorsque je me mis à masteriser 7th Sea. Même les palliatifs prévus par le système ne fonctionnaient pas : un personnage ne possédant pas la



compétence ne pouvait relancer ses dix. Maigre consolation : un gymnaste avec 5 en dextérité obtient en moyenne 30 à son jet en ne possédant pas du tout la compétence là où un maître spadassin à 8g3 continue de faire 29. Si le monde marchait ainsi, les patineuses à glace russes vaincraient systématiquement les champions d'escrime aux jeux olympiques et les gens très intelligents n'auraient pas besoin d'apprendre un langage informatique pour pouvoir coder : ils improviseraient simplement du code HTML sans en avoir jamais vu pour rédiger des pages web.

Le proto-UP!System, qui n'était à l'origine qu'une collection de règles maisons plaquées sur le R&K (modification des avantages et des règles de blessures notamment) s'enrichit de la première différence mécanique d'importance : je décidai de remplacer le jet de type trait + comp g trait par  $2 * \text{comp g trait}$ .

Les résultats furent immédiats : notre auguste bretteur passe à 10g3 pour une moyenne de 36, tandis que le gymnaste débutant en escrime passe à 1g5, soit soit 1g1 pour une moyenne de 6 tandis que le gymnaste pur, sans compétence, passe à 0g5 : il ne peut même plus faire de jet !

Bien qu'infiniment plus réaliste, ce changement allait un peu trop loin : tout homme peut vaguement se servir d'un bout de fer pointu et un extraordinaire gymnaste devrait sans doute réussir à se placer avec agilité de façon à être quand même plus dangereux que le commun des mortels. C'est ainsi qu'apparut la règle d'inversion : garder plus de dés que l'on n'en lance permet d'inverser les deux totaux. Le premier gymnaste passe donc à 5g1 pour une moyenne de 11, représentant mieux son agilité extraordinaire. Le problème se pose toujours pour le gymnaste sans compétence. Une succession de mauvaises solutions dérogatoires se présenta avant l'invention du domaine.

Toujours est-il que ce débat mit à jour le concept fondamental des caractéristiques du UP!System :

- *les traits* : représentent les capacités innées d'un personnage. On ne peut jamais réaliser son plein potentiel sans une compétence néanmoins. Un potentiel n'est rien sans la formalisation de l'acquis.
- *les compétences* : représentent l'entraînement acquis dans un champ spécifique. Elles permettent de réaliser son potentiel (représenté par les traits) mais, au fur et à mesure qu'elles progresseront, deux individus de haut rang seront toujours distingués par leurs capacités innées et un

personnage limité dans ses traits ne pourra jamais complètement exploiter la puissance de sa compétence.

Ainsi un gymnaste débutant en escrime ne pouvait réaliser son potentiel. Mais un maître avec juste 3 en agilité n'exploitait pas complètement son talent. Deux maîtres pouvaient encore être distingués l'un de l'autre par leurs capacités innées.

Le renversement de l'ordre d'importance était effectué, le règne de la compétence commençait.

## 2) Et le domaine fut

Le domaine fut l'acte de naissance du UP!System : le jour où les modifications de règles atteignirent une masse critique qui le rendit distinct du R&K.

Sa création vint de la réponse au problème qui restait : comment gérer l'absence de compétence ?

Ce problème est plus complexe qu'il n'y paraît : il faut non seulement gérer les novices absolus dans un domaine mais aussi les personnages expérimentés dans une compétence et n'en possédant pas une autre pourtant proche. Après le débat du gymnaste, nous nommâmes ce second débat « le débat du moine et du chevalier ». Il se tint comme le premier : entre des fins de parties et des soirées pizzas dans la cuisine d'une résidence universitaire.

Qui sont donc ce moine et ce chevalier ? Prenons la situation suivante : un chevalier invite un moine à manger dans son château, ils prennent place à table et, soudain, un démon entre par la fenêtre et se jette sur eux : ils doivent combattre ! Tous deux s'emparent des seuls objets proches : deux longs bâtons pouvant faire office de gourdins.

Quel est le problème de cette situation ? Aucun des deux ne possède la compétence « armes contondantes » ou « gourdin » ou quoi que ce soit d'approchant. Néanmoins, si le moine ne possède tout simplement aucune compétence d'arme, ce n'est pas le cas du chevalier qui possède sans doute une haute compétence pour l'épée. Comme auparavant, certains diront simplement « le joueur n'avait qu'à mettre des points dans « gourdin » bien fait ». Mais là encore il s'agit d'un effet pervers du système : il est évident que le chevalier ayant appris à se battre excellemment à l'épée saura se débrouiller bien mieux qu'un moine avec un gourdin sans devoir y investir spécifiquement des points ! Or là tous deux auront exactement la même compétence : 0.

Le début de la solution vint de la réduction du nombre de compétences : beaucoup de ces problèmes pouvaient être résolus en adoptant quelques compétences



aux champs très larges plutôt qu'un grand nombre d'entre elles. Je pris le modèle du nouveau monde des ténèbres, récemment sorti à l'époque. Un grand nombre de compétence n'est qu'un moyen de frustrer les joueurs en leur donnant plus d'occasions de ne pas en posséder une alors qu'ils sont pourtant très bons dans une autre connexe. A rolemaster il existait une compétence spécifique pour frapper à l'arrière. Un personnage ne sachant pas se battre à la hache mais ayant cette compétence était donc plus fort pour se battre de dos que de face quand il avait une hache à la main. Pour un personnage social, 7th Sea faisait la distinction entre : danse, éloquence, étiquette, mode, intrigant, cancanier et pique-assiette. Malheur au personnage maître de l'éloquence cherchant à se faire inviter à une soirée : il n'avait pas la compétence pique-assiette. De plus on pouvait mentir avec intrigant mais détecter les mensonges devait se faire à l'aide de deux compétences : empathie pour les omissions trahies par l'émotion et comportementalisme pour les mensonges directs. Bien entendu, 7th Sea faisait acheter les compétences en packs, ces deux dernières compétences étant dans deux packs différents eux-mêmes séparés du pack de courtisan. C'est bien simple : personne n'avait assez d'XP pour jouer un vrai courtisan.

Mais il restait des compétences proches qu'il fallait séparer thématiquement au risque de se retrouver avec juste quatre ou cinq compétences. Sans même parler de la tentation des compétences free-form (voir ce point vers la fin).

Et donc apparut le messie : le domaine. La véritable spécificité et originalité profonde du UP!System : cette idée qu'il existait un rang intermédiaire entre la compétence et le trait, l'habituel duopole de tout système de jdr. Ce rang intermédiaire allait sauver notre chevalier et aussi résoudre l'horrible inélégance qu'il y avait à doubler les compétences (on ne lançait plus que des nombres pairs de dés et se demandait bien pourquoi continuer à noter les compétences sur 5...). Je décidai de créer ces nouvelles caractéristiques, à nouveau notées sur 5 et de simplement lancer domaine + compétence g trait. De plus, en faisant débiter automatiquement tous les domaines au rang 1 comme les traits, je réglais définitivement l'absence absolue de compétence : on avait toujours au moins un dé lancé, la règle d'inversion permettant alors de tirer un peu parti de son trait. J'ajoutai la règle cardinale selon laquelle une compétence ne pouvait dépasser le rang de son domaine et la solution simple et élégante était là : le chevalier, avec son haut rang pour manier une épée disposait d'un domaine au

même rang et donc pouvait lancer au moins la moitié de son groupement de dés d'escrime lorsqu'il maniait un gourdin, là où le moine n'avait qu'un seul dé, celui de base de son domaine.

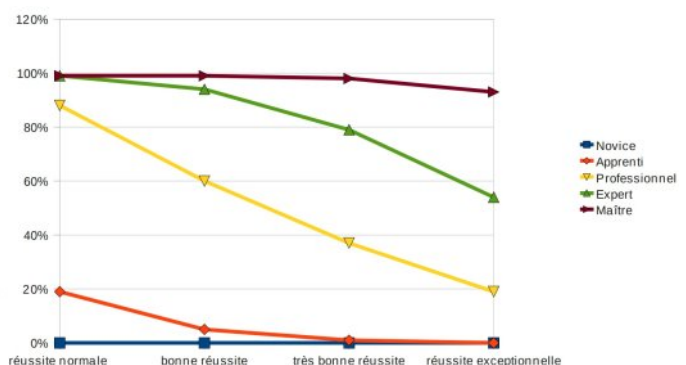
J'étais cependant un peu chagriné de trop brider les compétences en les forçant à demeurer en dessous du rang de domaine. J'ajoutai donc les spécialités : qui augmentent de un le nombre de dés lancés dans une compétence, afin de distinguer celle-ci des autres du même domaine.

Le UP!System était né : il était devenu mécaniquement très distinct du R&K : les compétences étaient beaucoup moins nombreuses et différentes, elles étaient organisées dans des regroupements de faible taille nommés domaines et ceux-ci s'additionnaient à elles pour constituer un nombre de dés lancés, le trait déterminant combien on en gardait.

### 3) De la concavité des courbes

Derrière ce titre, digne d'un roman d'Amélie Nothomb, se cache l'étape qui suivit dans la conception du UP!System. Je disposais désormais d'une mécanique définitive et satisfaisante avec le jeu des traits/domaines/compétences. Il restait désormais à accorder les niveaux de difficulté pour obtenir une concavité satisfaisante des courbes de réussite.

Mais de quoi veux-je donc parler ? Un petit dessin vaut mieux qu'un long discours, voici donc les courbes de réussite aux jets difficiles du UP!System :



Remarquez comme l'expert et le maître n'ont pas le même genre de courbe que les autres : les leurs décroissent moins vite, elles sont courbées dans l'autre sens que les trois plus basses. Ces deux courbes sont dites concaves, les trois autres sont dites convexes.

Hé bien les divers ND du UP!System sont le fruit d'un lent travail d'étalonnage pour assurer une concavité/convexité correcte des différentes courbes. Il est normal que sur un jet difficile un novice et un

apprenti s'effondrent très vite alors que le professionnel tient bon mais va quand même trouver rapidement ses limites alors que l'expert et le maître eux tiennent la longueur beaucoup plus longtemps avant que leurs courbes de réussite ne plongent. La forme des courbes n'est bien sûr pas le seul critère, les pourcentages de réussite ont aussi été étudiés, pour chaque ND, chaque type de personnage avait des chances de succès estimées et le système a été à nouveau étalonné pour permettre ce réalisme.

La plupart des systèmes fixent leurs difficultés un peu au hasard, généralement de 5 en 5 parce que cela semble bien bon. Le UP!System admet que la réalité n'est pas linéaire de 5 en 5 et possède donc des trajectoires de réussite beaucoup plus réfléchies. Chaque type de ND va présenter des courbes différentes. Sur le ND très difficile par exemple, la courbe de l'expert devient très franchement convexe alors que l'on a vu qu'elle était concave sur le difficile. Le travail réel de statistique prend plusieurs pages.

La première version des courbes manquait cependant de « punch » je voulais marquer une frontière plus dure entre le professionnel et les rangs plus bas : pour moi un professionnel doit réussir bien mieux qu'un apprenti car il est vraiment autonome. C'est ainsi que j'ai introduit le bonus de rang : ce bonus de +5 qui accorde systématiquement un incrément d'avance aux hauts niveaux et produit cette « bosse » de concavité encore notable sur les ND élevés.

## 4) La valse des dés

Le fait même d'employer des ND a été un enjeu des premières versions du UP!System. Il n'était pas évident d'en user. Grosso-modo, les trois-quarts des systèmes de jeu se répartissent dans les trois groupes suivants :

*Jet sous un seuil* : la réussite est obtenue sur un résultat inférieur ou égal à un seuil qui dépend des caractéristiques du personnage (l'Appel de Cthulhu, Fading Suns, Polaris, Rolemaster...).

*Jet à succès* : un dé doit atteindre au moins une certaine valeur pour que l'action soit un succès, la difficulté étant fixée par le MJ et correspondant directement au résultat à atteindre sur le dé. Les caractéristiques peuvent jouer sur le nombre de dés lancés et en tant que modificateurs au résultat à obtenir (Shadowrun, Monde des Ténèbres...).

*Jet à génération de score* : on génère un score en additionnant des caractéristiques et un jet. Le

score doit dépasser une valeur donnée, généralement nommée « niveau de difficulté » et fixée par le MJ (R&K, D&D, Cyberpunk...).

Ces trois groupes sont chacun divisés en deux familles : celle des jets à plusieurs dés et celle des jets à dé unique. En pratique un jet à succès avec dé unique est difficilement discernable d'un jet à génération de score. La plupart des systèmes à succès emploient plusieurs dés et la plupart des systèmes à génération de score ou sous seuil n'en utilisent qu'un seul.

Il était pour moi clair dès le départ que le UP!System devait utiliser plusieurs dés. Un seul dé est chaotique : il y a autant de chance d'obtenir 1, 10 ou 20 sur un D20. Un personnage faisant 5 échecs critiques suivis de 5 réussites critiques serait donc « moyen ». Cela n'a aucun sens : quelle que soit la situation, l'on a toujours beaucoup plus de chances de faire un résultat moyen que de faire un résultat extrême. Le fait d'employer plusieurs dés assure cela : lorsque l'on lance 6D10, ils ne feront pas tous dix ou 1, l'ensemble produira un résultat infiniment plus mitigé et donc, probable. Cette convergence vers la moyenne produit au final une courbe gaussienne de bon aloi plutôt que des résultats chaotiques.

Le jet sous un seuil a l'avantage de permettre de faciliter les jets pour lesquels la difficulté est difficile à connaître : le joueur fait juste un jet sous la compétence de son personnage sans que le MJ ne doive déterminer la difficulté. Un investigateur de l'Appel de Cthulhu n'a besoin que de connaître sa compétence en armes à feu pour pouvoir tirer. Le MJ peut donner des modificateurs (« il fait noir ; le jet s'effectuera avec un malus de 20 % »), mais ce n'est pas nécessaire. Le désavantage étant qu'il est difficile de faire interagir deux personnages ou un personnage avec un élément externe. Comment gérer le fait que l'agilité d'une cible va la rendre plus difficile à toucher si le jet n'est basé que sur la compétence du tireur ? En pratique ces systèmes emploient massivement les jets en opposition et possèdent même parfois des formes raffinées d'opposition comme les tables de résistance. Un autre problème est l'impossibilité de mitiger l'échec : un personnage qui tente un jet d'escalade et fait un peu au dessus du seuil a juste échoué, et le joueur le sait. Tenter, pour le MJ, de mitiger cet échec en disant « tu te rattrapes à une branche » sonne faux car, techniquement, le jet est un échec simple. De plus, ces systèmes ne se prêtent que mal à l'emploi de plusieurs dés.

Le jet à succès permet d'employer facilement plusieurs dés et fournit donc des résultats bien plus intéressants sur le plan des probabilités.



Malheureusement il est impossible de lui faire produire des jets « ouverts » (i.e. sans connaître la difficulté) de façon satisfaisante. Il est obligatoire de fixer une difficulté pour que le jet puisse se faire : impossible de savoir si les dés génèrent des succès sans cela. L'interaction avec les éléments extérieurs reste limitée : le jet dépend surtout des caractéristiques du personnages mais cela va déjà mieux qu'avec un jet sous seuil : on peut par exemple définir que, pour toucher un adversaire, il faut obtenir autant de succès que son score dans une caractéristique. L'impossibilité de mitiger l'échec est encore pire néanmoins : un personnage qui n'obtient aucun succès a totalement échoué. Même si le seuil à atteindre sur les dés était de 6 et qu'il n'a que des 5 (donc beaucoup plus que s'il avait un seul 6 et uniquement des 1 à côté), cela reste un échec. Tenter de dire au joueur qu'en fait son personnage n'est pas tombé est une réelle gageure.

Les systèmes à génération de score ont ma préférence : ils permettent des jets ouverts : le joueur fait simplement un jet, et le MJ peut estimer si l'action est réussie sans avoir à trop réfléchir à la difficulté (dans le UP!System si le joueur obtient 50 à un jet je n'ai pas besoin de réfléchir pour savoir qu'il a réussi, le jet est très élevé). Cela permet donc de garder celle-ci secrète : si des rochers sont brinquebalants pour notre intrépide grimpeur et que je lui annonce une grosse difficulté sur un système à succès ou un gros malus sur un système à seuil, le joueur se doute de quelque chose, ici je peux simplement lui demander quel est son résultat et estimer si « c'est assez ».

L'interaction avec les éléments extérieurs est maximale : toucher un adversaire, c'est réussir à passer un ND qui est calculé depuis les caractéristiques de la cible, pas juste le talent du tireur !

Enfin il est beaucoup plus facile de mitiger l'échec. Reprenons notre grimpeur : si le MJ lui demande un jet et que le joueur répond simplement « j'ai fait 23 ». Le MJ n'a pas annoncé de difficulté formellement, il peut très bien décrire le personnage luttant mais y arrivant de peu, là où un dépassement de seuil ou une absence de succès sonne le glas d'une action. Même si un ND de 25 avait été annoncé, cela ne sonne jamais pareil d'obtenir 23 pour 25 que de n'avoir aucun succès ou de dépasser un seuil tant ces valeurs sont des absolus là où, inconsciemment, nous voyons la génération de score comme un effort montant jusqu'à atteindre un niveau de réussite donné.

C'est pour cela que la base du UP!System est restée le R&K à travers le temps : malgré ses défauts celui-ci

possède les fondamentaux mécaniques qui, à mon sens, permettent au mieux la simulation d'une action : plusieurs dés (pour la convergence vers la moyenne) et de la génération de score (pour la flexibilité en partie).

## 5) Là où les points de création vont pour mourir

Lors d'une étape de l'avancée du UP!System je me suis rendu compte qu'un point restait problématique : les possibilités d'optimisation à la création.

Initialement, comme la plupart des jdr, le UP!System employait des points de créations. Le problème récurrent, avec ce type de points à répartir dans les différentes caractéristiques, étant que deux personnages créés avec le même nombre de points seront très différents en terme de puissance.

Voici un exemple simple : deux joueurs décident de créer, chacun, un personnage. Appelons-les Eddy et Alban par exemple. Tous deux créent un personnage social, car Eddy et Alban sont des personnes très extraverties. Alban répartit ses points de création de la façon suivante :

Art oratoire : 1 Étiquette : 1 Subterfuge : 1

Quant à Eddy, il répartit ses points ainsi :  
Art oratoire : 3 Étiquette : 0 Subterfuge : 0

Quand tous deux souhaiteront passer au rang 3 dans ces trois compétences, voici ce qu'il leur en coûtera :

Alban :  $3 * 4 + 3 * 6 = 30XP$

Eddy :  $2 * 2 + 2 * 4 + 2 * 6 = 22XP$

Comme Eddy est un vil optimisateur, il a réparti ses points de création de façon à dépenser moins d'XP plus tard. Une fois de plus, certains piailleront sur le fait qu'Eddy est un « sale minimaxeur ». Mais comme d'habitude, je reste persuadé que les joueurs ne devraient pas être obligés de mal jouer pour pallier les insuffisances d'un système incapable d'équilibrer les chances de tout le monde.

Le point est qu'un système sans optimisation aussi forte existe : les XP. Pourquoi utiliser deux types de points ? Pourquoi ne pas se contenter des XP ? De plus, une création à base d'XP permet de plus facilement acheter des avantages par la suite (il est toujours problématique d'acheter ceux-ci post-crétion en l'absence d'une règle de conversion claire entre les XP et les points de création). Je ne suis pas l'inventeur de cette idée, elle m'a été soufflée par l'un des critiques les plus acerbes du UP!System, qu'il en soit remercié au passage,



ce genre de commentaire fait avancer, les apologistes font stagner.

## 6) La véritable élégance est la frugalité

L'élégance est un aspect important du UP!System. J'ai souvent fait des compromis pour la maintenir sur un plan général. Je suis persuadé que l'élégance véritable ne réside pas dans des mécaniques complexes et subtiles mais au contraire, dans une simplicité cherchant à éliminer les cas particuliers par des règles simples mais s'adaptant à tous les cas : ce que j'appelle la « frugalité » dans les règles.

Toutes les refontes du UP!System ont été conduites avec un maître mot : le système n'est pas terminé quand il ne reste plus rien à ajouter mais quand il ne reste plus rien à retirer. Je ne suis jamais aussi satisfait d'une passe d'amélioration que lorsque je suis parvenu à supprimer des exceptions et à les remplacer par d'élégantes règles marchant tout le temps.

Les exemples de cette recherche de l'élégance sont nombreux : au départ, lorsque la compétence n'était pas possédée, l'on faisait effectuer au joueur un jet sans relance des 10 et avec un malus. Cette règle a été remplacée par « tous les domaines commencent normalement au rang 1 ». Ainsi il n'y a jamais un nombre de dés lancés égal à 0 (toujours au moins un). Cela permet en plus d'interdire de façon là aussi élégante certains jets : il suffit de faire commencer le domaine à 0 (c'est le cas de la magie) ce qui a pour effet d'empêcher tout jet de magie par des non-magiciens. Beaucoup plus simple qu'un paquet d'exceptions. Le fait d'enchaîner les ND de façon simple par une augmentation de 5 (10,15,25 et 40) fonctionne tout aussi bien.

Cet élégance n'est pas un caprice de diva : la frugalité permet d'assurer la fluidité en jeu et la facilité d'apprentissage par les nouveaux-venus. Ce qui est un gain réel.

## 7) Grandeur et décadence des critiques

Je pense que les échecs et les réussites critiques n'existent pas. En tout cas pas dans la proportion démontrée par les systèmes de jdr. Combien d'artistes de cirque tombent pendant un numéro rodé ? Quel est le nombre d'accident que le conducteur moyen aura dans sa vie ?

Lorsque nous accomplissons une action nous avons bien moins d'un pourcent de chances que son résultat soit critique. Cela n'arrive que dans des cas particuliers ou des circonstances extraordinaires qui doivent en fait être gérées par le MJ. Donner une valeur quantifiables

aux chances infinitésimales que ce genre de profonde variance dans les probabilités arrive n'a aucun sens pour un système cherchant à simuler la réalité.

## 8) De l'art de la mortalité

Oui le UP!System est mortel. Non seulement il est mortel : il est imprévisible. La réalité est bien méchante malheureusement, et les balles comme les coups d'épée ont tendance à faire mal. Au final je suis plutôt content du fonctionnement actuel : une fois le point de rupture dépassé, le personnage ne sait pas si il va défaillir ou non, un jet en décide. Une fois le personnage inconscient, là aussi, un jet décide de sa mort : les personnages du UP!System ne sont pas des gourdes à points de vie, une fois qu'ils sont blessés, leur situation peut évoluer de façon imprévisible et potentiellement dramatique. Comme dans la vraie vie.

## 9) Honni soit qui free-form y pense

La tentation du free-form a existé dans le UP!System notamment pour régler le problème des compétences trop nombreuses. Malheureusement mon expérience m'a montré que trop de free-form se résume simplement à « arbitraire du MJ ». Dans un système où l'on choisit ses compétences de façon free-form par nom de métier par exemple (« j'ai espion rang 3 et cuisinier rang 2 »), l'on se retrouve à chaque jet à devoir négocier avec le MJ juste pour pouvoir effectuer une action de base (« comment cela je ne peux pas négocier avec ma compétence 'prostituée' ») et celui-ci peut en plus changer d'avis (« oui, ta compétence 'chevalier' pouvait servir aussi pour les jets d'étiquette mais maintenant je pense que tu devrais mettre des XP dans 'courtisan' à la place ») ou alors un joueur malicieux et meilleur négociateur que les autres peut réussir à tout faire avec peu de compétences (« j'ai la compétence 'espion' et je l'utilisais pour la furtivité jusqu'à présent mais les espions sont bien entraînés physiquement alors je devrais pouvoir l'utiliser pour courir ! En plus les espions sont bons en combat donc je peux l'utiliser pour frapper! »).

Cet arbitraire vaut aussi pour les pouvoirs. Je me souviens avoir eu un personnage pouvant invoquer un démon sans que rien ne précise ce que celui-ci pouvait faire. La première partie, je l'ai invoqué pour savoir où étaient les ennemis... et il est allé jusqu'à leur repaire pour tous les tuer, ruinant tout intérêt à la partie. Lors de la seconde séance, je l'ai invoqué pour me défendre, cette fois-ci le MJ a décidé qu'il n'intervenait pas directement, rendant mon pouvoir inutile.

Les règles d'un jeu sont comme la constitution d'un

pays : elles servent à protéger les joueurs de l'arbitraire du pouvoir central. Dans le UP!System quand les personnages ont une capacité, ils l'ont sans que je puisse la leur retirer et sans avoir à argumenter avec moi juste pour effectuer leurs actions de base.

Cela étant j'ai du faire un compromis car le free-form est parfois indispensable. C'est ainsi que sont nées les compétences du domaine arts et métiers ou une partie du système de magie par exemple.

### 10) Le mirage du narrativisme

Ces dernières années les systèmes traditionnels n'ont pas forcément été les plus célébrés. Une idée prend de plus en plus forme : les systèmes devraient s'adapter à l'histoire et ne pas chercher à représenter la réalité.

Je pense sincèrement que l'inverse est vrai. Je pense que le roleplay est un élément qui ne doit justement pas être réduit à un système : tenter de promouvoir le « narrativisme » c'est justement faire surgir du système et de la mécanique là où les paroles devraient suffire. Et cela, toujours au prix d'aberrations dans le réalisme.

Je me rappelle ainsi d'un jeu où les compétences étaient des « termes » que le joueur devait assembler pour faire des phrases, chaque terme apportant un bonus. Ainsi, si le joueur avait marqué « pistolet », « rue » et « chatons » sur sa feuille il faisait un meilleur jet pour toucher des chatons à l'extérieur que pour aligner une cible fixe à l'intérieur d'un champ de tir. Les défenseurs de ce système m'ont indiqué que « cela renforçait le roleplay ». J'y vois plutôt l'immixtion d'éléments invraisemblables dans une partie. Imaginez Joe le détective demandant à combattre l'ennemi dans la rue car « il y tire mieux ». Je trouve largement plus roleplay ma solution : une bonne vieille compétence indique le capacité de Joe à se servir d'une arme et un trait nous donne sa coordination innée. Le système est le support du roleplay, il sert à simuler le fait que le monde continue à tourner autour des décisions des personnages.

Autre exemple : 7th Sea permettait aux joueurs « d'activer » les « travers » des « vilains » en dépensant certains points. Quel roleplay y-a-t-il là dedans ? Je n'y vois qu'une mécanique empiétant sur l'histoire. Oui, j'assume préférer que mon joueur me fasse un bon vieux roleplay éventuellement soutenu d'un jet d'art oratoire pour voir comment son personnage s'en sort pour déstabiliser l'antagoniste. Que se passe-t-il quand le personnage n'a plus de points ? Il ne sait plus parler pour confondre un adversaire trop sûr de lui ?

L'on classe souvent les systèmes cherchant à représenter la réalité comme « simulationnistes ». Je

rejette ce terme pour le UP!System : car il sous-entend une invraisemblable complexité et lourdeur (qui bien souvent n'amène en fait pas plus de réalisme car mieux vaut des règles de portée générale). J'ai cherché à faire un système représentant bien la réalité mais qui reste fluide. Je pense qu'ainsi le roleplay sera mieux servi qu'en restreignant les décisions des joueurs à des gimmicks de mécanique.

### Conclusion

Et voilà ! Au terme de cet article, est défini le UP!System. Le UP! c'est juste ça : ces 10 points. Tout le reste est négociable et sujet à évolution. J'ai souhaité créer un système qui réponde à ma conception de ce à quoi doivent ressembler des règles de jeu de rôle et je pense y être arrivé. Tout système pouvant respecter ces 10 piliers est une version que je reconnaîtrais comme étant une forme de UP!System : un système de forme classique où des compétences peu nombreuses, dont l'importance est plus grande que celle des traits, sont regroupées dans des domaines permettant d'en gérer la connexité au travers de jets à génération de score produisant des courbes de réussite à la concavité satisfaisante pour des personnages créés avec des XP, ne pouvant obtenir de critiques, le tout dans un environnement mortel animé par des règles les plus frugales possibles avec le moins de free-form possible.

Vous le voyez, le UP!System n'est pas un délire amateur ou une excentricité. Il est né au travers d'une véritable réflexion de fond sur ce que doit être un système de jeu de rôle. Ses révisions passent par un processus encadré où les suggestions et critiques d'une demi-douzaine de personnes sont distillées en versions intermédiaires qui sont alors relues par ces dévoués amis sans lesquels je n'y arriverais pas.





*Règles optionnelles de sorcellerie*



## Sorcellerie

Les règles présentées ci-après sont optionnelles et présentent un exemple d'implémentation d'un système de sorcellerie pour le UP!System

Dans le UP!System, les personnages ont la possibilité de réellement manipuler les énergies magiques sans se conformer à une liste de « sorts » établie à l'avance. De même, il leur est toujours possible de se dépasser, nulle limitation de « niveau » ne viendra entraver leurs efforts. Cependant ils devront prendre garde, car la magie est un art dangereux et plus d'un péril guette les audacieux.

### Les Caractéristiques du Sorcier

Le Sorcier possède un ensemble de caractéristiques spéciales lui permettant de manipuler les énergies mystiques. Ces caractéristiques sont :

#### Le domaine Métamagie

Un domaine normalement inaccessible au commun des mortels et permettant de manipuler la magie elle-même.

Les sorciers y ont, eux, accès normalement. Ce domaine contient les quatre compétences utilisées pour user d'arts occultes. Toute utilisation de magie passe par un jet de l'une d'entre elles.

#### Ces compétences sont :

**Ex Nihilo :** Cette compétence permet de générer un effet magique. Elle est utilisée lorsqu'un personnage cherche à créer de la magie là où elle n'existe pas au préalable.

*Par exemple le fait d'animer un mort, de lancer une boule de feu, de s'élever dans les airs sont des effets magiques totalement créés, sans magie pré-existante.*

Il s'agit probablement de la compétence la plus utilisée : les sorciers étant généralement occupés à générer des effets magiques.

**Ad Mutatio :** Cette compétence permet de modifier un effet magique déjà existant. Tout effet ou enchantement peut être altéré, il suffit de volonté.

*Un sorcier peut ainsi transformer une boule de feu lui arrivant dessus en une gerbe de fleurs, améliorer l'enchantement d'une arme, altérer une peinture magique et autres mutations.*

**Obviam Terminatus :** Cette compétence permet de détruire un effet magique ou de rompre ses conséquences

si elles sont d'ordre surnaturel.

*On l'utilise pour les contresorts, pour briser les malédictions ou encore pour désenchanter des objets.*

**Ego Sentio :** Cette compétence permet de sentir la magie. Les sorciers l'utilisent pour ressentir la présence d'effets et les identifier.

*A l'aide de cette compétence, un sorcier peut sentir que de la magie a été utilisée en un lieu, identifier quel sort en particulier, révéler la véritable nature d'êtres magiques ou encore trouver les lieux où la barrière entre réalité et monde astral est faible.*

### Dénomination et styles

Dans toute cette section on utilisera les termes de « sort » et « d'effet » de manière interchangeable ainsi que les termes « sorcier » et « arcane ». Ces termes n'ont d'importance que pour l'explication des règles.

Ainsi le système de magie présenté ici est purement générique et peut représenter toute forme de magie. Ne vous laissez pas enfermer par les termes employés! Si dans votre univers il n'y a pas de sorciers mais uniquement des magiciens, manceiens et autres théocrates: utilisez ces termes. De même les arcanes sont faites pour être renommées.

Le point principal est que ce système fonctionne sans a priori sur le style de magie employé: du bibliothécaire ritualiste au magicien sauvage et instinctif en passant par le shaman en harmonie avec la nature...

En bref il s'agit d'un système générique considérant que les termes employés pour désigner les sorciers, la source du pouvoir (comme la différence entre magie profane et magie divine) et la manière dont on emploie la magie peuvent n'appartenir qu'au background tandis que le système n'en est qu'une abstraction transposable.

#### Les Arcanes

Il s'agit de caractéristiques spéciales dénotant le rang de maîtrise qu'à le sorcier dans un type de magie particulier. Chaque effet magique correspond, en terme de puissance, à l'un des rangs d'une arcane.

Les arcanes remplacent les traits dans l'utilisation de la magie. Une liste des arcanes et de leurs rangs est disponible à la fin de cette section.

*Ainsi un nécromancien saura comment canaliser les énergies de la mort car son arcane « nécromancie » aura un rang suffisant, mais si il n'a pas pris la peine d'augmenter son rang dans l'arcane*

« Conjuraton » il sera incapable, malgré sa puissance magique, d'invoquer la moindre créature.

## L'Apprentissage Mystique

Avant qu'il ne devienne sorcier, magicien, druide ou autre shaman. Un personnage doit acheter l'avantage spécial « Apprentissage Mystique ». Cet avantage a un coût variable en fonction des prétentions du personnage :

**10XP : Magie Immature :** Le personnage ne sera jamais un grand et puissant sorcier. Il ne peut posséder qu'une seule arcane et celle-ci ne peut dépasser le rang 3.

**15XP : Magie Focalisée :** Le personnage est dédié à une forme de magie. Il ne peut posséder qu'une seule arcane, sans limite toutefois sur le rang de celle-ci.

**20XP : Magie Universelle :** Être au vaste potentiel, le personnage n'a aucune limite sur ses arcanes.

**Débuter :** Une fois l'apprentissage mystique acheté, le personnage acquiert le domaine Métamagie au rang 1.

Il commence avec un rang dans une arcane et, dans le cas où il ne serait pas capable de magie universelle, devra prendre garde à la première arcane qu'il acquerra, car il ne pourra alors en acquérir d'autre.

**Progresser :** Le domaine Métamagie et ses compétences obéissent aux mêmes règles que les autres domaines et compétences, que ce soit pour l'utilisation et la progression.

Les arcanes progressent au même rythme que les traits : à raison de 5XP fois le rang désiré.

*Exemple : Caynah est une sorcière passée maîtresse dans l'arcane de la cornucopia et douée en alchimie externe et en élémentalisme.*

*Elle a dû acheter l'apprentissage mystique « Magie Universelle » pour 15XP puis, au fil des années, a maîtrisé l'arcane « Cornucopia » au rang 5 ( $0 + 10 + 15 + 20 + 25 = 70$  XP), l'arcane « Alchimie Externe » au rang 4 ( $5 + 10 + 15 + 20 = 50$  XP) et l'arcane « Élémentalisme » au rang 3 ( $5 + 10 + 15 = 30$  XP) sans compter son domaine métamagie au rang 4 ( $6 + 9 + 12 = 27$  XP) et ses 4 compétences de métamagie aussi au rang 4 ( $4 * (4 + 6 + 8) = 72$ ) soit un total de 264 XP. La magie se paye très cher, mais Caynah est quasiment maîtresse de deux arcanes désormais et raisonnablement douée dans une troisième.*

## Puissance d'un sort

Avant toute chose, il faut considérer la puissance du sort sur lequel on désire agir (qu'on souhaite le créer, le modifier, le percevoir ou le détruire). La plupart des notions gravitant autour de la magie (difficulté des jets,

drain...) vont être dérivées de cette puissance de sort

La puissance d'un sort est la somme de son rang d'effet, de modificateurs appelés fragments et du rang d'aridité spirituelle du lieu où est lancé le sort.

### Rang d'effet

Le rang d'effet est tout simplement le rang d'arcane correspondant à l'effet du sort. Un sort peut très bien combiner plusieurs effets venant de la même arcane ou de plusieurs arcanes, dans ce cas on ajoute les rangs de tous les effets pour obtenir le rang d'effet total.

*Exemple : Se régénérer son propre corps est un effet de cornucopia de rang 3. Lancer une boule de feu (élémentalisme rang 3) qui sera déclenchée par une condition particulière (destinée rang 1) et sera invisible à un jet d'Ego Sentio (fantasme rang 2) est un effet total de rang effectif 6.*

### Fragments

Les fragments ont tous un rang allant de 0 à 5. Le rang de tous les fragments est ajouté au rang d'effet. On peut très bien laisser toutes les fragments au rang 0 afin d'obtenir un « sort de base ».

Les différents fragments sont les suivants :

**Distance :** Il s'agit de la portée du sort.

*Rang 0 :* Sorcier lui-même.

*Rang 1 :* Toucher.

*Rang 2 :* Quelques mètres.

*Rang 3 :* Quelques dizaines de mètres.

*Rang 4 :* Tout ce que peut voir le lanceur.

*Rang 5 :* En n'importe quel lieu connu du lanceur.

**Temps :** Il s'agit de la durée du sort.

*Rang 0 :* Instantané.

*Rang 1 :* Quelques minutes.

*Rang 2 :* Quelques heures.

*Rang 3 :* Quelques semaines.

*Rang 4 :* Quelques mois.

*Rang 5 :* Quelques années.

**Espace :** Il s'agit de l'étendue du sort, en aire d'effet ou en nombre de personnes affectées.

*Rang 0 :* Aucune zone, une seule cible

*Rang 1 :* Un cercle de deux mètres de diamètre,



## Option : fragment distance et relations sympathiques

Rien n'interdit à un MJ de considérer que la « Distance » est une quantité mystique plus qu'une quantité physique. Ainsi un sorcier pourrait, dans certains cas, ne pas considérer la distance métrique jusqu'à sa cible mais plutôt la distance affective qui l'en sépare.

Une telle vision du fragment « Distance » pourrait être:

**Rang 0 :** Vous-même

**Rang 1 :** liens du sang, échantillon du corps disponible (poupées vaudous), on vient d'y prononcer votre Vrai Nom.

**Rang 2 :** meilleur ami, ennemi récurrent, possession importante, un sort d'éther est déjà actif entre vous et votre cible.

**Rang 3 :** collègue, compagnon, possession, on vient d'y prononcer votre nom usuel

**Rang 4 :** connaissance, ennemi du moment, objet utilisé une fois, on ne veut pas de vous

**Rang 5 :** brièvement présentés, objet touché une fois.

une poignée de personnes.

**Rang 2 :** Une pièce entière, une dizaine de personnes.

**Rang 3 :** Une maison entière, plusieurs dizaines de personnes.

**Rang 4 :** Un château entier, une grande foule.

**Rang 5 :** Une ville entière.

**Résilience :** Il s'agit de la résistance du sort. Comme tout fragment, la résilience possède un rang de 0 à 5. Ce fragment ne sert à rien d'autre qu'à augmenter la puissance du sort, le rendant, certes, plus difficile à lancer, mais aussi plus difficile à altérer ou à dissiper.

### Rang d'aridité spirituelle

Chaque lieu est plus ou moins baigné par la magie. Il existe des endroits que la proximité d'un royaume magique ou la présence d'êtres fantastiques rends débordant d'énergie mystique. A l'inverse, certains endroits sont investis d'une grande sécheresse spirituelle et la magie n'y est pas naturelle, on nomme cette tendance, l'aridité spirituelle.

En un lieu dépourvu d'énergie magique en grande

quantité, un sorcier devra se concentrer davantage et créer un sort beaucoup plus puissant (car ne pouvant compter sur le taux de magie général de l'endroit) et patiemment construit.

Le rang d'aridité spirituelle d'un lieu se déduit des indications suivantes :

**Rang 0 :** Monde constitué de magie pure.

**Rang 1 :** Lieu enchanté.

**Rang 2 :** Présence d'un lien mystique fort (lieu visité par des créatures magiques, temple, tombeau d'un personnage important ou de nombreuses personnes etc...)

**Rang 3 :** Lieu tout à fait normal.

**Rang 4 :** Zone sèche (lieu où règne un très grand conformisme, endroit totalement désert, zone industrielle ou parking sans âme etc...)

**Rang 5 :** Lieu presque séparé de la magie par une catastrophe mystique (ou même un sort spécifique).

*Exemple :* Caynah souhaite lancer une boule de feu sur ses poursuivants, ceux-ci sont à une vingtaine de mètres. Elle souhaite que la boule ait un diamètre d'environ deux mètres.

Cela fait donc un effet d'élémentalisme de rang 4 avec un fragment Temps à 0 (durée : instantanée), un fragment Espace à 1 (environ deux mètres de diamètre) et un fragment distance de 3 (quelques dizaines de mètres). Elle y ajoute un peu de résilience (+1) et compte absorber le drain sans aide.

Le lieu est sans particularité, l'aridité est donc de 3.

Soit une puissance de sort de 12. Si ce sort est un succès, Caynah provoquera l'équivalent d'un tir de canon.

## Manipuler la Magie

Pour un personnage sorcier, manipuler la magie correspond toujours à un jet de l'une des quatre compétences du domaine Métamagie.

**Créer un effet :** Littéralement «jeter un sort». On utilise la compétence *Ex Nihilo* en utilisant comme trait

### Fragments extrêmes

Comment lancer un sort qui durera pour l'éternité? Comment Affecter des continents entiers? Pour le niveau extrême des composantes, monter simplement la puissance du sort ne saurait suffire!

Dans de tels cas, la puissance du sort est doublée et un « ingrédient » unique est nécessaire: une larme de déesse, de la toison de pégase, une pierre venue d'un rêve etc



l'arcane correspondant à l'effet. Si plusieurs arcanes entrent en jeu, on utilise la plus élevée. Ce type d'action ne peut être utilisée en interruption.

La difficulté du jet est égale à la puissance du sort multipliée par cinq.

*Exemple : Avec une puissance de sort de 12, la difficulté est de 60. Cela semble beaucoup pour Caynah, qui effectuera un jet à 8g3 (la moyenne se situe vers 33). Mais attendez la suite.*

**Altérer un effet :** La modification d'un sort déjà lancé. On utilise pour ce faire la compétence *Ad Mutatio* en utilisant comme trait l'arcane utilisée pour l'effet en question. Si plusieurs arcanes entrent en jeu, on utilise la plus élevée sauf dans le cas où l'on ne désire que changer le rang de l'un des effet, en ce cas on utilise l'arcane concernée. On ne peut changer le rang d'un effet dont on ne possède pas l'arcane. Cette action peut être utilisée en interruption.

On ne peut changer l'arcane (ou le groupe d'arcanes) d'un sort, celles-ci en constituant l'ossature même. On peut cependant changer tout le reste, comme le rang d'effet (ou l'effet exact lui même) ou la portée.

La difficulté est un peu plus complexe que pour jeter un sort, car il faut prendre en compte la puissance du sort à altérer et celle du sort qui résultera de la modification.

Avant d'effectuer le jet, il faut déterminer la puissance du sort dans lequel on souhaite transformer l'effet, on nomme ce sort : l'effet résultant. La difficulté est égale à la somme de la puissance de l'effet à dissiper et de l'écart entre celle-ci et la puissance du sort résultant, le tout multiplié par cinq.

*Exemple : Ilarus l'érudit est visé par son cousin démoniaque. Celui ci concentre la lumière ambiante en un rayon ardent (arcane cosme rang 3), les deux cousins sont à une distance de quelques mètres (distance rang 2) et le cousin a un peu renforcé son sort (résilience rang 1). On ne considère pas l'aridité car les deux cousins sont situés en un même lieu.*

*La puissance du sort est donc de 6. Ilarus souhaite réduire le rang d'effet à cosme rang 1, car à ce rang, aucun dégât ne peut être infligé. La puissance du sort résultant est donc 4.*

*Le ND d'Illarus vaut donc 40 : soit 6 (puissance du sort original) + 2 (différence entre les deux puissances) le tout multiplié par 5.*

*Ilarus obtient 42, en plus de connaître enfin la réponse, il ne reçoit qu'une faible lueur au lieu du mortel rayon.*

A noter que si le sorcier cherche uniquement à dévier le sort, la difficulté est simplement égale à la puissance du sort multipliée par 5.

**Détruire un effet :** Les sorciers voulant mettre fin à un effet («dissiper un sort») utilisent, pour ce faire, la compétence *Obviam Terminatus* en conjonction avec le

trait volonté ou mental, selon lequel est le plus élevé. Sur un jet réussi de cette compétence, l'effet est détruit, le sort dissipé.

La difficulté vaut la puissance du sort multipliée par cinq.

*Exemple : Ilarus contre attaque par un sort de nécromancie de rang 3 pour décrépiter son cousin avec toujours le même fragment distance de 2 et une aridité spirituelle de 3.*

*Celui-ci a donc pour ND 40, il obtient aisément 47. Dissipant le sort il s'esclaffe «je suis passé maître dans le domaine de la mort, l'ignorais-tu?».*

**Sentir un effet :** La compétence *Ego Sentio* est utile pour ressentir la magie. Pour détecter un effet, le sorcier doit effectuer un jet d'*Ego Sentio* en conjonction avec le trait mental. La difficulté d'une telle perception est toujours très difficile. Le sorcier obtient cependant un nombre de bonus de 5 à son jet égal à (puissance du sort à détecter moins 10). Si le jet est réussi, le sorcier détecte l'effet, mais n'en connaît que l'arcane (ou seulement l'arcane la plus élevée si il y a lieu).

*Exemple : Caynah, qui passe non loin de la bataille entre les deux cousins se pose soudainement la question « mais, deux cousins maudits par le destin à s'affronter en une guerre cosmique ne seraient ils pas occupés à un duel magique? ». Afin d'y répondre elle tente une sensation magique, au moment où elle le fait, Ilarus lance un sort d'élémentalisme de puissance 11. Le ND vaut donc 35, la puissance du sort étant de 11, elle possède un bonus de 5 à son jet.*

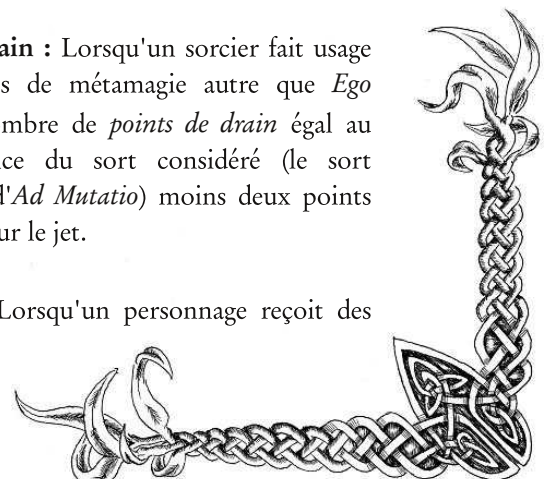
Analyser un effet se fait de manière similaire mais la difficulté vaut alors cinq fois la puissance du sort à analyser. En cas de réussite, le sorcier apprend une information (rangs d'effets, présence d'autres arcanes, valeur d'un fragment) plus une par incrément.

## Le Drain

La magie doit être alimentée. La plupart des sorciers la nourrissent à l'aide d'une partie de leur énergie vitale. Pour des niveaux de puissance dont ils ont la parfaite maîtrise, ce drain de d'énergie n'est généralement qu'une fatigue passagère. Cependant, lorsqu'un sorcier tente de manipuler des énergies qui le dépassent, ce drain devient physique tandis que la magie dévore son corps.

**Importance du Drain :** Lorsqu'un sorcier fait usage d'une des compétences de métamagie autre que *Ego Sentio*, il reçoit un nombre de *points de drain* égal au double de la puissance du sort considéré (le sort résultant, dans le cas d'*Ad Mutatio*) moins deux points par incrément obtenu sur le jet.

**Subir le Drain :** Lorsqu'un personnage reçoit des



points de drain, il doit immédiatement effectuer un jet de drain : en ce cas deux situations se présentent :

*Cas 1 - Le rang d'effet du sort considéré est inférieur ou égal au rang que le sorcier possède dans l'arcane en question :*

Le jet de drain est un jet d'absorption de fatigue, les points de drain étant convertis en dégâts choc devant être absorbés normalement avec volonté.

*Exemple : Lorsque Caylah a lancé son sort d'élémentalisme de puissance 9, elle a donc subi 18 points de drain, donc 18 points de dégâts choc qu'elle doit absorber avec son rang de Volonté.*

*Cas 2 - Le rang d'effet du sort considéré est supérieur au rang que le sorcier possède dans l'arcane en question :*

les points de drain reçus sont convertis en points de dégât physiques que le personnage doit encaisser normalement avec physique.

*Exemple : Si le sort de Caylah avait été un rang d'effet plus haut, il aurait dépassé son rang dans l'arcane élémentalisme elle aurait donc dû encaisser 20 points de dégâts physiques.*

A noter que le personnage peut choisir d'alimenter sa magie avec son énergie vitale, subissant automatiquement et volontairement un drain physique à mesure que la magie dévore son corps.

## Le Maintien

Un sorcier ne peut maintenir un nombre de sorts actifs illimité. Lorsqu'il maintient un ou plusieurs sorts en actions (généralement via le fragment temps) doit obtenir un nombre d'incréments égal à leurs rangs d'effets (pas leur puissance de sort!) combinés sur ses jets d'Ad Mutatio, Obviam Terminatus et Ex Nihilo.

*Exemple : Lestholis, le sorcier aux yeux blancs, lance un sort dont le rang d'effet est de 3, il lui faudra obtenir 15 de plus sur tous ses jets d'Ex Nihilo, Obviam Terminatus et Ad Mutatio.*

### Option : corruption

On peut tout à fait imaginer un maître de jeu pervers donnant à ses joueurs une alternative au Drain: subir des points de corruption à la place de recevoir des points de Drain.

Que le drain soit subi par un démon à l'issue d'un pacte ou qu'il représente la magie dévorant lentement la raison du sorcier, les justifications sont multiples.

Quant à ce que les points de corruptions font au sorcier, que le MJ décide de la meilleure manière de les punir de leur ambition!

Bien sur, l'on peut très bien imaginer divers moyens d'outrepasser cette limite.

## Les catalyseurs

Les difficultés des jets de magie sont élevées. Cela est normal vu la puissance des effets déployés! Bien entendu, la plupart des sorciers seront incapables de mettre en oeuvre la plupart des sorts possibles de manière simple et immédiate.

Cependant, il existe ce que l'on nomme des catalyseurs, divers actes et objets qui rendent la magie plus facile à utiliser.

En termes de jeu plus directs, les catalyseurs sont des sources de bonus qui fournissent un certain nombre de bonus de 5 aux jets des sorciers afin de leur permettre de lancer de puissants sortilèges.

Un sorcier ne peut obtenir davantage de bonus de 5 d'un type de catalyseur que son rang dans l'arcane utilisée par le sort.

Les règles qui suivent ne sont que des indications, le MJ est le meilleur juge des bonus qu'il peut accorder à un sorcier en fonction de la situation. Mais avoir quelques exemples est toujours utile :

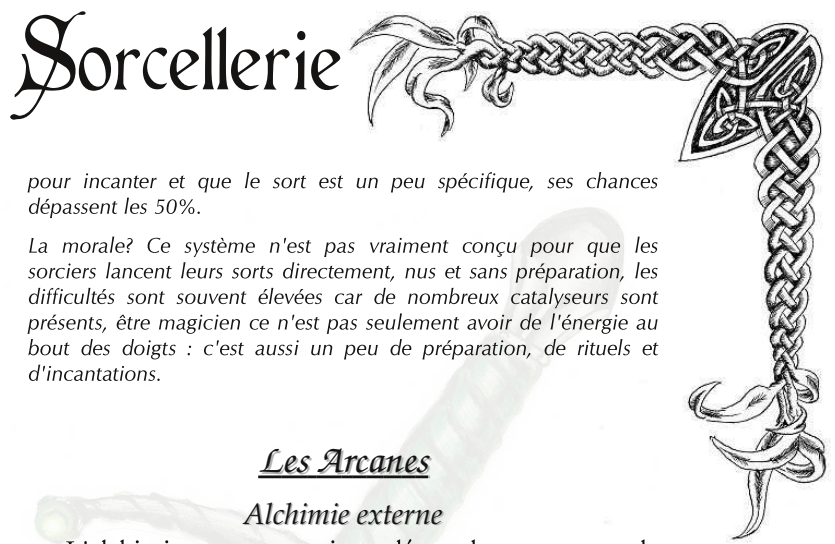
**Foci :** Un focus est un talisman, une bague, une ancienne relique, un ancien temple ou lieu de pouvoir, bref un objet ou un lieu dont l'énergie peut être canalisée pour alimenter un sort. La plupart des foci accordent un bonus de 5 aux jets d'un sorcier, mais le MJ peut en accorder plus si le focus en question est très puissant (relique d'un dieu mort, temple du noir abîme etc.).

**Incantations et gestuelles :** Un sorcier qui, plutôt que de lancer son sort directement, ajoute une longue liste de mots de pouvoirs et de gestes complexes à accomplir, rend son sort moins pratique mais plus aisé à lancer.

En termes de jeu, chaque phase (6 secondes) pendant laquelle le sorcier retarde le lancement de son sort, car il est occupé à psalmodier ou à accomplir les bons mouvements, donne un bonus de 2 à son jet. Un personnage ne peut pas retarder son action au delà de la fin du tour courant (pour un bonus maximum de +18 si il a retardé son action de neuf phases à partir de la phase 1).

**Études :** En se plongeant dans une bibliothèque un sorcier peut espérer améliorer ses chances de lancer un sortilège, pour chaque semaine passée à étudier, le sorcier





obtient une bonus de 5 sur son jet.

**Rituels :** Un rituel permet d'obtenir potentiellement beaucoup plus de pouvoir qu'une simple incantation mais est beaucoup plus long à mettre en oeuvre. Pour chaque heure passée dans un rituel, le sorcier gagne un bonus de 5 à son jet. Les incantations ne peuvent être employées en même temps.

**Sacrifices :** Un sorcier peut obtenir un bonus de 5 sur son jet pour chaque tranche de deux blessures qu'il s'inflige à lui-même ou à une infortunée victime. Le nombre de bonus est doublé si la victime est vierge. Notez que cela encourage les sorciers auto-mutilateurs à rester chastes.

**Spécificité :** Le sort ne peut être accompli que dans certaines conditions plus ou moins faciles à réunir. Un sort ne pouvant être lancé qu'à l'extérieur ou que la nuit apportera un bonus de 5 aux jets et un sort ne pouvant être lancé que sur d'anciennes terres consacrées par un sorcier nu prononçant l'antique nom interdit de XztlTrnk, la noirceur de l'ombre, pourra en apporter plus.

**Sortilège préparé :** Rien n'interdit à un sorcier de préparer ses sortilèges à l'avance plutôt que de les improviser à chaque fois. Un sortilège préparé doit l'être de manière précise. Pour profiter de son bonus on ne peut en rien l'altérer. Le rang d'effet, l'effet exact, les fragments ainsi que les éventuels catalyseurs doivent être respectés.

Un sortilège préparé à l'avance donne un bonus de 5 sur son jet d'activation. Un sorcier peut posséder un nombre de sortilèges préparés dont les puissances de sort combinées n'excèdent pas la somme de son rang de mental et de ses rangs d'arcanes multipliée par cinq.

**Autre :** Une divinité peut être à l'oeuvre, soutenant son champion, le destin peut être du côté du sorcier. Nombre de circonstances peuvent permettre de catalyser un sort!

*Exemple : On se souvient que Caylah avait peu de chances de réussir son sort d'élémentalisme de puissance 12 (ND60) avec son jet à 8g4.*

*Techniquement cela lui donne 2% de chance de réussite en comptant son bonus du à son rang 4 dans la compétence.*

*Si elle possède un focus, et presque tous les sorciers en ont au moins un, ses chances passent à 6% . Si, de plus, son sort est préparé, et les sorciers préparent toujours leurs sorts les plus importants, ses chances augmentent à 14%. Si elle prend trois petites phases en plus*

*pour incanter et que le sort est un peu spécifique, ses chances dépassent les 50%.*

*La morale? Ce système n'est pas vraiment conçu pour que les sorciers lancent leurs sorts directement, nus et sans préparation, les difficultés sont souvent élevées car de nombreux catalyseurs sont présents, être magicien ce n'est pas seulement avoir de l'énergie au bout des doigts : c'est aussi un peu de préparation, de rituels et d'incantations.*

## Les Arcanes

### Alchimie externe

L'alchimie externe, aussi appelée enchantement, est la capacité à intégrer des effets magiques dans d'autres corps. Ceux qui la pratiquent en usent pour enchanter des objets ou créer des potions recelant des effets magiques.

Alchimie externe n'est jamais utilisée seule. En vérité un sort servant à créer une potion ou un objet magique est lancé sur l'objet ou le liquide à altérer avec, en plus du rang d'effet normal, un rang égal d'alchimie externe.

En échange, le fragment temps peut être laissée à 0 : l'effet sera tout de même permanent : il est désormais lié à l'objet.

*Exemple : Caynah décide de créer une potion de soin. Cela nécessite un rang d'effet de Cornucopia de 4. La puissance du sort sera donc : 4 (rang d'effet de cornucopia) + 4 (rang d'alchimie externe correspondant) + 1 (fragment Distance pour que le sort affecte l'objet touché) + 3 (aridité spirituelle) soit 11.*

### Alchimie interne

Il s'agit de la capacité à amplifier ses propres capacités. L'alchimie interne peut rendre un sorcier plus fort, plus rapide, plus beau, plus intelligent et durcir son esprit.

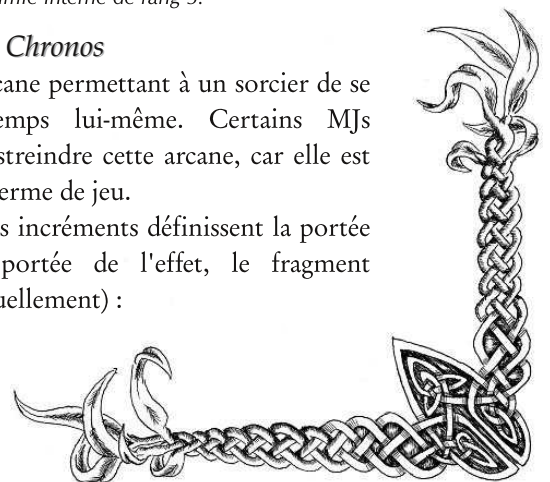
Cette arcane fonctionne de manière plus simple que les autres. Le sorcier peut utiliser un sort issu d'alchimie interne pour augmenter les jets d'une créature ou les siens (hors jets de magie). Chaque bonus de 5 aux jets liés à un trait particulier désirée correspond à un rang de l'arcane.

*Exemple : Noranjh, faisant appel à l'ancestrale magie des plaines, décide de se rendre encore meilleur guerrier, il accorde trois bonus de 5 (pour un total de 15) à tous ses jets effectués avec le physique. Cela nécessite un sort d'alchimie interne de rang 3.*

### Chronos

Le Chronos est l'arcane permettant à un sorcier de se rendre maître du temps lui-même. Certains MJs pourront décider de restreindre cette arcane, car elle est très difficile à gérer en terme de jeu.

Dans cette arcane les incréments définissent la portée temporelle (pour la portée de l'effet, le fragment Distance fonctionne usuellement) :



*Jet réussi : 1 an*

*Un incrément : 5 ans*

*Deux incréments : 20 ans*

*Trois incréments : 50 ans*

*Trois incréments : 100 ans*

*Cinq incréments et + : 500 ans*

*Dix et + : 1000 ans et plus*

**Rang 1 : Perception du temps :** le sorcier sait instinctivement analyser le temps.

*Exemple : phénomènes cycliques, arrivée d'un mage du passé se déplaçant dans le futur, Perception instinctive de l'âge des choses et des époques qu'elles ont traversées.*

**Rang 2 : Vision du passé et du futur :** La vision du futur est très confuse cependant. La combinaison avec *Destinée* permet de distinguer des probabilités.

*Parfaite précision dans la trame temporelle :* permet de se situer très précisément dans le temps et (en termes techniques, pour le cas où cela compterait) d'abaisser ses dés d'action de 1 rang plus 1 par incrément ou d'augmenter son initiative totale de 5 plus 5 par incrément.

*Exemple : Attraper un verre qui va tomber avec une parfaite précision, Appuyer sur deux boutons exactement en même temps, compter au centième l'écart entre deux bruits quasi-simultanés.*

**Rang 3 : Contraction et dilatation du temps :** chaque incrément donne une action supplémentaire ou en retire une à la cible.

*Exemple : en plusieurs sorts de cet effet, le sorcier peut décorrélérer les phases temporelles de plusieurs créatures : les oiseaux d'un même vol se retrouveront voyageant à des vitesses différentes pour l'observateur.*

**Rang 4 : Stase temporelle complète :** le temps s'arrête sur une zone déterminée.

*Exemple : Sortir du temps pour arrêter une stratégie durant un combat.*

**Rang 5 : Voyage dans le temps :** Le sorcier peut se déplacer dans le temps ou y envoyer des êtres ou des objets.

*Exemple : c'est la guerre, le sorcier envoie sa maison 50 ans dans le futur pour qu'elle ne soit pas détruite et l'en ramène une fois que la guerre est terminée*

## Clairvoyance

La clairvoyance est la magie permettant de voir en d'autres temps, d'autres lieux et de deviner le futur. La

divination, la lecture d'aura, la communion avec un lieu et tous les pouvoirs de la perception extra sensorielle sont issus de cette arcanes.

**Rang 1 : Perception de la vérité derrière les apparences :** très haute perception, perception de menus détails sur les objets et les personnes.. connaissance instinctive de l'état d'esprit de la personne rencontrée et possession d'un étrange « sens du danger ».

*Exemple : Détecter si une personne ment ou capter ses émotions derrière son masque. Activer son sens du danger pour percevoir à l'avance l'homme qui va vous tirer dessus.*

**Rang 2 : Intensification des sens :** Perception extrême et inhumaine.

*Exemple : lire un mot écrit sur une tête d'épingle, entendre un chuchotement au loin, sentir une légère odeur présente la veille.*

*Psychométrie :* Ressentir des sensations et des émotions liées à des objets (plus l'objet est ancien et attaché à des émotions fortes, plus le reliquat est fort).

*Exemple : Sentir que le couteau a servi à un crime, sentir que l'ours en peluche fut le préféré d'une petite fille. Vérifier que l'ancienne pipe a bien appartenu à son grand père car son empreinte mentale y est encore. Voir apparaître fugitivement une scène de meurtre dans un miroir.*

*Divination limitée :* le sorcier peut déplacer ses sens en un autre lieu (voir fragment distance) et l'observer.

**Rang 3 : Nulle dissimulation :** Ce rang permet à un sorcier de discerner instinctivement les rapports entre les personnes et les objets, leurs liens.

*Exemple : Observer un bal ou une vente aux enchères et y déceler qui est intéressé par qui ou quoi.*

*Vision mentale :* Vision par la pensée uniquement, plus besoin de ses sens classiques.

*Lecture d'aura :* le sorcier peut discerner les auras des choses et des êtres (le MJ est juge de ce qu'il y voit exactement).

*Exemple : Voir les arcanes d'un autre mage, voire qu'un homme est possédé par un démon.*

*Divination partielle :* le sorcier peut désormais voir dans le passé (la distance temporelle fonctionne de la même manière que l'arcanes *Chronos*).

**Rang 4 : Divination avancée :** le sorcier peut désormais discerner le futur.



*Projection astrale* : le sorcier peut s'extraire de son corps et déplacer sa conscience, Si son corps est détruit, la conscience survit le temps de la durée du sort.

*Exemple* : Fuir de son corps à l'heure de la mort pour qu'un autre sorcier puisse vous intégrer dans un corps de remplacement.

**Rang 5 : Divination complète** : Entendre les pensées des personnes. Voir les plans derrière les plans et les grands secrets à la lisière de la conscience humaine (techniquement ce pouvoir permet de poser des questions au MJ, en accédant ainsi à la connaissance absolue, on fait confiance à tous les joueurs et meneurs de bonne volonté pour qu'aucun abus ne sorte de ceci...).

## Conjuration

Cette arcane permet d'invoquer créatures, démons et esprits. Elle permet aussi, dans une certaine mesure, de communiquer avec eux par delà les plans et de leur imposer sa volonté.

### Définitions des termes de la conjuration :

*créatures mineures* : Animaux sauvages principalement. Ces créatures n'ont pas de caractéristiques magiques.

*créatures magiques* : Créatures de plus grande puissance. Possédant des caractéristiques magiques généralement.

*créatures majeures* : Des créatures d'une très grande puissance comme les démons.

Le MJ reste la référence absolue pour définir quel niveau d'effet donne accès à quelles créatures exactement. Il peut par ailleurs spécifier un nombre d'incrément pour invoquer certaines créatures plus puissantes que d'autres etc...

**Rang 1** : Ce rang permet le contact d'une entité demeurant en un autre plan d'existence. Sans pour autant invoquer l'entité, le sorcier peut converser avec elle. Cela fonctionne pour les démons, les fantômes, les esprits etc...

Ce rang permet aussi d'invoquer des créatures mineures, sans pour autant assurer leur contrôle.

**Rang 2** : Contrôle des créatures mineures. Les créatures en question obéiront sans hésitation et seront sous contrôle total du lanceur.

Invocation de créatures magiques.

**Rang 3** : Contrôle des créatures magiques, invocation des créatures majeures.

**Rang 4** : Enfermement des créatures. Un effet de ce rang peut enfermer n'importe quelle créature mineure, magique (avec un incrément) ou majeure (deux incréments), le MJ peut décider d'un nombre d'incrément supplémentaires en fonction de la situation. L'effet est spécifique à une créature (créatures très puissantes ou tout à fait uniques) ou à un groupe de créatures.

*Exemple* : Ce genre d'effets peut soit servir à emprisonner une créature dans un pentacle, soit, à l'inverse, servir à dresser une protection autour d'un lieu ou d'une personne à protéger.

**Rang 5** : Contrôle des créatures majeures.

## Cornucopia

La cornucopia permet de maîtriser l'essence même de la vie. On s'en sert pour guérir et propager la vie sous toutes ses formes. C'est aussi l'arcane de la nature, car la faune et la flore sont les piliers du vivant.

Soigner par la magie : Un sorcier peut soigner une créature qu'il peut altérer par la magie (organismes simples au rang 2, puis de mieux en mieux ensuite). Il effectue un jet au rang nécessaire et soigne une blessure (ou l'équivalent) plus une par incrément.

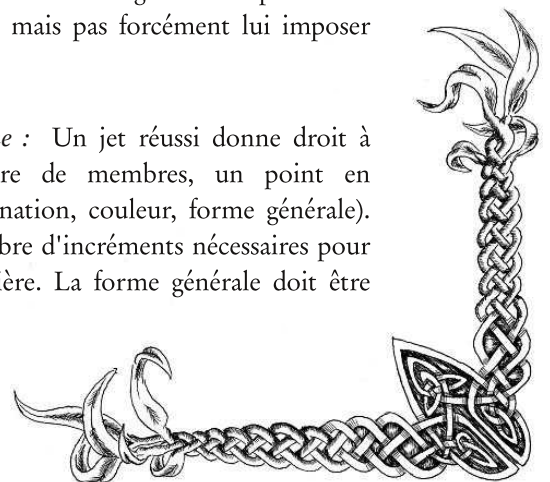
### Définition des termes de la cornucopia :

*Organisme simple* : les plantes, les êtres microscopiques, les invertébrés et les insectes.

*Organisme complexe* : le reste du règne animal et les êtres conscients.

*Influencer un organisme* : altérer un processus biologique (faim, sommeil, température corporelle etc...). Si le sorcier peut influencer un organisme il peut aussi communiquer avec lui, mais pas forcément lui imposer sa volonté.

*Altérer un organisme* : Un jet réussi donne droit à une altération (nombre de membres, un point en physique ou en coordination, couleur, forme générale). Le MJ est juge du nombre d'incrément nécessaires pour une altération particulière. La forme générale doit être



respectée, un cheval reste un cheval, il peut avoir 8 pattes et la robe bleue mais ne peut être transformé en araignée. Ceci permet aussi d'allonger la durée de vie en interdisant temporairement (via le fragment temps) le vieillissement.

**Transformer un organisme :** Le sorcier peut transformer l'organisme en un autre de même rang ou inférieur. Il peut aussi créer de ces organismes. Il lui est aussi possible de les contrôler. Un sort différent est nécessaire pour chacun de ces effets.

Le MJ est juge des incréments nécessaires pour la transformation exacte désirée.

**Rang 1 :** Sentir la vie : la présence d'être vivants à proximité. Permet de tout connaître de l'état de santé d'une personne, son programme génétique. Détermine par exemple le physique d'un individu mais aussi ses forces et ses faiblesses (une prédisposition pour une maladie par exemple).

**Rang 2 :** Altération des organismes simples. Le sorcier peut aussi influencer son propre organisme.

**Rang 3 :** Le sorcier peut, à ce stade, transformer des organismes simples, altérer son propre organisme et influencer des organismes complexes.

**Rang 4 :** Le sorcier peut désormais transformer son organisme et altérer des organismes complexes.

**Rang 5 :** Le sorcier peut transformer des organismes complexes.

## Cosme

Le cosme est la magie des forces et énergies. La gravitation, la lumière, la télékinésie sont au service de ceux qui le pratiquent.

**Rang 1 :** *Percevoir les forces* : Le sorcier perçoit les fluctuations dans les énergies et les forces de manière naturelle.

**Rang 2 :** *Contrôle mineur des forces* : Ce contrôle permet toute sorte de manipulations, sur de petites quantités d'énergie seulement. Son et silence peuvent être envoyés ailleurs, la lumière et l'obscurité peuvent être fléchies. Les couleurs peuvent être changées, les images déplacées. Une lumière rendue cohérente

donnera naissance à un rayon laser. Transformé en aimant à ténèbres, le sorcier se déplacera habillé d'un manteau d'ombres. Sont exclues du contrôle la création, la destruction, et la transmutation d'énergie. Le sorcier peut infliger jusqu'à 10 points de dégâts (+ *métamagie* + *ex nihilo* + 2 par incrément) à ce rang d'effet.

*Exemple : télékinésie : peut contrôler le mouvement d'un objet à partir du moment où celui-ci bougeait déjà, augmenter la gravité en la redirigeant à partir d'un autre endroit*

**Rang 3 :** Transmutation et création mineure de forces et énergies. A partir de ce rang, le sorcier peut infliger jusqu'à 20 points de dégâts (+ *métamagie* + *ex nihilo* + 2 par incrément).

*Exemple : Transformer un type de force en un autre : lumière en son, son en force télékinétique.. Télékinésie sans base préalable.*

**Rang 4 :** Idem que rang 2, mais les quantités manipulées sont plus importantes. Le mage pourrait focaliser les rayons du soleil en un canon laser, rediriger des boulets de catapulte en plein vol, faire fondre des glaciers ou geler des lacs entiers. Le sorcier peut infliger jusqu'à 30 points de dégâts (+ *métamagie* + *ex nihilo* + 2 par incrément).

**Rang 5 :** Idem que rang 3 avec des effets plus importants encore : ondes de chocs, éclairs, radiations mortelles etc.... A ce rang les dommages atteignent 50 points de dégâts (+ *métamagie* + *ex nihilo* + 2 par incrément).

## Destinée

La destinée est difficile à maîtriser. Mais celui qui se rend maître des forces du hasard, du destin et des conséquences est un être redoutable.

**Rang 1 :** *Percevoir destin et bonne fortune* : Le sorcier est capable de sentir la quantité d'entropie d'un système quelconque, ce qui permet de repérer par exemple le point faible d'un objet, ou le département le plus désorganisé d'une organisation. Cela permet aussi de détecter les mensonges, ou les grandes vérités quand elles sont révélées.

*Exemple : En tirant les cartes ou en regardant dans sa boule de cristal, il devine si une action va dans le sens de la destinée d'un homme ou non.*

**Rang 2 :** *Contrôler les probabilités* : Plus un événement est probable, plus il pourra être provoqué facilement. C'est aussi à ce rang que le sorcier discerne



les relations entre les gens et les objets, les destins communs et leurs interactions.

Exemple : Provoquer le résultat d'un dé.

**Rang 3 : Affecter le destin d'un objet :** le rendre beaucoup plus efficace ou beaucoup plus fragile. Le MJ est juge du nombre d'incrément nécessaire pour les effets exacts.

**Rang 4 : Affecter le destin d'être vivants :** Le sorcier peut désormais faire naître des relations entre les personnes et affecter les événements mineurs (n'entraînant pas la mort ou des changements importants dans leur vie) qui les concerneront. Ici aussi le MJ est juge du nombre d'incrément nécessaires.

**Rang 5 :** Les événements majeurs, la vie, la mort, le destin, tous ne sont que des paramètres pour le sorcier, qui peut désormais les affecter comme il le désire.

## Elementalisme

L'élémentalisme est la magie des éléments : eau, feu, terre et air. La capacité à faire pleuvoir la pluie, à commander aux vagues et à maîtriser le feu.

**Rang 1 : Sentir les éléments :** Le sorcier sent instinctivement la présence des éléments. Grâce à un effet de ce rang il lui est possible de savoir en quelle quantités exactes ils sont présents.

Exemple : Le sorcier peut sentir approcher les éléments : il sait si il va pleuvoir, si un tremblement de terre guette.

**Rang 2 : Modeler les éléments :** donner une forme solide et pratique à un élément. Le sorcier a aussi potentiellement le contrôle de la température et d'autres propriétés physiques d'un élément.

Exemple : une lance en eau, une épée enflammée. Le sorcier peut ramasser une poignée de feu et la jeter sur un ennemi. Il peut faire geler de l'eau etc.

**Rang 3 : Contrôle mineur des éléments :** A ce rang, le sorcier peut contrôler les éléments : les faisant se déplacer et agir et pouvant les amplifier.

A partir de ce rang, le sorcier peut infliger 20 points de dégâts (+ *métamagie* + *ex nihilo* + 2 par incrément).

Exemple : transformer un feu de camp en une colonne de flammes se dirigeant sur un ennemi, transformer une pluie en tempête de grêle etc.

**Rang 4 : Création d'élémentaires :** le sorcier peut créer des êtres conscients, quoi qu'éphémères, à son

service, faits d'un élément. Ils sont considérés comme ayant tous leurs traits au rang 3 ainsi que deux domaines au rang 3, chacun possédant deux compétences au rang 3. Le sorcier peut améliorer ces caractéristiques à raison d'un incrément pour un rang de trait, deux rangs de domaine ou quatre rangs de compétences.

A partir de ce rang, le sorcier inflige 30 points de dégâts (+ *métamagie* + *ex nihilo* + 2 par incrément).

A ce stade le sorcier peut créer des éléments : projetant du feu et générant des tempêtes par exemple.

**Rang 5 : Contrôle majeur des éléments :** Plus rien ne s'oppose au contrôle du sorcier : tempêtes gigantesques, tremblements de terre, éruption de magma etc.. A ce rang les dommages atteignent 50 points de dégâts (+ *métamagie* + *ex nihilo* + 2 par incrément).

## Éther

L'éther est la maîtrise des espaces. L'art de se jouer de ce qui sépare choses et lieux. Les maîtres de l'éther peuvent se téléporter et se rient des distances entre les objets.

**Rang 1 : Sensation intime des connexions et des espaces :** Permet de se créer un paysage mental à partir d'un sens "spatial", semblable à un sens radar (praticable les yeux fermés ou aveugle, ne couvre que les chemins et les espaces : cela ne permet pas de détecter des personnes ou des objets mais de s'orienter de manière sûre et de « sentir » les espaces). Permet aussi de retracer le chemin d'une personne ou d'un objet.

Exemple : Trouver le nord, détecter les anomalies spatiales, évaluer les connexions entre les lieux savoir si 2 dessins effectués sous des angles différents représentent bien la même personne, assister un tir...

**Rang 2 : Sentir et Toucher l'espace** Voir/Sentir/Entendre/Goûter/Toucher à distance. Cette perception magique affaiblit la barrière spatiale entre l'observateur et l'observé, Le sorcier peut utiliser sa "main spatiale" pour faire bouger de petits motifs à distance. En refermant sa "main" sur eux, il peut les téléporter vers lui ou au contraire les poser au loin.

Exemple : botte imparable car la lame se téléporte derrière celle de l'autre. Boomerang revenant systématiquement dans la main.

**Rang 3 : Traverser l'espace - Tisser et briser des connexions :** Ouvrir des brèches dans l'espace,.

Exemple : En détruisant les connexions entre quelqu'un et ses possessions, il aura tendance à les perdre, téléportation, faire apparaître de petits motifs ou la "main spatiale" du mage à différents endroits. De cette façon, le mage peut jongler avec un nombre

inimaginable de balles, et en laisser plusieurs en l'air immobiles en même temps. Une utilisation plus belliqueuse consiste à projeter un coup de pied sur son adversaire de plusieurs directions à la fois.

le mage ouvre une porte (ou toute sorte de passage), quelque soit la technologie avec laquelle elle est fermée. Là où il n'y avait aucune relation, le mage en crée une et la porte s'ouvre, sans plus d'explication que ça.

**Rang 4 : Tordre et percer l'espace :** Le sorcier peut se manifester physiquement à plusieurs endroits à la fois. Son esprit n'existe qu'en un seul exemplaire, il ne peut penser qu'à une chose à la fois (sauf avec Psyché) et accomplir un seul effet magique à la fois.

*Exemple : Créer des poches dans l'espace, des micros-univers refermés sur eux-mêmes. Tordre l'espace autour de soi. Si on s'y prend bien, la lumière fait le tour du corps et le mage devient invisible.*

**Rang 5 : Transformer l'espace :** Modifier n'importe quelle distance autour du mage. Faire s'interpénétrer deux endroits. Totalement briser et reconstruire les connexions.

*Exemple : On empile des lieux les uns sur les autres : on peut se retrouver aux alentours de n'importe lequel des endroits empilés. C'est aussi la co-localisation d'espaces : un lieu se retrouve à différents endroits. Avec l'aide des arcanes de motif on peut transformer un lieu en objet, force ou être vivant. Ceci laisse une anomalie spatiale, le "trou" créé ainsi n'étant pas bouché.*

## Fantasme

Le fantasma est la magie des apparences. Cette arcane permet de faire naître de puissantes illusions mais aussi de se dissimuler à la vue et à la vision magique elle-même.

**Rang 1 : Sens de la réalité :** le sorcier détecte les illusions et faussetés.

*Exemple : le sorcier pourra obtenir une sensation instinctive qu'un trompe-l'œil n'est pas réel, qu'un prestidigitateur l'abuse etc...*

**Illusion mineure :** le sorcier peut projeter une très petite illusion, très courte et très limitée.

*Exemple : modifier un mot d'une phrase énoncée par son voisin, changer un bref instant la couleur de la nappe, faire brièvement apparaître un visage inquiétant dans un miroir, donner l'impression que la main d'une personne est mouillée.*

**Rang 2 :** Le sorcier peut désormais créer des illusions statiques. Bien qu'incapables de se mouvoir, ces illusions peuvent avoir une grande taille (fragment espace) et durer assez longtemps (fragment temps). Ces illusions sont normalement intangibles mais peuvent générer des sensations tactiles (sensation de milliers d'insectes sur le corps etc...).

**Rang 3 :** Ce rang permet de créer des illusions dynamiques. Ces illusions, bien que toujours intangibles sont beaucoup plus réalistes, complètement mouvantes et envoûtantes.

**Rang 4 :** Les illusions sont tangibles et peuvent même devenir dangereuses.

*Exemple : créer l'illusion d'un homme armé d'une hache de façon si réelle que la création posera un vrai danger à ceux qu'elle attaquera.*

**Rang 5 :** Ce rang assène les illusions directement dans l'esprit de la victime : les illusions peuvent n'être vécues que par une seule victime au lieu que tout le monde les voit. Il est ainsi possible d'enfermer une victime dans un horrible délire. Les illusions peuvent désormais devenir indépendantes et avoir une véritable personnalité.

*Exemple : Créer le némésis d'un ennemi et l'enfermer dans l'esprit de celui-ci.*

## Nécromancie

La nécromancie est la maîtrise des énergies de la mort. Bien que le thème soit sinistre, il apporte grand pouvoir à ceux qui l'abondent.

**Rang 1 : Vision de la mort.** Le sorcier est capable de ressentir les énergies de la Mort. Il ressent les charniers, détecte les cadavres. Il peut même sentir la Mort approcher et ressentir les dernières impressions d'un cadavre relativement frais.

**Rang 2 :** Un effet de ce rang permet de parler aux morts, ramenant une âme un bref instant (dépendant de la fragment temps) sous la forme d'un fantôme. Il est aussi possible au sorcier d'animer des morceaux d'organismes morts. Ainsi si le sorcier ne peut se faire relever un cadavre, il pourra lui faire tendre le bras pour agripper ses poursuivants.

**Rang 3 :** Le sorcier peut animer des cadavres et autres choses mortes. Tous les cadavres peuvent potentiellement lui obéir (le MJ peut imposer des incréments pour les très grandes créatures ou les créatures magiques).

Le sorcier possède une maîtrise mineure des énergies de la Mort : il peut en baigner un lieu ou une personne pour la décrépiter sensiblement (une blessure infligée plus une par incrément). Cette maîtrise des énergies de la mort lui permet aussi de toucher physiquement des fantômes et d'ouvrir de petits passages vers l'au delà, sans



pouvoir s'y rendre cependant.

Les énergies de la Mort accordent de nombreux autres pouvoirs mais ils doivent être laissés à l'imagination du joueur et du MJ car les lister serait trop long. Soyez créatifs!

**Rang 4 :** Le Sorcier maîtrise désormais parfaitement les noires énergies de la Mort. Il peut altérer des cadavres et des fantômes comme un sorcier pratiquant la Cornucopia le ferait d'organismes vivants. Il peut dévorer des fantômes et utiliser leur énergie à volonté ou les bannir. Inversant le flux de la mort, il peut voler de la vie à des organismes vivants pour la placer dans d'autres (y compris lui-même) à raison d'une blessure sur un jet réussi plus une par incrément.

Le sorcier peut aussi ouvrir un portail sur l'au delà et stopper la progression de la mort dans son corps : annulant effectivement le vieillissement et les blessures et se « soignant » de la même façon que le ferait un pratiquant de la cornucopia mais avec des effets beaucoup plus sinistres : le sorcier devient peu à peu un mort-vivant lui même.

La maîtrise complète du flux de mort permet de nombreuses autres applications qui ne peuvent toutes être couvertes ici. L'imagination est la seule limite.

**Rang 5 :** Le sorcier peut créer la mort. Il peut forcer un être vivant à mourir. Il peut générer des fantômes et esprits de mort. Il lui est possible de totalement transformer des cadavres comme un pratiquant de la cornucopia le ferait d'organismes vivants. Il peut voler les âmes et les sortir de corps fraîchement morts tout comme il peut rappeler des âmes de l'au delà. Il peut ensuite placer ces âmes dans des objets ou des cadavres pour qu'elles les animent. Cela fonctionne avec sa propre âme.

## Psyché

La psyché est l'arcane permettant de manipuler les esprits. C'est l'art de la subtile manipulation mentale et de la télépathie.

Lorsque Psyché est utilisée contre un individu, le sorcier est obligé de prendre un rang de la fragment résilience égal au rang de volonté de la cible afin d'outrepasser ses barrières mentales. Cette résilience compte bien entendu pour ce qui est d'altérer ou détruire l'effet.

attaque psychique : Est un effet accessible à tous les

rangs. Le sorcier infligeant 5 fois le rang d'effet en dégâts mentaux à la cible.

**Rang 1 :** Perception des pensées superficielles : le sorcier peut percevoir l'état d'esprit, quelques pensées superficielles et les émotions de la cible.

**Rang 2 :** Contact inconscient : le sorcier n'a toujours pas accès à la raison de la cible mais peut lire des pensées un peu plus enfouies que les simples pensées immédiates. Le sorcier peut aussi envoyer des pensées, mais rien de raisonné, uniquement des émotions et des sensations.

*Exemple : inspirer la peur, transmettre une image à quelqu'un.*

**Rang 3 :** Télépathie : lecture et transfert de pensées sans limite.

**Rang 4 :** Le sorcier peut désormais contrôler les pensées de quelqu'un et modifier ses souvenirs.

**Rang 5 :** A ce stade le sorcier peut totalement réécrire la personnalité de quelqu'un. Il peut aussi manipuler l'esprit de manière subtile : l'arrachant au corps de quelqu'un pour l'enfermer dans un talisman ou le transférant dans un autre corps. De la même manière il peut créer un esprit à partir de rien.

Notez que cela comprend son propre esprit! Le sorcier peut donc sortir de son corps et se mouvoir de manière intangible (ne pas oublier la fragment de temps).

## Transmutation

La transmutation est l'art des transformations. Les sorciers la pratiquent pour altérer la matière.

**Rang 1 :** Le sorcier sait analyser la structure de la matière.

*Exemple : détecter du poison dans de l'alcool, voir quelqu'un à travers un mur, déterminer l'épaisseur d'une porte et autres sensations de la matière.*

**Rang 2 :** Sans changer la forme de la matière, le sorcier peut la transformer en un élément proche.

*Exemple : Une chaise en bois pourra être transformée en n'importe quelle variété de bois ou de paille et une épée en bronze pourra devenir une épée de fer.*

**Rang 3 :** *Altération complète de la matière.* La forme, la densité et les propriétés physiques de la matière peuvent être altérées.

*Exemple : Faire s'envoler un chariot en altérant sa densité ou encore*

bâtir un pont avec des brins d'herbes, rendre la pierre conductrice à l'électricité ou la coque d'un navire poreuse.

**Rang 4 : *Transmutation complète*** : le sorcier peut désormais transformer n'importe quelle matière en n'importe quelle autre. Il peut aussi générer de la matière (la quantité est la fragment d'espace).

**Rang 5 : *Par delà la matière*** : le sorcier peut désormais créer de nouveaux matériaux aux propriétés originales et permanentes.

## Utilisation créative des arcanes

Les arcanes sont un système assez ouvert et dont il faut bien prendre la mesure de la puissance.

Tout d'abord il est toujours possible de combiner les arcanes que ce soit pour obtenir des effets plus intéressants (ex: Ether 5 + cornucopia 5: transformer un lieu en une personne ou vice versa!) ou pour avoir des effets équivalents à ceux de composantes un peu particulières (ex: utiliser temps pour faire se déclencher un effet dans le futur, utiliser éther pour le faire se déclencher au loin, utiliser destinée pour le faire se déclencher sur une condition particulière).

Les arcanes sont aussi capables de générer des effets allant au delà des simples descriptions: ainsi l'arcane du fantasma peut très bien être incorporée à d'autres effets pour contrer une possible détection par Ego Sentio.

Un point important est, comme d'habitude, de ne pas se laisser enfermer par les règles! Souvent, il n'était pas possible de lister précisément ou de décrire abondamment ce que chaque rang d'arcane rend possible. Si un effet n'existe pas et qu'il ne semble pas infaisable, estimez simplement son rang d'arcane par rapports aux effets décrits et c'est parti! La nécromancie par exemple offre sans doute bien davantage de possibilités que celles énoncées.





**Compétences et domaines optionnels  
pour la science-fiction**

## compétences et domaines de sf

Les règles optionnelles qui suivent sont le fondement de la création et de l'emploi de personnages dans un univers futuriste (ou au moins contemporain). Il s'agit principalement de mises à jour des domaines et compétences ainsi que de nouveaux avantages.

Ces compétences s'ajoutent à des domaines pré-existants afin de les adapter aux univers technologiquement avancés.

### Combat à distance

Ce domaine continue de fonctionner de la même manière. A savoir, une compétence d'attaque par type général d'arme puis des spécialisations pour des armes précises. Les catégories suivantes sont ajoutées :

- **Armes énergétiques** (fusil à plasma, laser etc)
- **Armes automatiques** (armes à feu tirant en rafale)
- **Armes lourdes** (mitrailleuse lourde, canon d'assaut, canon laser etc)
- **Lanceurs** (lance-grenades, lance-flammes etc)

Attention la liste n'est pas exhaustive, si votre univers comporte un type d'arme très différent n'hésitez pas à l'y inclure.

### Combat au corps à corps

Ce domaine continue de fonctionner de la même manière. A savoir, une compétence d'attaque et une compétence parade par type général d'arme puis des spécialisations pour des armes précises. Les catégories suivantes sont ajoutées :

- **Armes énergétiques** (épée à plasma, sabres laser etc)
- **Armes lourdes** (torche à plasma, perceuse industrielle, découpe-carlingue etc)

De même que plus haut, la liste n'est pas exhaustive.

### Erudition

La compétence science est remplacée par celle qui suit :

**Sciences humaines** : Inclut la psychologie, l'ethnologie et les sciences politiques mais pas ce qui relève du champ des sciences quantitatives et des mathématiques (comme l'économie).

## Compétences Modifiées

Ces compétences sont modifiées car elles ne sont plus en phase avec le reste de la mécanique de jeu.

**Équitation** : Comme par le passé d'ailleurs, on

précise que cette compétence peut être utilisée pour toute autre créature qu'un cheval.

**Sécurité** : Peut s'utiliser désormais aussi sur les dispositifs de sécurité électroniques comme les alarmes ou les pièges technologiques.

**Sciences** : est transformée en domaine et est donc supprimée du domaine « érudition ». Voir la section « Domaines additionnels » pour plus d'informations.

**Armes de trait** : pour information, cette catégorie comprend désormais aussi les armes plus exotiques comme les lance-harpons ou les canons à gaz.

## Domaines Additionnels

Ces domaines s'ajoutent à la liste pré existante et suivent les mêmes règles.

### Opérations

Le domaine des opérations rassemble toutes les compétences liées à la mise en opération de machines tant que l'opérateur n'accomplit pas quelque chose relevant plutôt du pilotage. Les grutiers et artilleurs utilisent ce domaine.

**Armure mécanisée** : Permet de se mouvoir dans une armure mécanisée et d'y faire les mouvements adaptés à la situation. Cette compétence limite le rang des autres compétences lorsque l'on se trouve dans une armure (ainsi on ne peut pas utiliser une compétence d'arme à un rang supérieur à celui de cette compétence lorsque l'on se trouve dans une armure). Il ne s'agit pas de pilotage car l'opérateur est plutôt en train de manœuvrer des équipements que de réellement piloter un engin.

**Outillage** : Permet d'opérer de gros outillages industriels comme une grue par exemple.

**Systèmes** : permet d'utiliser une console pour manier un système. Par exemple un radar, des senseurs directionnels ou une console d'ingénierie à bord d'un vaisseau.

**Tir assisté** : Permet d'opérer les tourelles d'artillerie, de cibler avec un missile, de manier les canons d'un chasseur et autres opérations d'armement que l'on ne manie pas directement.





## Pilotage

Ce domaine comprend une compétence par catégorie de véhicules :

- véhicules aériens
- véhicules marins
- véhicules spatiaux
- véhicules terrestres

## Sciences

Ce domaine rassemble toutes les compétences scientifiques et techniques. N'hésitez pas à en ajouter si de nouvelles sciences existent dans votre univers.

**Biologie** : Cette compétence est utilisée pour les sciences de la vie, cela inclut la physiologie et la génétique. Elle permet de comprendre les phénomènes biochimiques liés au vivant.

**Chimie** : La chimie et tout ce qui s'intéresse à la structure de la matière, mais aussi la science des matériaux etc...

**Électronique** : Inclut la micro électronique et l'électronique de puissance, la conception d'automatismes etc...

**Informatique** : Permet de pirater les ordinateurs et de concevoir des logiciels.

**Mathématiques** : Mathématiques pures et appliquées.

**Mécanique** : Tout ce qui consiste à fabriquer des choses, à les réparer ou à concevoir des équipements non électroniques.

**Physique** : Les sciences physiques au sens large. Les phénomènes spatiaux, les équations de l'hyperespace etc...

**Science planétaire** : Inclut la géologie, la climatologie, la volcanologie et autres domaines reliés.





**Règles optionnelles de technologie pour  
la science-fiction**

## technologies

Ces règles (toujours optionnelles) constituent un système générique capable de simuler presque tout univers de science-fiction en générant dynamiquement les objets technologiques qui le constituent. A l'issue d'un propos introductif sur la règle de base permettant de jauger le niveau de technologie, ce chapitre est structuré en catégories de matériel présentant pour chacune, les règles pour générer celui-ci.

### Niveaux de Technologie

L'un des points les plus importants de la science-fiction est le niveau de technologie (NT). Ce qui permet le plus facilement de dissocier deux univers futuristes est bien souvent leurs niveaux de technologies relatifs.

Ainsi la première différence à considérer lorsque l'on veut établir des règles pour un jeu basé sur Mad Max puis pour un jeu basé sur Star Trek est la manière dont fonctionnent les deux technologies : d'un côté très rustique et comparable à la notre (voire même dépassée!) et de l'autre permettant le voyage spatial à des milliers de fois la vitesse de la lumière et l'utilisation d'armes à énergie et de téléportation.

Dans ce cadre, tout au long des règles de SF, on utilisera la notion de *NT* pour pointer les règles et équipements s'adressant à des *niveaux de technologie* particuliers.

**NT1** : *Technologie dépassée* : seconde guerre mondiale et monde pré-révolution informatique.

**NT2** : *Technologie actuelle* : le XXIème siècle et le début de l'ère de l'information.

**NT3** : *Technologie avancée* : le standard d'un monde cyberpunk. Les ordinateurs sont très puissants, les réseaux sont mondiaux, on trouve les premiers vrais robots, l'exploration spatiale est encore limitée mais on peut imaginer des colonies sur la lune et mars. Pas encore d'armes à énergie.

**NT4** : *Pré-warp* : le standard de la Hard-Science : le système solaire est colonisé et des vols spatiaux réguliers relient les mondes. L'intelligence artificielle peut être présente. Les nanotechnologies et biosciences sont répandues et utilisées par le grand public. Naissance possible de la transhumanité.

**NT5** : *Space Opera de petite échelle* : Pas d'empires galactiques, les différentes nations interstellaires s'étendent sur un nombre de systèmes inférieur à 10. Les armes à énergie sont standard mais n'atteignent pas encore leur plein potentiel. Pas de technologie ultra avancée

comme la téléportation ou des ordinateurs « vivants » mais le voyage plus rapide que la lumière est chose courante. Les vaisseaux ont une taille inférieure à 300m en général. Souvent une époque ou règne encore l'exploration et l'optimisme face au futur.

**NT6** : *Space Opera à grande échelle* : les empires s'étendent sur des dizaines voire des centaines de systèmes. La technologie est ultra avancée : la téléportation, les machines vivantes, les armements portatifs capables de destructions massives et les flottes de centaines ou milliers de vaisseaux sont monnaie courante. C'est souvent le cadre de vieux empires galactiques en décadence (mais pas forcément : Star Trek).

**NT7** : *Hyper avancé* : Selon la loi de Clarke, une telle technologie ressemble à de la magie. Les sociétés n'ont plus rien de commun avec notre organisation sociale. La technologie est incompréhensible et accomplit des choses impossibles.

**NT8** : *Limite du développement technologique*. A ce niveau, on trouve les sociétés ayant évolué au stade du pur esprit sans corps matériel, les êtres transcendants.

Bien entendu, les NT ne s'appliquent pas toujours de manière stricte. Ainsi certains mondes cyberpunks possèdent des armes à énergie, certains univers de space opera n'en ont pas etc.... Souvent les univers se situent dans l'un de ces niveaux mais avec de légères altérations. On peut tout à fait considérer, par exemple, un univers NT5- dans lequel toute la technologie space opera est disponible sauf le voyage plus vite que la lumière (idéal pour de la hard science très lointaine) ou encore un univers NT3+ qui serait cyberpunk (donc proche de notre technologie actuelle) mais avec en plus des vaisseaux spatiaux puissants et un terrain de jeu à l'échelle du système solaire.

De la même façon, le NT rend compte du niveau technologique de l'appareil le plus avancé de sa période. Il est tout à fait imaginable qu'un modèle commun dans l'univers en question soit NT-1 ou même NT-2.



## Accessoires pour armes

**Lunette de visée :** Une lunette de visée permet de mieux tirer avec une arme. Il peut s'agir d'une simple loupe ou d'un complexe système à visée laser avec asservissement du canon à la force du vent. Un tel dispositif accorde autant de dés lancés supplémentaires sur un jet pour toucher que son niveau technologique.

## Matériel de Communication

**Balise de détresse portable :** Équipement standard permettant d'être détecté en cas de problème. Il s'agit d'une petite balise aisément transportée, pas d'un véritable équipement de secours embarqué dans un vaisseau. La balise a un fonctionnement qui dépend du niveau technologique de l'univers :

NT1 : 100 km de portée, émet pendant quelques heures.

NT2 : 1000 km de portée émet pendant une journée.

NT3 : 10000 km de portée, émet un message enregistré de quelques mots toutes les heures pendant une journée.

NT4 : 1 million de km de portée, émet un bref message enregistré toutes les heures pendant trois jours.

NT5 : 1 année lumière de portée, émet un bref message enregistré toutes les demie heures pendant un mois.

NT6 : 10 années lumière de portée, émet un message enregistré toute les demie heures pendant un an.

NT7 : un bras de la galaxie, émet un message en continu toute les demie heures pendant des décennies.

NT8 : la galaxie entière, émet un message en continu pour l'éternité.

**Communicateur portable :** Les communicateurs sont des pièces d'équipement indispensables pour maintenir le contact entre plusieurs équipes.

Les communicateurs peuvent avoir de nombreux autres usages (heure universelle, balise, accès informatique, traduction de langages etc).

Selon la technologie disponible, le communicateur pourra être plus ou moins petit, jusqu'à en devenir invisible, implanté dans le corps de son utilisateur.

Dans la plupart des cas, les communicateurs peuvent utiliser des relais qui rendent leur portée sans réelle limite (comme dans le cas des téléphones portables). Cependant, dans le cas où de tels relais ne sont pas disponibles (circonstances illégales, planète

inhabitée etc), leur portée individuelle devient importante. Celle-ci peut dépendre de l'environnement (relief, hauteur, obstacles).

NT1 : Quelques centaines de mètres

NT2 : Quelques kilomètres.

NT3 : Quelques dizaines de kilomètres.

NT4 : Quelques centaines de kilomètres.

NT5 : Quelques milliers de kilomètres.

NT6 : Quelques dizaines de milliers de kilomètres.

**Traducteur automatique(NT3) :** Il s'agit d'un appareil capable de traduire un langage automatiquement en un autre sur simple contact oral. Les performances dépendent du niveau de technologie.

NT3 : Une seule langue qui doit déjà être connue et complètement encodée dans le traducteur, important temps de calcul avant réponse, erreurs courantes.

NT4 : Le traducteur peut connaître un ensemble de langues (quelques dizaines) et les reconnaître automatiquement, la conversation est assez fluide. L'appareil est assez petit pour être transporté aisément sur soit et dissimulé.

NT5 : Le traducteur peut analyser une nouvelle langue entendue et la traduire automatiquement après quelques heures d'exposition.

NT6 : La détection de nouvelles langues est très rapide et presque sans faille. Le traducteur est capable de masquer la voix de son porteur (qui s'exprime dans sa propre langue) et d'en modifier les ondes sonores pour que son interlocuteur ait l'impression que celui-ci s'exprime directement dans son propre langage (et vice-versa).

NT7 : fonctionnement mental complet.

**Crypteur/décodeur de données :** Ce genre d'instrument permet de crypter des données (comme une communication, ou le code d'une serrure) et, à l'inverse, de les décrypter. Un tel équipement accorde un bonus de deux fois son niveau technologique à un jet pour crypter ou décrypter des données.

## Matériel divers

**Hologénérateur portables (NT 4) :** Ce générateur permet de créer des hologrammes en fonction de son niveau technologique.

NT4 : Motifs très simples et statiques (nuit étoilée...).

NT5 : Des animations sont possibles mais de façon limitée, le son est disponible (imitation d'une clairière ou d'une forêt).

NT6 : Hologrammes très complexes, illusion complète pour tous les sens.

NT7 : Les hologrammes peuvent acquérir une vie propre.

**Outil Réplicateur(NT 6) :** Il s'agit d'un outil capable universel capable de réorganiser sa matière pour adopter diverses formes.

NT6 : L'outil peut prendre toutes les formes d'outils mécaniques simples sans parties comportant des mécanismes (pinces etc...). L'outil permet aussi de répliquer n'importe quelle clé de n'importe quelle serrure non électronique ou tout autre usage ou la création dynamique d'une forme particulière serait utile.

NT7 : L'outil peut devenir n'importe quel outil, même des matériels complexes manipulant de l'énergie ou des systèmes électroniques.

## Matériel de Sécurité

**Ceinture anti-senseurs :** Cette ceinture émet des rayonnements électromagnétiques dissimulant le porteur aux appareils de détection. Elle inflige une pénalité aux instruments de détection égale à  $5 * (\text{niveau technologique} - 3)$  ; (ce qui implique qu'elle n'est pas disponible avant le NT4).

**Champ de force portable(NT 5) :** Un dispositif permettant d'ériger un champ de force. Un tel champ peut encaisser jusqu'à 100 fois son niveau technologique en points dégâts ou jusqu'à 10 fois son niveau technologique en un seul coup avant de s'effondrer.

**Combinaison d'isolation(NT 2) :** Cette combinaison permet de s'isoler de certains senseurs, elle offre un nombre de bonus de 5 égal à son niveau technologique - 1 à tout jet pour échapper à la détection, dans la mesure de ses capacités, déterminées par son niveau technologique.

NT2 : Camoufle la chaleur, cela empêche la détection par infrarouge et bloque la plupart des détecteurs de mouvements.

NT3 : Bloque la plupart des dispositifs de détection (renvoie les ondes des scanners).

NT4 : La combinaison ne produit aucun bruit.

NT5 : Thermo-optique : le porteur devient invisible.

NT6 : Même les meilleurs senseurs, y compris

ceux fonctionnant aux ondes gravimétriques souffrent de l'isolation.

NT7 : A ce niveau de technologie, il n'y a plus vraiment de limites.

**Modulateur de champ(NT 5) :** Un modulateur de champ permet de neutraliser un champ de force du même niveau technologique pendant un temps égal à deux fois son niveau technologique en minutes.

## Matériel Scientifique

**Scanner portable :** Un indispensable compagnon du héros de science fiction (le plus visiblement en la personne du célèbre Tricorder de Star Trek), un scanner portable fonctionne en fournissant des bonus de 5 au personnage sur certains jets. Cela peut être la compétence investigation, si le personnage se sert de son scanner pour trouver du sang, à la compétence science planétaire, si le personnage tente de prévoir une tempête ou une éruption volcanique ou encore à la compétence biologie pour détecter certains microbes.

Le nombre de bonus de 5 fournis par un scanner portable est égal à son niveau technologique - 3 (ce qui implique qu'il n'est pas disponible avant le NT4).

En plus des fonctions de scan pures, le scanner peut rendre d'autres services en fonction du NT, la liste suivante n'est pas exhaustive :

NT5 : bases de données contenant de nombreuses informations scientifiques, fonctions complexes d'enregistrement des données, fonctionnement en réseau.

NT6 : holoprojecteur intégré, scan à très grandes distances.

NT7 : réarrangement moléculaire de la matière.

NT8 : à ce stade, tout est possible!

## Matériel Médical

**Accélérateur métabolique(NT3) :** Un équipement permettant de suractiver le métabolisme d'un sujet. Tout individu en utilisant ne peut plus être sonné et ne reçoit plus de commotions, il ne peut être plongé dans l'inconscience et ne ressent plus la douleur. Les effets secondaires et la durée dépendent du niveau technologique :

NT3 : Un tour de combat. Le personnage reçoit 1D10 points de dégâts choc à l'issue et fait un arrêt cardiaque sur un 8 ou plus sur 1D10.

NT4 : Dix minutes. Le personnage reçoit 1D10 points de dégâts choc à l'issue et fait un arrêt cardiaque sur un 9 ou plus sur 1D10.



**NT5** : Une heure. Le personnage reçoit 1D10 points de dégâts choc à l'issue et fait un arrêt cardiaque sur un 10 sur 1D10.

**NT6** : Une journée. Le personnage reçoit 1D10 points de dégâts choc à l'issue.

**NT7** : Une semaine, pas d'effets secondaires.

**Booster métabolique(NT3)** : Un booster métabolique est un appareil augmentant d'un rang un ou plusieurs traits d'un personnage, les modalités dépendent de son niveau technologique :

**NT3** : L'appareil n'opère que sur un trait. Durée : Un tour de combat. Le personnage reçoit 1D10 points de dégâts choc à l'issue et perd un rang permanent dans le trait concerné sur un 8 ou plus sur 1D10.

**NT4** : L'appareil n'opère que sur un trait. Durée : une heure. Le personnage reçoit 1D10 points de dégâts choc à l'issue et perd un rang permanent dans le trait concerné sur un 9 ou plus sur 1D10.

**NT5** : L'appareil opère sur deux traits. Durée : une heure. Le personnage reçoit 1D10 points de dégâts choc à l'issue et perd un rang permanent dans le trait concerné sur un 10 ou plus sur 1D10.

**NT6** : L'appareil opère sur deux traits. Durée : une journée. Le personnage reçoit 1D10 points de dégât choc.

**NT7** : Une semaine, autant de traits que désiré, pas d'effets secondaires.

**Bloc opératoire portable(NT3)** : Un tel équipement fournit un bonus égal à deux fois son niveau technologique à tout jet de médecine.

**Caisson de survie(NT3)** : Un personnage placé pendant un nombre d'heures égal à (nombre de blessures + 7 – niveau technologique) dans un caisson de survie voit ses blessures stabilisées automatiquement. Par ailleurs, un personnage mortellement blessé peut y survivre un nombre d'heures égal à son physique + le niveau technologique de l'appareil.

**Cuve de soin(NT3)** : une cuve de soin divise le temps de guérison par (NT – 1) et stabilise automatiquement les blessures durant ce laps de temps tout en faisant automatiquement réussir les jets pour guérir les blessures et en en guérissant (NT – 1) de plus par période de récupération.

**Intrasondes médicales(NT4)** : Ces sondes accordent

un bonus égal à deux fois leur niveau technologique à tout jet pour stabiliser ou guérir une blessure. Elles divisent également le temps de récupération par (NT – 2).

**Système de surveillance de santé(NT3)** : Ce système se porte au poignet et surveille l'état de son porteur. Dès qu'une toxine (ou autre effet) pénètre son organisme, l'appareil a droit à un jet par heure pour (dont la difficulté est déterminée par le MJ) la détecter. Pour ce faire, l'appareil lance et garde autant de dés que son niveau technologique.

**Médikit** : Un médikit contient de nombreux accessoires médicaux. Selon le niveau technologique, il peut s'agir uniquement de quelques médicaments et d'ustensiles manuels (scalpels, seringues, pansements...) ou de matériel avancé (régénérateur dermal, hypospray).

Un médikit donne un bonus à un jet de la compétence médecine, dans le cas d'une stabilisation (pas d'une guérison), égal au double de son niveau technologique. Par ailleurs, le médikit peut rendre certaines interventions simplement possibles du fait de son niveau de technologie, il n'est pas possible de sortir du coma quelqu'un avec un trousse de soin de la seconde guerre mondiale, un médikit contenant un neuro stimulateur de NT6 le pourra, lui.

Un médikit stabilise en plus automatiquement une blessure par semaine si il est entre les mains d'un médecin compétent (médecine rang 3).

Un médikit contient d'autres équipements, il ne peut donc pas être combiné avec les bonus apportés par les équipements en question (dont la description de certains suit) qui sont d'usage moins général (et apportent moins d'aide qu'un véritable médikit si utilisés séparément car l'on combine presque toujours plusieurs équipements).

**Autosuture(NT4)** : Un autosuture exploite les liaisons moléculaires entre les tissus et peut réparer les coupures, fractures et autres lacérations. Dans le cas de ce type de blessure, l'autosuture apporte un un bonus à un jet de la compétence médecine dans ce genre de cas égal au double de son niveau technologique.

**Régénérateur Dermal(NT5)** : Un régénérateur dermal répare la peau et les tissus superficiels. Il peut soigner les brûlures de toutes sortes, les contusions, et les petites coupures. Dans le cas de ce type de blessure, le régénérateur dermal apporte un nombre un bonus à un jet de la compétence médecine égal au double de son niveau technologique.

**Hypospray(NT3)** : Un hypospray est un injecteur de médicaments sans aiguille permettant une injection

rapide, aisée et sans douleur ni invasion.

Un hypospray possède un nombre d'ampoules égal à son niveau technologique – 2. Chacune de ces ampoules contient un nombre de doses d'un médicament égal à à son niveau technologique.

Voici plusieurs exemples de ces médicaments avec leur durée d'effet, sauf mention contraire, les doses sont cumulables en effets seulement (pas en durée) jusqu'à concurrence de 5 doses :

*Alizine(1D10 +2 heures)* : Élimine les effets d'une allergie.

*Analeptique(1D10 heures)* : Réduit les commotions causés par une blessure non stabilisée de 1. Non cumulable.

*Anesthésine(5 minutes par dose)* : étourdit le sujet (volonté ND 15 + 5 / dose pour résister).

*Anetrizine(1D10 heures)* : Anesthésie automatique complète du système nerveux cranien. Une erreur de dosage cause des dégâts (-1 en mental).

*Animazine(1D10 heures)* : Stimulant, confère un bonus de 5 aux jets de volonté pour résister aux effets d'un sédatif.

*Arithrazine(1D10 \* 10 mins)* : Confère un bonus de 10 aux jets pour résister aux radiations. Restaure de façon permanente les réductions de traits causées par elles toutes les 1D10 doses.

*Asinolyathine(2D10 heures)* : Anti-douleur. Divise par deux les commotions liées à la douleur, non cumulable.

*Axonol(variable)* : Inflige 10 dégâts chocs.

*Benjisidrine(12 heures)* : +1g1 aux jets pour résister aux maladies cardiaques.

*Cateline(1D10 heures)* : Simule un choc anaphylactique. Nécessite un jet moyen de physique pour ne pas subir une blessure.

*Cervaline(1D10 heures)* : Drogue anti rejet, +15 aux jets de physique pour résister à un rejet d'organe.

*Chloromydride* : Stabilise une blessure (utilisable au maximum une fois par semaine, non cumulable).

*Coradrenaline(2D10 heures)* : divise immédiatement par deux tous les dégâts dus au froid. Non cumulable.

*Cordrazine(1D10 \* 15 minutes)* : confère + 2 à la santé (non cumulable, sauf pour la durée, jusqu'à concurrence de 5 doses).

*Corophizine(2D10 heures)* : +1g1 pour résister aux maladies bactériennes.

*Cortoline(1D10 phases)* : supprime les effets d'étourdissement. Similaire à la netinaline.

*Dalaphaline* : Fait disparaître une commotion causée par une attaque psychique.

*Delactovine(1D10 heures)* : confère + 1 à la santé, non cumulable.

*Desegranine(2D10 heures)* : +1g1 aux jets pour se remémorer quelque chose.

*Dexaline* : restaure immédiatement tous les dégâts dus à la noyade ou à l'asphyxie.

*Formazine(1D10 heures)* : Stimulant, augmente la santé de 2, cause des sautes d'humeur diminuant la présence de 1.

*Hyperzine* : Stimulant cardiaque, enlève une blessure causée par un défaut cardiaque, utilisable une fois par semaine.

*Hyronaline(1D10 \* 10minutes)* : confère un bonus de 5 aux jets pour résister aux radiations.

*Inaprovaline* : Confère un bonus de 5 aux jets pour résister aux infections, intoxication et maladies.

*Inpedrezine(1 journée)* : divise par deux le temps de guérison d'une traumatisme osseux.

*Kayolane(1D10 heures)* : Sédation du sujet (volonté ND 15 + 5 / dose pour résister). Et lui donne -1 en physique durant la durée d'effet même si il résiste à la sédation.

*Kelotane* : stabilise les brulure, supprime une blessure liée à une brûlure, utilisable une fois par semaine.

*Lectrazine(2D10 heures)* : +1g1 pour résister aux problèmes cardiaques ou des reins.

*Lexorine(1D10 heures)* : +1g1 aux jets pour résister aux effets psychiques. Divise par deux toutes les pénalités aux jets basés sur le mental.

*Masiforme D* : Antidote à la plupart des neurotoxines (comme le curare). Supprime les pertes de physique éventuelles mais laisse le sujet avec trois commotions supplémentaires supplémentaires pendant 1D10 heures.

*Melorazine(1D10 \* 30 minutes)* : Sédation du sujet (volonté ND 15 + 5 / dose pour résister). Et lui donne -2 en physique durant la durée d'effet même si il résiste à la sédation.

*Metrazene(12 heures)* : Un bonus de 5 aux jets pour résister aux maladies cardiaques.

*Morphenolog(1D10 \* 10 minutes)* : Supprime la douleur et les convulsions, supprime une commotion sur un patient inconscient.



*Neodextraline(1D10 heures)* : Fixe mieux l'eau, divise par deux les dégâts de déshydratation.

*Retinax V(12 heures)* : supprime toute anomalie oculaire. Certains patients y sont allergiques.

*Ryetaline* : antidote à la terrible fièvre Rigellienne!

*Stokaline(1D10 heures)* : supplément de vitamines. Réduit les besoins alimentaires.

*Terakine(1D10 + 2 heures)* : Réduit les commotions dues à des coups de 1. Cumulable deux fois.

*Tri-Ox composé(1D10 heures)* : +1g1 pour résister à la fatigue due à la raréfaction de l'air. Divise par deux les dégâts subits par suffocation.

*Verazine(1D10 + 2 heures)* : Élimine les malus liés à la gravité 0 ou autre environnement désorientant.

**Neurostimulateur(NT5)** : Un neurostimulateur permet d'ajuster les fonctions cérébrales pour leur permettre de mieux résister à la peur, la douleur ou l'inconscience. Un neurostimulateur offre un bonus au double de son niveau technologique à la volonté du patient pour augmenter la résistance de son esprit.

**Patch(NT3)** : Un patch est une sorte de compresse stérile adhérent automatiquement à la peau et ayant un nombre d'effets médicaux égal à son NT - 2 (voir la liste des effets plus loin). La grande force des patchs est qu'ils ne nécessitent aucune compétence médicale pour être utilisés.

**Auto-médicamenteux** : un bonus de 5 à un jet pour résister à l'inconscience ou à la mort suite à des blessures.

**Stabilisant** : un bonus de 5 à un jet de stabilisation naturelle.

**Antipoison** : un bonus de 5 à un jet pour résister au poison.

## Cybertech et Biotech

Le corps ne doit plus être la limite. La technologie permet de le réparer, de le modifier et de l'améliorer à volonté.

**Cyber/Bio - Améliorations (NT3)** : La cybernétique ou la biologie peuvent permettre de rendre un individu plus fort, plus endurant, plus beau ou plus intelligent. Une intervention intégrant un implant cybernétique ou un reséquençage génétique peuvent permettre d'améliorer un trait.

Le nombre de rangs apportés en bonus par une telle amélioration est égal au maximum à son niveau technologique - 2 (ce qui implique qu'elles ne deviennent disponibles qu'à partir du niveau technologique 3).

**Dispositif implanté (NT3)** : On peut implanter dans un individu un nombre de dispositifs (communicateur, ordinateur, interface neurale...) égal au double du niveau technologique de la période (chaque implant d'un NT inférieur à celui de la période prend un emplacement de plus par point d'écart entre les deux Nts).

**Interfaçage (NT3)** : Une interface permet à un personnage de contrôler un appareil (ordinateur, véhicule...) de façon beaucoup plus intuitive. Une interface accorde un nombre de dés lancés supplémentaires égal à son niveau technologique à tout jet effectué pour contrôler l'appareil.

**Plaques subdermales (NT3)** : On peut blinder un organisme jusqu'à concurrence de 3 fois le niveau technologique de la période en points d'armure. Le type de ces points d'armure va dépendre de la qualité des implants.

**Proto appendice (NT4)** : Il s'agit d'une substance gélatineuse que l'on relie au système nerveux d'un patient amputé d'une partie de son corps. Le proto appendice copie alors les schémas génétiques du patient et remplace le membre perdu de manière quasi parfaite.

**Remplacement artificiel/organique (NT3)** : Le remplacement d'un membre ou d'un organe par un équivalent artificiel ou organique. Ces modifications sont voyantes (contrairement aux améliorations). Un tel remplacement permet au maximum d'augmenter un trait de son niveau technologique.

**Puces de compétences (NT3)** : Un personnage peut utiliser ce genre de puces pour améliorer ses compétences en acquérant un savoir qu'il ne possède pas normalement. Une telle puce est spécifique à une compétence et apporte un nombre de rangs supplémentaires à la compétence en question égal au maximum à son niveau technologique.

**Implant spécifique (NT4)** : Un tel implant accorde un nombre de bonus de 5 sur certains jets égal à son niveau technologique -3. Il s'agit d'un implant permettant de réaliser une action spécifique avec une grande précision (un implant palmaire lié à la visée avec une arme précise, un implant oculo-cérébral augmentant la vitesse de lecture etc...).

## Armes et protections

Avant de déployer brutalement la liste des nouveaux objets permettant de s'entretuer entre amis, voici les nouvelles règles permettant d'en tirer le meilleur parti.

### Niveau de technologie des armes

A chaque arme est associé un niveau de technologie (NT) qui indique à partir de quand l'arme devient disponible. Bien entendu, si vous jouez dans un univers où le niveau technologique est supérieur à celui d'une arme donnée, il est possible alors de posséder une « version évoluée » de l'arme en question. Une arme peut donc être utilisée dans une version à NT supérieur à celui dont elle est issue. Pour chaque point de NT de différence, l'arme possède l'une des caractéristiques suivantes (si applicable) :

**Stabilité améliorée** : La portée de l'arme est doublée.

**Grande maniabilité** : l'arme offre un bonus de +5 aux jets pour toucher.

**Arme compacte** : L'arme est très facile à dissimuler et transporter.

**Arme légère** : L'arme est très facile à transporter, c'est utile pour les armes lourdes.

**Indécelable** : L'arme ne peut être détectée.

**Meilleure capacité** : la capacité des chargeurs est doublée.

**Munitions supérieures** : L'arme gagne +3 à sa VD.

**Munitions spéciales** : Les armes à feu peuvent employer toute sorte de munitions spéciales à partir du NT2 (un peu d'imagination permet de généraliser ceci à toutes les armes en pensant à des formes de rayonnements particuliers pour les armes à énergie). Les munitions peuvent être de deux types spéciaux à la fois :

*Munitions expansives* : le jet de dégâts se fait avec un bonus de 5 mais l'armure adverse voit sa valeur augmentée de 50%.

*Munitions assomantes* : Les dégâts de ces munitions sont choc.

*Munitions explosives* : les dégâts sont augmentés de 5. En revanche l'armure est doublée.

*Munitions perforantes* : L'arme est considérée comme « pénétrante » (voir le paragraphe « types de protections »).

*Munitions superpénétrantes* : L'arme est considérée comme « perce-blindage » (voir le paragraphe « types de protections »).

## Grenades

Pour lancer une grenade, on utilise la compétence armes de jet. Le ND se calcule comme pour une arme à distance. Si une zone est visée, le ND de base est 5 plus les modificateurs de portée et de situation.

Chaque grenade possède un rang d'explosion. Le rang d'explosion maximum d'une grenade dans un univers en particulier est égal à son niveau technologique + 2.

## types d'armes et de protections

Les armures fonctionnent de la manière décrite dans le UP!System (points d'armures à répartir selon la zone) avec la précision additionnelle du type d'armure, qui permet de définir son comportement face à certaines armes (ainsi une cotte de maille ne résiste pas un tir de pistolet, contrairement à une veste en kevlar).

### Les armures se classent dans les types suivants :

**Anciennes** : Les armures traditionnelles, comme les cottes de mailles, les armures en cuir bouilli ou les armures de plates. Ces armures sont dépassées et ne fonctionnent que contre les armes blanches classiques.

**Protection moderne** : Les protections modernes sont constituées de matériaux pare balles (composites, kevlar etc). Une protection moderne protège efficacement des armes à projectiles classiques.

**Blindage** : De lourdes plaques de blindage ou un matériau de technologie très avancée. La plupart des balles ricocheront, les armes à énergie peuvent le

points d'armures considérés par les armes					
Armure\Arme	Simple	Perce-armure	Pénétrante	Perce-blindage	Énergétique
Ancienne	x1	x(1/2)	x(1/3)	x(1/4)	x(1/5)
Moderne	x2	x1	x(1/2)	x(1/3)	x(1/4)
Blindage	x3	x2	x1	x(1/2)	x(1/3)
Énergétique	x4	x3	x2	x1	x(1/2)



découper cependant.

**Bouclier énergétique** : La technologie exacte importe peu (champ magnétique, système inertiel, champ de conversion d'énergie). Mêmes les armes à énergie ont des difficultés à les traverser.

Les armes se classent quant à elles dans les types suivants :

**Simple** : Ces armes ne possèdent aucune particularité permettant de vaincre une armure (armes blanches, arcs etc).

**Perce-armures** : Ces armes viennent à bout des armures les plus simples, elles causèrent historiquement leur perte (arbalète, armes à feu).

**Pénétrantes** : Ces armes sont capables de traverser des protections modernes pare balles (balles spéciales etc).

**Perce-Blindage** : Ces armes (souvent massives) sont capables de triompher d'épaisses plaques de blindage.

**Énergétique** : Ces armes ne sont efficacement arrêtées que par les boucliers énergétiques.

Les différents types d'armes ne considèrent pas la même quantité de points d'armure suivant le type d'armure qui leur est opposé. La quantité de points d'armures d'une armure peut être augmentée ou diminuée suivant le type d'arme cherchant à la pénétrer.

## armes à feu modernes

**Temps de recharge** : une action par munition sur les armes à chargement coup par coup (shotgun, fusil à verrou etc.), une action par chargeur pour les armes en possédant.

Selon arme pour les armes anciennes.

**Rafales** : Certaines armes sont capables de tirer en rafales. C'est ce que l'on appelle le tir automatique.

La plupart des armes automatiques sont capables de délivrer des rafales courtes, moyennes et longues, si tel n'est pas le cas, cela est précisé dans leur description.

*Rafales courtes* : Afin d'économiser les balles, seules trois d'entre elles sont tirées. Le personnage effectue son jet d'attaque avec deux dés lancés supplémentaires.

*Rafales moyennes* : C'est un tir d'entre quatre balles et neuf balles. Pour chaque groupe de trois balles d'un tel tir, le personnage peut ajouter deux dés lancés à son jet d'attaque.

armes automatiques							
Nom	VD	portée	Init	Phy. Min.	Chargeur	NT	Notes
pistolet mitrailleur	20	100	+1		20	1	Tir auto. Perce-armure
fusil d'assaut	25	300			30	2	Tir auto. Perce-armure
mitrailleuse légère	30	400		3	100	2	Tir auto. Perce-armure

armes à feu modernes							
Nom	VD	portée	Init	Phy. Min.	Chargeur	NT	Notes
pistolet	20	100	+1		6	1	Perce-armure
pistolet léger	23	120	+1		9	1	Perce-armure
fusil	25	300			10	1	Perce-armure
shotgun	Portée courte: 30 Portée Longue: 18	60			6	1	catégorie « simple »

armes lourdes							
Nom	VD	portée	Init	Phy. Min.	Chargeur	NT	Notes
mitrailleuse lourde	35	1000		spécial	500	1	Tir auto, pénétrante
canon d'assaut	40	2000		spécial	10	2	perce-blindage
lance missile	45	3000		spécial	1	1	(pénétration selon missile)

**Rafales longues** : C'est un tir d'entre dix et vingt balles. Pour chaque groupe de cinq balles d'un tel tir, le personnage peut lancer et garder un dé supplémentaire sur son jet d'attaque.

**Tir sur plusieurs cibles** : Un personnage peut très bien utiliser une arme automatique pour toucher plusieurs ennemis. Chaque dé lancé bonus sacrifié permet de toucher un adversaire supplémentaire (deux pour dé gardé).

## armes lourdes

Les caractéristiques de ces armes sont valables pour leur utilisation stationnaire, sur un trépied ou sur une position de tir fixe, il est totalement impossible normalement à un être humain de les transporter et de faire feu avec elles dans leur niveau technologique de base. On peut améliorer cela avec les modifications suivantes qui sont réservées à ces armes :

- Un niveau technologique supérieur de un cran permet de les transporter avec un physique minimal de 4 et la nécessité d'un harnais (en son absence, le jet d'attaque subit une pénalité de -3g0).
- Un niveau technologique supérieur de deux rangs supprime le physique minimal mais le harnais reste nécessaire (pensez à Vasquez dans Aliens!).
- Un niveau technologique supérieur de trois rangs rend l'arme transportable normalement.

## Armes de corps à corps

Ces armes sont particulières en ceci qu'il ne s'agit pas vraiment de nouvelles armes mais de modifications qu'il est possible d'apporter à des armes déjà existantes. La dague, par exemple, ne va pas être réinventée dans le futur, mais elle pourra être électrifiée. Ces modifications sont possibles pour toutes les armes et permettent de recréer des outils modernes (une hache à deux mains thermique peut très bien être considérée comme une torche à plasma au fond et une épée courte mécanisée peut très bien représenter une tronçonneuse).

**Arme mécanisée(NT2)** : L'arme possède une lame de tronçonneuse, une pince mécanique ou tout autre dispositif mécanique augmentant ses dégâts. Ceux-ci sont plus importants de +5. L'arme est alimentée par un générateur fonctionnant avec des cellules d'énergie (20 charges par chargeur), ces « cellules d'énergie » sont abstraites, dans le cas d'une tronçonneuse par exemple, il s'agit sans doute d'essence (à moins que l'arme ne soit alimentée par secteur et en ce cas, ne nécessite un fil).

**Arme Thermique(NT3)** : L'arme est chauffée à

blanc par un générateur fonctionnant avec des cellules d'énergie (20 charges par chargeur). Les dégâts de l'arme sont augmentés de +5. Il faut un tour de combat entier (soit 1 minute) pour la faire chauffer avant de pouvoir s'en servir correctement. Cette limitation peut être dépassée par un niveau technologique supérieur.

**Arme Monomoléculaire(NT4)** : L'arme est épaisse comme une seule molécule et peut potentiellement couper n'importe quoi, elle ignore les protections.

**Arme Neurale(NT3)** : L'arme administre des chocs électriques ou d'une autre forme de nature à étourdir la cible grâce à un générateur fonctionnant avec des cellules d'énergie (20 charges par chargeur). Ces chocs peuvent être administrés soit en plus des dégâts normaux de l'arme soit en lieu et place de ceux-ci. Les dégâts neuraux sont un nombre de dégâts chocs égal à la moitié des dégâts physiques de l'arme.

En plus de ces « modifications » d'armes ancestrales, il existe des armes lourdes de corps à corps, qui peuvent être conçues comme armes (tronçonneuse géante) ou être des outils industriels (perceuse industrielle, marteau piqueur, découpe-carlingue...).

## armes à énergie

Les armes énergétiques de corps à corps et à distance utilisent les mêmes règles, qui suivent, elles ne diffèrent que dans la compétence qui permet de les utiliser et dans le fait que les armes de tir ont une portée. Elles ne deviennent disponibles qu'à partir du niveau technologique 4.

Les armes à énergie sont divisées en deux niveaux. Les *armes à énergies inférieures*, qui représentent les armes soniques, émettant des radiations ou des vibrations et causent moins de dégâts, et les *armes à énergie supérieures* qui représentent les lasers, disrupteurs et autres désintégrateurs et ont tendance à causer beaucoup plus de dégâts.

On peut représenter les armes à énergie ayant pour effet d'anesthésier plutôt que de tuer par des armes énergétiques inférieures infligeant des dégâts à absorber avec la volonté et causant des dégâts choc plutôt que physiques. On peut aussi décider de faire

armes lourdes de corps à corps			
Nom	VD	Bonus init	Notes
Arme lourde de corps à corps	35	frappe toujours en dernier dans les phases ou une action est présente	physique minimal 3, nécessite un harnais (sinon -3g0 à l'attaque), pénétrante



des versions automatiques de certaines des armes suivantes (mais pour représenter de façon fidèle la précision au blaster à répétition des stormtroopers impériaux il faudra en plus imposer une pénalité de cinq dés lancés au jet pour toucher, sauf quand la cible est une princesse de dos...).

Les armes lourdes à énergie suivent normalement les règles des autres armes lourdes pour ce qui est de la maniabilité.

Les caractéristiques d'une arme à énergie dépendent de son niveau technologique et de son mode de fonctionnement, il y en a trois:

**Armes à cellules d'énergie :** Ce sont des armes qui émettent toujours à la même puissance, comme des armes à feu tirant des balles. La valeur d'énergie dans un chargeur est le nombre de coups que l'arme peut porter avec ce chargeur (blasters de Star Wars, armes laser de Warhammer 40000). La plupart des univers dépeignent ces armes comme n'étant guère plus puissantes (et même souvent moins!) que les bons vieux fusils d'assauts. En échange, elles semblent souvent beaucoup plus fiables et pouvant tirer de nombreuses fois.

Pour représenter ceci, ces armes sont moins puissantes que les autres types d'armes à énergie mais possèdent de nombreuses charges, le MJ pourra gérer leur fiabilité de manière roleplay.

**Armes à sélecteur de tir :** Ces armes disposent de plusieurs réglages. Leur chargeur possède une quantité d'énergie définie et chaque réglage en consomme une certaine quantité pour des effets donnés (phasers de Star Trek). Ces armes sont généralement dépeintes comme d'une puissance absolument monstrueuse par les univers de science fiction. Voilà pourquoi elles sont plus dangereuses que les autres (tout en restant moins versatiles que les armes à intensité).

**Armes à intensité :** Ces armes ont une utilisation complètement libre. Leur puissance de feu est en fonction de la quantité d'énergie utilisée, celle-ci étant décidée par le tireur librement (sans devoir faire appel à des « réglages » pré-définis).

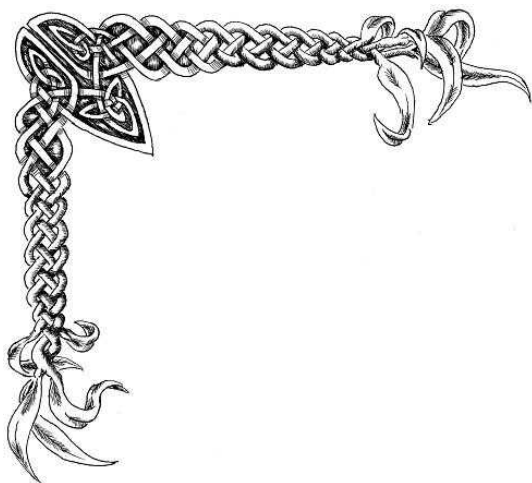
Ces armes infligent des dégâts égaux à 6 fois le niveau d'énergie. Le niveau d'énergie étant un nombre entier compris entre 1 et le niveau d'énergie maximum de l'arme. A chaque tir, la réserve d'énergie de l'arme est réduite du niveau d'énergie utilisé. Les univers de science fiction montrent souvent ces armes comme potentiellement très puissantes (sans atteindre le niveau des armes à sélecteur de tir) mais sans jamais causer d'effets de zone, généralement il y a toujours une scène où un personnage utilise l'arme en augmentant progressivement la puissance pour couper

ou transpercer quelque chose. Voilà pourquoi les règles qui suivent les rendent plus puissantes que les armes à cellules d'énergie

armes à intensité			
	Niveau d'énergie max	portée	Réserve d'énergie
arme de poing inférieure	NT	NT * 10	NT * 4
arme de poing supérieure	NT + 1	NT * 10	NT * 4
arme d'épaule inférieure	NT + 2	NT * 30	NT * 10
arme d'épaule supérieure	NT + 4	NT * 30	NT * 10
arme lourde inférieure	NT + 6	NT * 100	NT * 100
arme lourde supérieure	NT + 8	NT * 100	NT * 100

armes à sélecteur de tir			
	Réglages	portée	Charges
arme de poing inférieure	De 1 à NT	NT * 10	NT * 10
arme de poing supérieure	De 1 à NT + 3	NT * 10	NT * 20
arme d'épaule inférieure	De 1 à NT + 3	NT * 30	NT * 50
arme d'épaule supérieure	De 1 à NT + 6	NT * 30	NT * 100
arme lourde inférieure	De 6 à NT + 6	NT * 100	NT * 500
arme lourde supérieure	De 8 à NT + 10	NT * 100	NT * 1000

armes à cellules d'énergie			
	VD	portée	Capacité
arme de poing inférieure	5NT	NT * 10	5 * NT
arme de poing supérieure	5NT + 5	NT * 10	5 * NT
arme d'épaule inférieure	5NT + 10	NT * 30	10 * NT
arme d'épaule supérieure	5NT + 15	NT * 30	10 * NT
arme lourde inférieure	5NT + 20	NT * 100	100 * NT
arme lourde supérieure	5NT + 25	NT * 100	100 * NT



## effets des réglages

Réglage	label	dégâts	Description / effets secondaires	Charges
1	étourdissement léger	Mentaux: 5	étourdissement pendant 5 minutes (évitée sur jet de volonté ND égal aux dégâts reçus)	1
2	étourdissement moyen	Mentaux: 20	inconscience pendant 15 minutes (évitée sur jet de volonté ND égal aux dégâts reçus)	2
3	étourdissement lourd	Mentaux: 30	sommeil lourd de une heure (évitée sur jet de volonté ND égal aux dégâts reçus)	3
4	thermique inférieur	10	découper un trou de 1m dans 10cm de bois en 3 minutes	5
5	thermique supérieur	20	découper un trou de 1m dans 10cm d'acier en 3 minutes	8
6	disruption légère	30	découper un trou de 1m dans 10cm d'acier ou de roche en 30s	12
7	disruption moyenne	60	découper un trou de 1m dans une cloison blindée en 10 minutes	15
8	disruption intermédiaire	désintégration complète et explosion de rang 2	désintégration totale de la cible	20
9	disruption élevée	désintégration complète et explosion de rang 3	vaporisation d'alliages très résistants (le rayon peut ricocher)	30
10	disruption extrême	désintégration complète et explosion de rang 4	vaporisation de toute substance connue (le rayon peut ricocher)	40
11	explosif limité	désintégration complète et explosion de rang 5	désintégration de 10 mètres cube de roche	50
12	explosif léger	désintégration complète et explosion de rang 6	désintégration de 50 mètres cube de roche	60
13	explosif modéré	désintégration complète et explosion de rang 7	désintégration de 100 mètres cube de roche	70
14	explosif moyen	désintégration complète et explosion de rang 8	désintégration de 160 mètres cube de roche	80
15	explosif important	désintégration complète et explosion de rang 9	désintégration de 400 mètres cube de roche	90
16	explosif extrême	désintégration complète et explosion de rang 10	désintégration de 600 mètres cube de roche	100







**Règles optionnelles de pouvoirs  
psioniques**



## pouvoirs psioniques

Les familles de pouvoirs psioniques décrites ici sont représentées par différents domaines appelés "potentiels". Les compétences de ces domaines sont les pouvoirs eux-mêmes.

### Compétences de pouvoir

Pour activer un pouvoir, un personnage doit dépenser un point de force d'âme puis effectuer un jet de la compétence correspondante + le domaine psychique auquel elle appartient en gardant le trait précisé dans la description du pouvoir. La difficulté du jet est moyenne si le contraire n'est pas précisé.

Comme toutes les compétences, les pouvoirs ne peuvent dépasser en rang leur domaine (i.e. leur potentiel).

### Acquisition d'un potentiel

Pour acquérir un potentiel psychique, un personnage doit dépenser 30XP. Il acquiert alors le domaine correspondant au rang 1 et peut commencer à en monter les compétences.

### Transe

Certains pouvoirs nécessitent que le personnage les utilisant soit en état de transe. Pour ce faire le personnage doit utiliser 10 actions et réussir un jet volonté moyen. La difficulté varie avec la situation (lieu bruyant, paix totale...). En transe un personnage ne peut rien faire d'autre qu'utiliser son pouvoir.

### Perception extrasensorielle

#### Clairvoyance

**Trait :** Mental

**Description :** Ce pouvoir permet à un personnage de percevoir les choses au delà de ses sens. Ses sens sont délocalisés en un autre lieu à sa convenance.

La difficulté est *facile* si le lieu est très familier ou résonne d'émotions très fortes et *difficile* si le lieu est totalement inconnu ou si il est « sec » en émotion; elle est *moyenne* dans les autres cas.

#### Perception

**Prérequis :** Clairvoyance, canalisation Cayce ou canalisation spirituelle.

**Trait :** Mental

**Description :** Une forme de divination limitée. Le personnage peut trouver des objets cachés (ou d'autres choses comme de l'eau pour un sourcier par exemple). Le personnage utilise un pendule ou une baguette et doit marcher sur le lieu où il effectue la recherche. La

difficulté dépend de l'objet et de l'étendue de la zone de recherche (à la discrétion du MJ).

#### Postcognition

**Prérequis :** Precognition

**Trait :** Mental

**Description :** Le personnage peut voir dans le passé. Si il se trouve en un lieu il peut tenter de visualiser des événements passés. Le ND varie avec la durée :

*Un jour :* 15

*Une semaine :* 20

*Un mois :* 25

*Un an :* 30

*Cinq an :* 35

*Dix an :* 40

*Par dix années supplémentaires :* +5

La difficulté peut baisser si le personnage a une connexion avec un événement qu'il pourrait voir (exemple dans le cas d'un crime : la victime est son frère, le personnage possède l'arme du crime etc..).

On ne peut utiliser ce pouvoir en un lieu qu'une fois par 24 heures.

#### Precognition

**Trait :** Mental

**Description :** C'est le pouvoir de voir le futur. Il marche de manière similaire à postcognition, il faut se trouver en un lieu et chercher à y voir des choses.

Le futur est cependant toujours nébuleux et complexe, il faudra parfois recourir à la compétence occultisme pour interpréter les visions reçues.

La difficulté dépend de la distance dans le futur :

*Un jour :* 15

*Une semaine :* 20

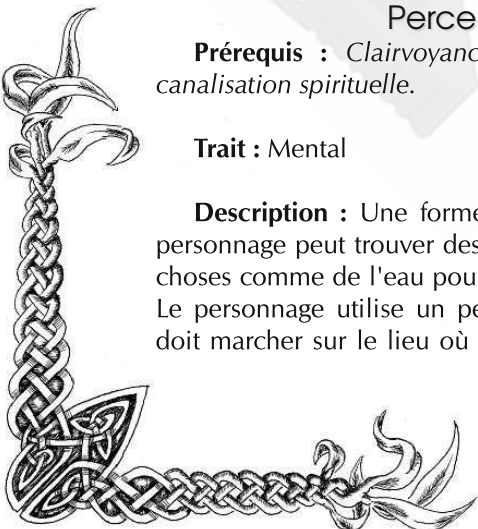
*Un mois :* 25

*Un an :* 30

*Cinq an :* 35

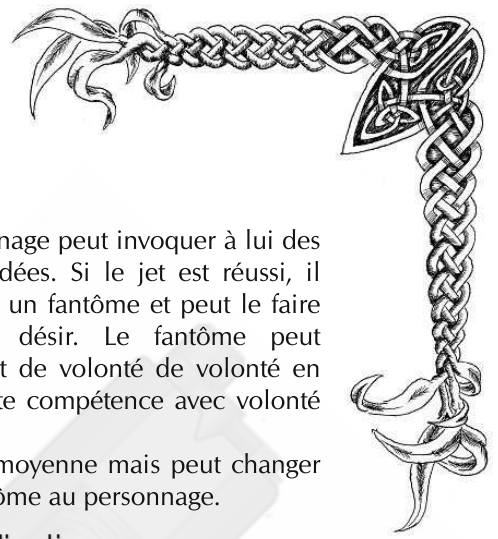
*Dix an :* 40

*Par dix années supplémentaires :* +5





# Pouvoirs psioniques



On ne peut utiliser ce pouvoir en un lieu qu'une fois par 24 heures.

## Projection Astrale

**Prérequis :** Clairvoyance.

**Trait :** Physique (pour la durée); Mental (pour naviguer)

**Description :** Ce pouvoir permet à un clairvoyant de séparer sa conscience de son corps physique et de se déplacer sur de grandes distances sans lui.

Le personnage doit d'abord entrer en transe. Le personnage effectue un premier jet moyen avec Physique, le nombre d'incréments \* 10 minutes est le temps que le personnage pourra passer en projection.

Il effectue ensuite un jet moyen avec Mental pour se déplacer instantanément en un lieu qu'il peut percevoir avec Clairvoyance.

Le personnage est invisible mais peut être perçu par des moyens psychiques. Il peut retourner à son corps en réussissant un jet moyen avec mental. Un autre jet moyen avec esprit lui permet d'être alerté si l'on touche à son corps inerte.

## Psychométrie

**Trait :** Mental

**Description :** Ce pouvoir permet de «lire» les objets et de détecter les émotions et souvenirs leurs étant attachés. Le personnage doit pouvoir toucher l'objet. La difficulté dépend de l'intensité de l'émotion ou souvenir et du temps écoulé depuis que l'objet a été marqué (à la discrétion du MJ). Ce pouvoir peut être utilisé pour lire ce qui est attaché à un lieu plutôt qu'à un objet mais la difficulté est alors augmentée d'un degré.

## Voyage Onirique

**Prérequis :** Projection Astrale, Lecture de pensées et projection de pensées.

**Trait :** Mental

**Description :** Il s'agit d'un raffinement de projection astrale combinée avec des éléments de télépathie. Le personnage peut entrer dans les rêves d'une autre personne. Il doit d'abord effectuer une projection astrale puis naviguer astralement jusqu'à là où dort la personne. Il effectue alors son jet à difficulté moyenne pour entrer dans le rêve. Le rêve est tout à fait réel pour le personnage : il peut y être blessé ou même y mourir.

## Medium

Appel de fantôme

**Trait :** Mental

**Description :** Le personnage peut invoquer à lui des esprits de personnes décédées. Si le jet est réussi, il devient une « ancre » pour un fantôme et peut le faire venir à lui sur simple désir. Le fantôme peut éventuellement faire un jet de volonté de volonté en opposition à un jet de cette compétence avec volonté pour résister.

La difficulté du jet est moyenne mais peut changer avec l'appariement du fantôme au personnage.

## Canalisation

**Trait :** Mental

**Description :** La canalisation permet à un personnage d'acquérir des capacités qu'il ne posséderait normalement pas en canalisant de l'énergie venue d'ailleurs. Il existe trois formes de canalisation, chacune est une compétence différente qu'il faut monter et utiliser séparément. La difficulté du jet est moyenne. Chaque incrément accorde un rang dans une compétence définie par le type de canalisation effectuée. Ces rangs sont possédés jusqu'à ce que le personnage aille dormir ou tente une nouvelle canalisation. Le personnage doit entrer en transe avant d'utiliser un tel pouvoir.

*Canalisation Cayce :* Le personnage en appelle à la conscience universelle, la somme de tout le savoir humain, tout ce qui a un jour été su, pour obtenir de la connaissance. Il ne peut cependant le maîtriser comme Edgar Cayce le faisait, il n'a donc pas accès aux détails personnels et aux événements précis liés à un lieu (les talents de la perception extrasensorielle sont là pour cela). Ce pouvoir marche pour des compétences purement intellectuelles (le MJ est juge, occultisme et culture sont de bons candidats par exemple, athlétisme n'en est pas un).

*Canalisation des vies antérieures :* Le personnage puise dans le savoir faire instinctif de ses propres existences précédentes. Il est plus facile de canaliser les incarnations très anciennes que celles très récentes. Voilà pourquoi la plupart des réponses viendront d'époques primitives. On ne peut donc utiliser ce pouvoir pour une quelconque compétence technique ou purement intellectuelle. Les compétences sociales ou physiques par contre peuvent être librement apprises.

*Canalisation spirituelle :* Le personnage appelle un fantôme à se manifester à travers lui. Le fantôme a cependant des difficultés à interagir avec les mortels et ne peut donc accorder aucune compétence sociale.

Écriture Automatique



## Trait : Mental

**Description :** Ce pouvoir permet d'accéder à une source de connaissances paranormales par des moyens indirects. Le personnage doit entrer en transe. Ses dessins sont au début juste des figures aléatoires, généralement en spirale, puis, quand la transe prend, l'écriture devient moins aléatoire. Une fois la transe terminée, le personnage est entouré d'étranges dessins contenant des informations sur le mystère qu'il cherche à élucider.

Le jet s'effectue avec un bonus de deux dés lancés si le personnage possède aussi clairvoyance et canalisation.

## Vision de l'au delà

### Trait : Mental

**Description :** Le médium peut voir des personnes mortes. Il peut communiquer avec tout fantôme qu'il rencontre. La plupart des fantômes sentent qu'un mortel peut les voir et tenteront spontanément de communiquer, l'inonderont de requêtes désespérées pour échapper à leur condition.

Psychokinésie

## Biokinésie

### Trait : Volonté

**Description :** Permet de manipuler les processus biologiques du vivant.

Le pouvoir peut être activé pour obtenir divers bonus valables pendant une scène (un seul par activation) :

- Chaque rang de biokinésie peut être ajouté en dés lancés à toute tentative de médecine ou d'entrée en transe (diff moyenne).
- Le personnage peut obtenir un avantage physique si il en satisfait les éventuels prérequis (diff. = triple du coût en XP de l'avantage).
- Gagner un nombre de dés lancés supplémentaires sur tous les jets effectués avec Coordination ou physique égal au nombre d'incrémentes sur le jet d'activation (diff. Moyenne).

## Cryokinésie

**Prérequis :** Au moins l'un des deux traits physique et volonté doit être plus élevé que cette compétence.

### Trait : Volonté

**Description :** Permet de faire baisser la température dans une petite zone (quelques mètres carrés). La difficulté du jet est moyenne, la température baisse d'un certain facteur dépendant du rang dans la

compétence fois le nombre d'incrémentes obtenus.

Rang 1 : 2 degrés par incrément

Rang 2 : 5 degrés par incrément

Rang 3 : 10 degrés par incrément

Rang 4 : 15 degrés par incrément

Rang 5 : 25 degrés par incrément

Une fois la température baissée sur une action, le personnage peut soit : maintenir sa concentration et la température obtenue, dépenser un nouveau point de force d'âme et effectuer un nouveau jet pour baisser la température davantage ou cesser l'utilisation de son pouvoir pour que celle-ci s'équilibre avec la température extérieure (dans le cas de grandes différences cela peut mener à des explosions).

## Empathie végétale

**Prérequis :** biokinésie

**Trait :** -

**Description :** Activer ce pouvoir ne coûte rien et ne demande pas de jet. Le personnage peut ajouter son rang dans cette compétence à tous ses jets en rapport avec des végétaux.

## Façonnage pyrokinétique

**Prérequis :** pyrokinésie et immunité pyrokinétique rang 4

**Trait :** mental

**Description :** Ce pouvoir permet de façonner la façon dont un feu croît. Le personnage peut par exemple créer un jet de flammes à partir d'un feu de camp à proximité. Le personnage doit se concentrer tout le long qu'il manipule les flammes et ne peut rien faire d'autre.

## Guérison Pyschique

**Prérequis :** biokinésie rang 3 pour se guérir soit même, biokinésie rang 5 pour guérir d'autres.

**Trait :** volonté

**Description :** Ce pouvoir permet d'améliorer la guérison en donnant un bonus de 5 à un personnage sur tous ses jets pour stabiliser ses blessures et divise par deux toutes les durées de rémission des blessures stabilisées.

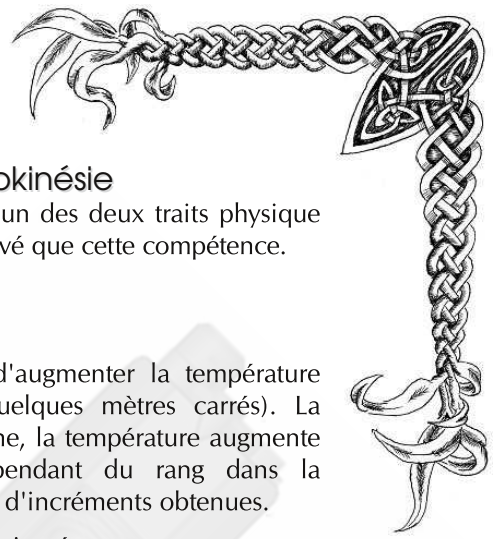
## Immunité pyrokinétique

**Prérequis :** pyrokinésie

**Trait :** volonté



# Pouvoirs psioniques



**Description :** Une fois ce pouvoir activé avec succès (diff. Moyenne), le personnage peut, lorsqu'il subit des dégâts de feu, réduire les dégâts subits du triple de son rang dans cette compétence.

## Pyrokinésie

**Trait :** volonté

**Description :** Ce pouvoir représente la capacité à faire en sorte que les objets s'enflamment spontanément. Le ND est la somme de trois facteurs : la taille, la température du feu et le type de matériau enflammé.

Un tel feu dure jusqu'à ce que son combustible soit épuisé ou qu'il soit éteint, ne peuvent brûler que les matériaux naturellement inflammables.

### Taille :

*Chandelle :* ND0

*Torche :* ND5

*Petit feu de camp :* ND10

*Gros feu de camp :* ND15

*Feu de taille humaine :* ND20

*Bûcher :* ND25

### Chaleur :

*Combustion lente(cigarette) :* ND0

*Feu de bois :* ND5

*Feu très chaud (forge) :* ND10

*Feu chimique :* ND15

*Chaleur de plasma :* ND20

### Matériau :

*Gaz inflammable :* ND0

*Liquide inflammable :* ND5

*Solide facilement inflammable :* ND10

*Solide sec et léger (papier) :* ND15

*Bois, carton, vêtements :* ND20

*Plastique, chair humaine etc :* ND25

## Télékinésie

**Prérequis :** Autant de rangs en Volonté que dans cette compétence

**Trait :** volonté

**Description :** Ce pouvoir permet de faire bouger des objets par la volonté seule. Le personnage peut déplacer 20 kg par incrément sur le jet d'activation (diff. Moyenne).

## Thermokinésie

**Prérequis :** Au moins l'un des deux traits physique et volonté doit être plus élevé que cette compétence.

**Trait :** volonté

**Description :** Permet d'augmenter la température dans une petite zone (quelques mètres carrés). La difficulté du jet est moyenne, la température augmente d'un certain facteur dépendant du rang dans la compétence fois le nombre d'incrément obtenues.

*Rang 1 :* 2 degrés par incrément

*Rang 2 :* 5 degrés par incrément

*Rang 3 :* 10 degrés par incrément

*Rang 4 :* 15 degrés par incrément

*Rang 5 :* 25 degrés par incrément

Une fois la température augmentée sur une action, le personnage peut soit : maintenir sa concentration et la température obtenue, dépenser un nouveau point de force d'âme et effectuer un nouveau jet pour augmenter la température davantage ou cesser l'utilisation de son pouvoir pour que celle-ci s'équilibre avec la température extérieure (dans le cas de grandes différences cela peut mener à des explosions).

## Vampirisme Psychique

**Prérequis :** biokinésie rang 5

**Trait :** volonté

**Description :** Ce pouvoir permet de voler des points de force d'âme à un autre personnage. On soustrait au résultat du jet d'activation un jet de volonté du personnage agressé, chaque incrément (diff. Moyenne) obtenu sur le jet diminué permet au personnage de voler un point de force d'âme.

## Télépathie

### Brisure d'esprit

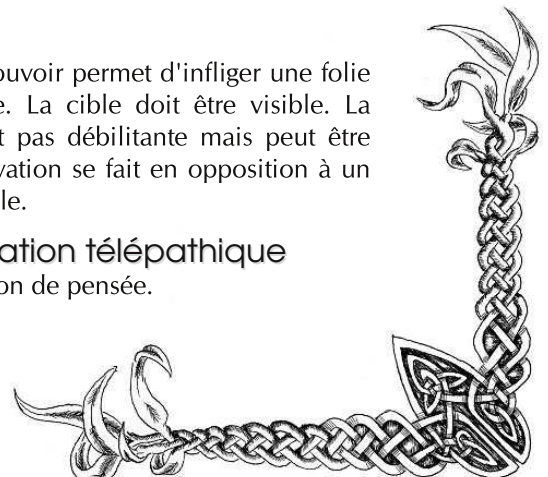
**Prérequis :** Projection de pensée

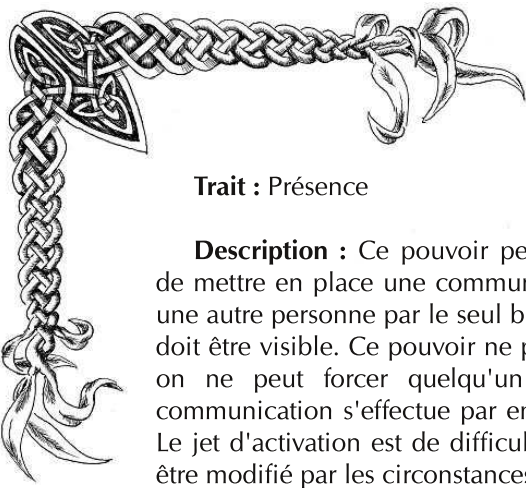
**Trait :** Volonté

**Description :** Ce pouvoir permet d'infliger une folie permanente à la cible. La cible doit être visible. La folie en question n'est pas débilitante mais peut être très forte. Le jet d'activation se fait en opposition à un jet de volonté de la cible.

### Communication télépathique

**Prérequis :** projection de pensée.





## **Trait :** Présence

**Description :** Ce pouvoir permet à un personnage de mettre en place une communication bilatérale avec une autre personne par le seul biais de l'esprit. La cible doit être visible. Ce pouvoir ne peut qu'être volontaire, on ne peut forcer quelqu'un à communiquer. La communication s'effectue par envoi direct de pensées. Le jet d'activation est de difficulté moyenne mais peut être modifié par les circonstances.

## **Contrôle mental**

### **Trait :** Volonté

**Description :** Ce pouvoir permet de forcer quelqu'un à obéir à un ordre. La cible doit être visible. Le jet se fait en opposition avec un jet de volonté de la cible. Le jet peut avoir des malus liés à la complexité de l'ordre, la réticence de la victime.

## **Empathie Animale**

**Trait :** Mental pour communiquer, Volonté pour contrôler.

**Description :** Ce pouvoir permet de lire les pensées, communiquer mentalement contrôler et contrôler les émotions d'un animal. La cible doit être visible.

La difficulté est normalement moyenne, mais elle peut être plus élevée si l'animal est hostile ou si l'ordre est très complexe.

## **Empathie Psychique**

**Prérequis :** Lecture d'aura et projection de pensées.

### **Trait :** Volonté.

**Description :** Ce pouvoir permet de modifier les émotions ressenties par une personne. La cible doit être visible. Le personnage doit tout d'abord parvenir à lire son aura. Il peut alors tenter « d'ajuster les couleurs ». Le jet d'activation se fait alors avec une nouvelle opposition de la volonté de la cible.

## **Illusions psychiques**

**Prérequis :** Contrôle mental et projection de pensée.

### **Trait :** Volonté

**Description :** Ce pouvoir est un raffinement du pouvoir de contrôle mental. Plutôt que de prendre le contrôle d'un esprit en lui soumettant des commandements hypnotiques, le télépathe fait apparaître des illusions. Les photographies et vidéos ne sont pas affectées. Le jet d'activation se fait en opposition avec le mental de la cible. Une illusion de

base n'affecte qu'un sens à la fois. En affecter plus cause un malus d'un dé lancé sur le jet.

## **Invisibilité psychique**

**Prérequis :** Contrôle mental et projection de pensée.

### **Trait :** Mental

**Description :** Ce pouvoir permet à un personnage de s'effacer lui même de l'esprit d'autres personnes pour qu'ils ne le remarquent pas. Les photographies et vidéos ne sont pas affectées. Le jet d'activation se fait en opposition avec la volonté des personnes affectées. Le personnage doit se concentrer pour maintenir l'effet et ne peut rien faire d'autre que se déplacer lentement pendant qu'il le maintient.

## **Lecture d'aura**

### **Trait :** Mental

**Description :** Ce pouvoir permet de lire l'aura d'un sujet pour y voir son état général et les sentiments qui l'habitent. La cible doit être visible. Le jet se fait en opposition à un jet de volonté de la cible.

## **Lecture de pensées**

### **Trait :** Mental

Le personnage peut lire dans l'esprit d'une autre personne. La cible doit être visible. Le jet d'activation se fait en opposition d'un jet de volonté de la cible. Des malus peuvent être affectés au jet selon le point auquel les pensées sont enfouies ou réprimées.

## **Lien Animal**

### **Trait :** Volonté

**Description :** Ce pouvoir s'utilise sans coût et sans jet. Le personnage peut communiquer à volonté et ajouter son rang dans cette compétence en dés lancés à tous ses jets sociaux avec un type d'animal particulier.

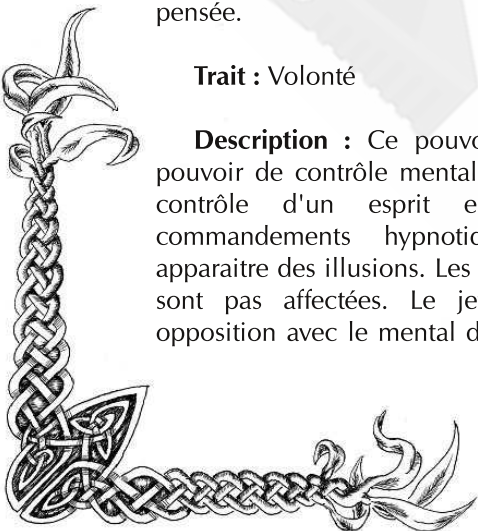
## **Lien Télépathique**

**Prérequis :** Communication télépathique

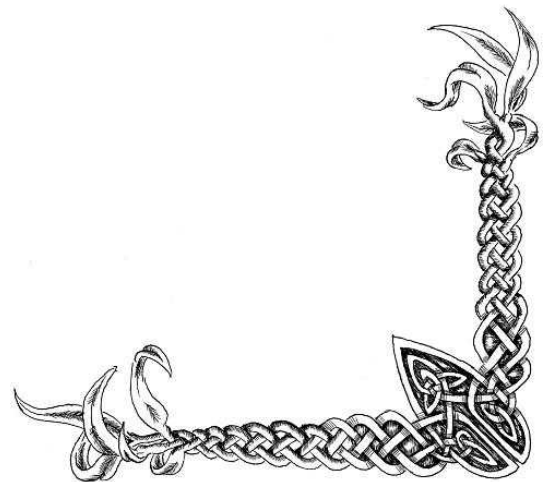
### **Trait :** Volonté

**Description :** Ce pouvoir permet de créer une connexion télépathique permanente avec une personne. Il s'utilise sans jet. En dépensant un point de force d'âme, le personnage peut initier une communication avec la personne liée jusqu'à une distance de 1000km par rang dans cette compétence. Ce pouvoir peut être acquis plusieurs fois pour plusieurs personnes différentes.

## **Possession Animale**







**Prérequis :** Empathie animale.

**Trait :** Volonté

**Description :** Ce pouvoir permet de posséder le corps d'un animal, agissant par ses membres et sentant par ses sens. Son corps est inerte, si il est tué, son esprit meurt immédiatement, si le corps animal est tué, l'esprit revient dans son corps. L'animal doit être au moins aussi intéressant qu'un poisson ou un petit rongeur (les insectes ne peuvent être possédés). Le jet d'activation se fait en opposition avec un jet de volonté de l'animal. Des malus peuvent être appliqués si l'animal est très grand, particulièrement hostile etc..

## Projection de pensée

**Prérequis :** Lecture de pensée

**Trait :** Présence

**Description :** Ce pouvoir permet de projeter des pensées vers une cible qui doit être visible. La cible peut résister à ces pensées et effectuer un jet de volonté en opposition pour s'y opposer.

## Rafale Mentale

**Trait :** Volonté.

**Description :** Ce pouvoir permet d'attaquer une cible par la pensée. La cible doit être visible. Le jet d'activation se fait en opposition à un jet de volonté de la cible. Si l'attaque réussit, elle inflige 10 dégâts mentaux (+rang de potentiel + rang de rafale mentale + 2/incrément).





**Règles optionnelles de vaisseaux**

## VAISSEAUX

*Les règles présentées dans ce chapitre tentent de simuler l'emploi de vaisseaux (en combat notamment) de manière narrative sans transformer une session de jeu de rôle en partie de wargame.*

**Échelle des Vaisseaux**

Il y a principalement deux échelles de vaisseaux (mais rien ne vous interdit d'en créer d'autres pour gérer d'immenses juggernauts!): les astronefs et les petits vaisseaux.

Les astronefs emportent un équipage d'au minimum une dizaine de personnes (mais le plus souvent il se compte en centaines ou en milliers) et sont de grands navires capables de naviguer de façon indépendante durant de longues périodes dans l'éther.

Par opposition, les petits vaisseaux sont des chasseurs ou de petits transports (comme les navettes embarquées dans les astronefs), ils n'ont absolument aucune chance dans un combat contre un astronef.

Les deux échelles emploient des règles très proches mais ne peuvent être comparées, ainsi un chasseur ayant une arme avec la même valeur de pénétration que celle d'un astronef possède en vérité une arme infiniment moins puissante mais aussi efficace à son échelle que celle de l'astronef dans la sienne. De la même manière, les senseurs d'un petit vaisseau, même si ils sont d'excellent qualité, ne lui permettront pas d'analyser un système solaire à longue portée alors que ceux, d'une même valeur, d'un astronef le pourront.

Il n'y a pas vraiment de règles pour faire se confronter astronefs et petits vaisseaux, les astronefs écrasant sans nul doute les petits vaisseaux. Si un astronef affronte une grande vague de chasseurs par contre, il vaut mieux compter la vague comme un seul astronef et assigner des caractéristiques à cet agrégat.

**Caractéristiques des Vaisseaux**

Chaque vaisseau possède des caractéristiques permettant de le représenter. Ces caractéristiques sont toutes notées sur 10 et sont généralement valables pour une période donnée dans un univers donné (le vaisseau le plus lourd de la marine stellaire romulienne dans Star Trek est assez petit en comparaison de certains vaisseaux impériaux de Star Wars).

**Protection** Mesure la capacité du vaisseau à éviter les coups, cela peut provenir de la puissance de ses boucliers mais aussi d'une conception intelligente de la coque, d'une armure ablative ou de propulseurs spéciaux pour éviter les tirs.

**Furtivité** : La visibilité du navire aux senseurs. Cette valeur est généralement très faible, la plupart des

vaisseaux n'étant pas conçus pour être furtifs. Il est possible de donner de drastiques bonus à cette caractéristique par un usage intelligent du terrain (se cacher dans une nébuleuse par exemple). Dans certains univers le fait d'activer ou désactiver les boucliers change radicalement la furtivité.

**Manoeuvrabilité** : Représente moins la capacité du vaisseau à changer de cap que la facilité à lui faire accomplir de complexes manœuvres de navigation. C'est aussi sa vitesse. Cela ne tient compte que du comportement du vaisseau à vitesses sub-luminiques. Les règles ne gèrent pas le voyage plus rapide que la lumière tout d'abord parce qu'il s'agit plutôt d'un élément de roleplay (« votre voyage prendra trois jours ») et que les univers varient très grandement sur ce sujet (point de saut? Warp?).

**Senseurs** : La qualité du matériel de détection du navire ainsi que des analyseurs et banques de données décryptant les informations récoltées.

**Structure** : La capacité du vaisseau à encaisser les dégâts, cela représente comment le vaisseau résiste une fois que sa défense est traversée. Cela peut provenir d'un excellent compartimentage, de redondance dans les systèmes, d'une architecture intelligente ou simplement de la pure taille du vaisseau.

**Commandes** : La qualité de l'infrastructure de commandement du vaisseau, c'est à dire son système de communication, l'entraînement de son équipage, le temps de réponse de ses systèmes et le niveau d'intégration de ceux-ci.

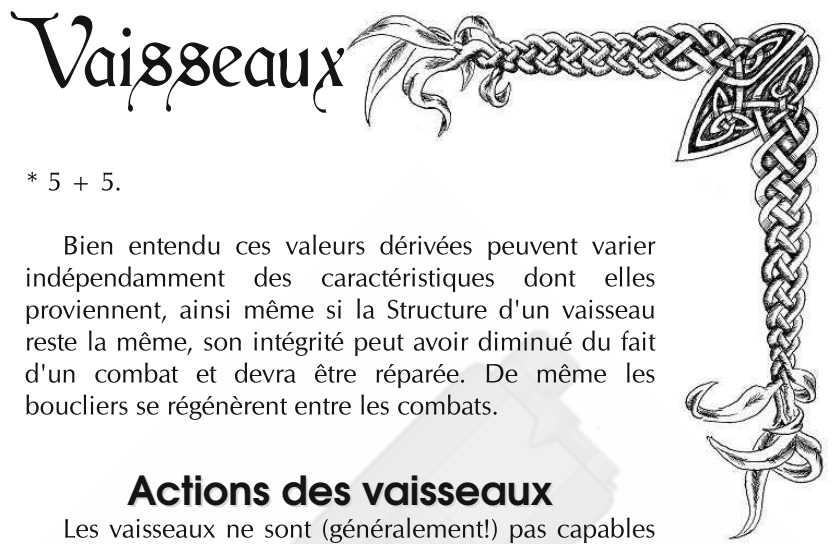
Bien entendu ces valeurs peuvent varier au cours du temps par manque d'entretien, par l'installation d'un nouveau système plus performant ou par une anomalie subite.

De même on peut imaginer qu'un vaisseau sorti de son époque (un vaisseau musée volé par des pirates par exemple) puisse subir un malus à toutes ses caractéristiques pour représenter son obsolescence (-1: démodé, -2 très vieux, -3 totalement ancien, -4 relique quasi inutilisable).

**Utilisation des caractéristiques**

Les caractéristiques ne sont presque jamais utilisées seules, un vaisseau n'est rien sans son équipage.





A la place de cela, les caractéristiques offrent un bonus aux jets de l'équipage. Ainsi la manœuvrabilité aide à tout ce qui est lié au pilotage, les commandes aident le capitaine à contrôler son navire etc

Chaque rang dans une caractéristique est ajouté en bonus à tout jet effectué par un membre d'équipage dans son champ d'application. Par exemple si l'officier scientifique cherche à scanner une planète, les senseurs du vaisseau lui fourniront des bonus.

## Caractéristiques dérivées

On dérive de certaines des caractéristiques du vaisseau des valeurs principalement utilisées en opposition à des actions des adversaires.

**Initiative :** De même que pour un personnage, l'initiative d'un vaisseau est son nombre d'actions par tour de combat et une mesure générale de sa réactivité.

Elle se calcule en additionnant les modificateurs associés à la caractéristique commandes du vaisseau et au rang de la compétence tactique de son commandant issus des deux tableaux suivants.

Commandes	Mod. Commandes	Tactique	Mod. Tactique
1	+1	1	-1
2	+1	2	+0
3	+2	3	+0
4	+2	4	+1
5	+3	5	+1
6	+3	6	+2
7	+4	7	+2
8	+4		
9	+5		
10	+6		

Dans le cas des petits vaisseaux on utilise la compétence de pilotage adaptée au lieu de la compétence tactique.

**Intégrité :** L'état général du vaisseau. Quand l'intégrité tombe à 0, le vaisseau est détruit.

L'intégrité initiale est égale au rang de Structure du vaisseau \* 5 + 5,

**Défense :** le ND pour être touché du vaisseau. Il est égal au rang de protection du vaisseau \* 5 + 5.

**Résistance :** Il s'agit d'une valeur qui est soustraite à tous les dégâts infligés au vaisseau. La résistance est égale au rang de protection du vaisseau.

**Visibilité :** La difficulté qu'il y a à détecter le vaisseau, elle est égale au rang de furtivité du vaisseau

\* 5 + 5.

Bien entendu ces valeurs dérivées peuvent varier indépendamment des caractéristiques dont elles proviennent, ainsi même si la Structure d'un vaisseau reste la même, son intégrité peut avoir diminué du fait d'un combat et devra être réparée. De même les boucliers se régénèrent entre les combats.

## Actions des vaisseaux

Les vaisseaux ne sont (généralement!) pas capables d'accomplir des actions par eux mêmes. Leur équipage les contrôle. Voilà pourquoi il est important de faire une différence entre les actions individuelles des membres d'un équipage et les actions effectivement entreprises par le vaisseau.

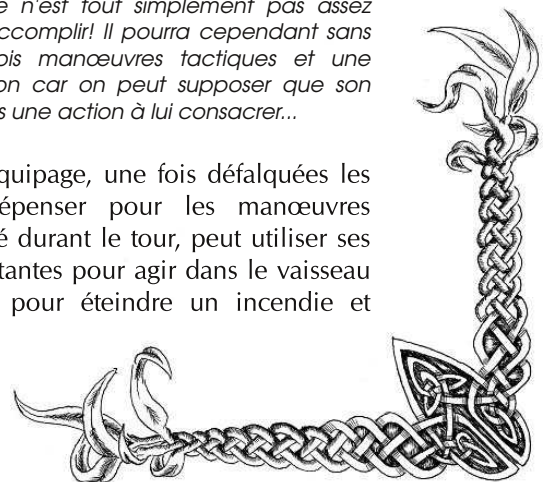
**Manœuvres :** les manœuvres sont les actions des vaisseaux. Une manœuvre utilise les dés d'actions issus de l'initiative du vaisseau (calculée comme indiqué ci-dessus). On définit une manœuvre par le fait qu'il s'agit d'une opération complexe impliquant plusieurs systèmes du vaisseau. Ainsi faire feu sur une cible est une manœuvre (les senseurs fonctionnant en conjonction avec l'armement et la propulsion pour cibler et affecter la cible) de même qu'accomplir certaines figures de vols en plein combat.

Les manœuvres sont définies, une liste est disponible plus loin dans cette section. Cela signifie, qu'en combat notamment, les vaisseaux ne peuvent faire n'importe quoi, les personnages les contrôlant devant choisir les manœuvres exactes qu'ils utiliseront dans le tour.

**Actions de l'équipage :** Le vaisseau ne peut rien faire sans que son équipage n'entreprenne une action pour le diriger! Voilà pourquoi, quand le vaisseau accomplit une manœuvre, chaque personnage y participant doit utiliser une action (peu importent les phases) pour la réaliser (sans forcément effectuer de jet).

*Exemple: L'officier tactique de l'USS Valiant, escorteur lourd de la Fédération Unie des Planètes, possède une initiative de 3. Cela signifie qu'il peut effectuer trois actions par tour de combat. Ainsi, même si le Valiant possède une initiative de 4, il ne pourra pas effectuer 4 manœuvres tactiques par tour car son officier tactique n'est tout simplement pas assez rapide pour toutes les accomplir! Il pourra cependant sans problème accomplir trois manœuvres tactiques et une manœuvre de navigation car on peut supposer que son navigateur aura au moins une action à lui consacrer...*

Un membre de l'équipage, une fois défalquées les actions qu'il doit dépenser pour les manœuvres auxquelles il est affecté durant le tour, peut utiliser ses éventuelles actions restantes pour agir dans le vaisseau (comme s'y déplacer pour éteindre un incendie et



revenir à son poste pour le tour suivant) ou pour faire effectuer au vaisseau une petite action suffisamment simple pour ne pas compter comme une manœuvre, une telle action n'est pas défalquée du total d'actions du vaisseau (encore une fois, l'initiative du vaisseau ne sert que pour les manœuvres) mais bien de celui du personnage (qui doit accomplir l'action).

*Exemple: au milieu d'un combat, l'officier tactique du Valiant effectue une manœuvre tactique, comme il possède une initiative de 3, il lui reste deux actions dans le tour. Il peut donc par exemple en utiliser une pour scanner un des vaisseaux ennemis, cela ne compte pas comme une manœuvre (c'est une action très simple) et cela ne compte donc pas dans le total d'actions du vaisseau (qui ne prend en compte que les manœuvres) mais bien dans celui de l'officier tactique.*

## Les systèmes principaux

En plus de leurs caractéristiques, les vaisseaux possèdent différents sous-systèmes dont il faut tenir compte de l'état. Ces systèmes sont les suivants: senseurs, propulsion, opérations, armement, systèmes de survie et boucliers

**Fiabilité :** Chaque système principal possède un rang de fiabilité allant de 1 à 5. Plus le rang est élevé, plus le système est fiable, peut être possède-t-il plus de redondances ou est-il fabriqué avec de meilleurs matériaux.

Le rang de fiabilité d'un système est utilisé pour certaines opérations à bord du vaisseau (voir plus loin), ainsi pousser les moteurs sera plus facile sur un vaisseau possédant des moteurs très fiables, peu enclins à tomber en panne quand ils sont trop sollicités.

**Test de panne :** Lorsque pour une raison ou une autre, un des systèmes principaux est en situation de potentiellement tomber en panne (ex: moteurs poussés trop forts, armement surchargé) un test de panne doit être effectué.

On lance et garde un nombre de dés égal au rang de fiabilité du système principal considéré contre une difficulté moyenne. Si le test est raté, le système tombe en panne ou se comporte anormalement.

## Distances

Afin de ne pas transformer les batailles spatiales en wargame, on ne tient pas compte des positions relatives des vaisseaux entre eux mais uniquement des distances les séparant. Il existe cinq rangs de distance pouvant séparer deux vaisseaux, ceux-ci sont utilisés notamment pour l'armement. Ces cinq rangs sont les suivants:

- 1 : bout portant.
- 2 : distance courte.
- 3 : distance moyenne.
- 4 : longue distance.
- 5 : distance extrême.

## Armement et Dégâts

**Pénétration :** Chaque type d'armement d'un vaisseau possède cinq valeurs de pénétration notée sur 20 : une pour chaque distance.

*Exemple: une puissante torpille à plasma disposant d'une énergie monstrueuse mais se dissipant rapidement pourrait avoir les caractéristiques de pénétration suivantes: 16/10/4/2 de même qu'un canon générique standard fiable et efficace à toutes distances pourrait être plutôt 10/10/10/10/10.*

**Protection et Boucliers :** La protection d'un vaisseau va compter en ceci qu'elle va permettre de calculer la défense et la résistance d'un vaisseau.

La défense est le ND pour être touché, la résistance est soustraite de la pénétration de l'arme avant évaluation des dégâts.

*Exemple: La torpille à plasma précitée, si elle est tirée à bout portant fera donc 16 points de dégâts, mais si elle rencontre une protection de rang 6, elle n'en infligera que 10.*

Les boucliers d'un vaisseau commencent avec une force de 10: ils sont à 100% de leur capacité.

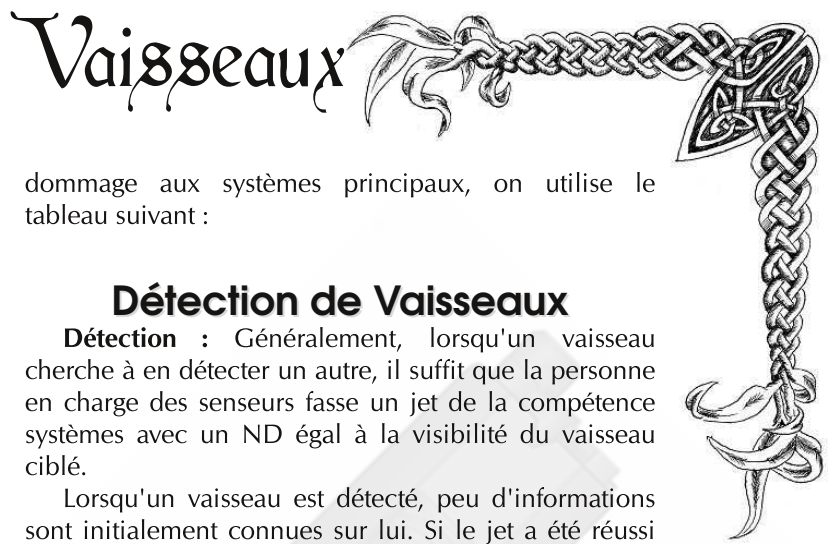
Chaque incrément obtenu sur le jet pour toucher (voir manœuvres) réduit la force des boucliers de 1.

Quand la force des boucliers diminue, des pénalités cumulatives s'appliquent au fonctionnement général de ceux-ci, comme indiqué dans le tableau suivant :

force des boucliers	
10	Pleine force
9	Le vaisseau est très secoué.
8	-1 à la défense
7	explosion de certains appareillages
6	-1 à la défense
5	dégât inflige à un système principal
4	-2 à la défense
3	la structure grince, autres explosions
2	dégâts inflige a un système principal
1	-2 a la défense
0	effondrement des boucliers

**Dégâts :** Une fois la résistance du vaisseau ôtée de la pénétration de l'arme, ce qui reste pénétration est





soustrait à l'intégrité du vaisseau.

Chaque tranche entière de cinq points de structure perdue cause un dommage aux systèmes principaux du vaisseau.

**Dommages aux systèmes principaux :** En temps normal, un système principal fonctionne à pleine efficacité. Cependant, dans certains cas, les systèmes peuvent être endommagés.

A chaque système principal est associé un compteur. Sur ce compteur sont affichées des pénalités encourues pour la perte de chaque rang de fiabilité. Chaque fois que le système est endommagé, sa fiabilité est diminuée de 1. Quand la fiabilité diminue, le vaisseau subit les pénalités associées au rang actuel et à tous les rangs de fiabilité supérieurs.

*Exemple: L'USS Valiant possède des senseurs ayant un rang de fiabilité de 5. Une surcharge endommage ce système qui tombe donc à une fiabilité de 4. Le Valiant subit donc la pénalité associée au rang 4 de fiabilité: -5 à toutes les manœuvres.*

*En contraste, le Dehup, vaisseau klingon pas vraiment conçu pour autre chose que le combat, ne possède des senseurs n'ayant qu'un rang de fiabilité de 3. La même surcharge fait passer son rang de fiabilité à 2, il subit donc les pénalités des rangs 4: -5 à toutes les manœuvres ; 3: -1 à l'initiative du vaisseau et 2: -10 aux manœuvres tactiques*

dommage aux systèmes principaux, on utilise le tableau suivant :

## Détection de Vaisseaux

**Détection :** Généralement, lorsqu'un vaisseau cherche à en détecter un autre, il suffit que la personne en charge des senseurs fasse un jet de la compétence systèmes avec un ND égal à la visibilité du vaisseau ciblé.

Lorsqu'un vaisseau est détecté, peu d'informations sont initialement connues sur lui. Si le jet a été réussi avec au moins un incrément, alors une information est connue en plus de la position et de l'existence du contact.

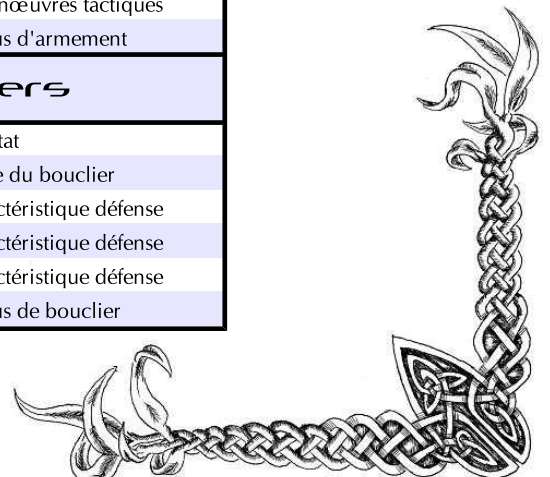
Cette information peut prendre de nombreuses formes (vitesse, classe du navire, taille, type d'armement, niveau des boucliers etc). Si davantage d'informations sont désirées, il faut alors se livrer à une analyse.

**Analyse :** Une fois qu'un contact est établi, un personnage peut très bien effectuer un jet de la compétence système avec pour ND la visibilité du vaisseau. Il obtient ainsi une information, plus une par incrément.

Pour déterminer quel système est touché lors d'un

**Situation :** La situation extérieure peut grandement

dommages aux systèmes principaux			
senseurs		propulsion	
5	En parfait état	5	En parfait état
4	-5 à toutes les manœuvres	4	-5 aux manœuvres de navigation
3	-1 à l'initiative du vaisseau	3	-1 à l'initiative du vaisseau
2	-10 aux manœuvres tactiques	2	-10 aux manœuvres de navigation
1	Plus de verrouillage	1	-2 à l'initiative du vaisseau
0	Détruit: vaisseau aveugle	0	Détruit: plus de propulsion
operations		armement	
5	En parfait état	5	En parfait état
4	-5 manœuvres de commandement	4	-5 aux manœuvres tactiques
3	-5 aux jets d'informatique	3	-2 en perpétration toutes distances
2	-2 à l'initiative	2	pas de manœuvre de tiers 2
1	-10 à toutes les manœuvres	1	-10 aux manœuvres tactiques
0	Détruit: commandes sans réponse	0	Détruit: plus d'armement
systemes de survie		boucliers	
5	En parfait état	5	En parfait état
4	Fluctuations de pression	4	-1 à la force du bouclier
3	fluctuations de température	3	-1 à la caractéristique défense
2	panne de la gravite artificielle	2	-2 à la caractéristique défense
1	panne du système atmosphérique	1	-3 à la caractéristique défense
0	Détruit: 2d10 minutes pour évacuer	0	Détruit: plus de bouclier



modifier les capacités des vaisseaux à se détecter. Ainsi, un vaisseau qui se cache dans une nébuleuse est beaucoup plus difficile à débusquer.

Il est préférable de ne pas donner de système fixé pour toutes les situations, le MJ reste seul juge des bonus/malus à apporter.

**Senseurs passifs et actifs :** Les senseurs d'un vaisseau peuvent être utilisés en mode passif ou actif.

Un vaisseau utilisant des senseurs passifs est beaucoup plus discret mais reçoit moins d'informations de ses senseurs. Lorsqu'il émet en actif cependant, ses capacités de détection augmentent mais il est aussi beaucoup plus aisément repérable.

En termes de jeu, le MJ reste seul juge des effets exacts des senseurs actifs (tout comme dans le cas des situations). Notamment du fait que dans certains cas les senseurs actifs ne soient pas une bonne solution (proto-étoile à haute énergie renvoyant les ondes des détecteurs).

Une bonne règle basique pourrait être qu'ils accordent un bonus de 10 aux jets de détection et suppriment le bonus d'un vaisseau en course silencieuse (voir Opérations à bord des vaisseaux) tout en abaissant le ND de visibilité du vaisseau de 10.

## Opérations à bord des vaisseaux

De nombreuses actions sont possibles aux ingénieurs à bord de leurs navires. La plupart pourront être improvisées, en terme de système, par le MJ. Voici cependant quelques indications.

**Transfert d'énergie :** Lorsqu'un des systèmes a perdu de la fiabilité et est endommagé, un personnage peut tenter de transférer de l'énergie d'un autre système pour le faire fonctionner mieux. Le personnage s'occupant de cette tâche doit réaliser, selon l'univers, un jet de mécanique (s'occuper des machineries du vaisseau) ou de systèmes (tout est contrôlé par une console sur la passerelle) d'une difficulté moyenne et obtenir un nombre d'incrément égal à 5 – le minimum de fiabilité des deux systèmes considérés.

Si le jet est réussi, le système détourné perd un rang de fiabilité et le système recevant l'énergie en gagne 1.

La durée est de 10 minutes + 5 par incrément.

**Recalibrer les senseurs :** Un personnage peut recalibrer les senseurs d'un vaisseau, les rendant plus capables de repérer certaines choses mais moins bons pour toutes les autres.

Il s'agit d'un jet de systèmes, électronique ou mécanique, selon l'univers (faut-il régler les senseurs manuellement ou non?) de difficulté moyenne, difficile

ou très difficile en fonction de la complexité à détecter l'élément en question.

Une fois l'action réalisée, les senseurs doivent passer un test de panne et, si réussi, le vaisseau obtient un bonus de 10 à ses jets visant à détecter l'élément ciblé et un malus de 10 pour tout le reste.

**Course silencieuse :** Un vaisseau tente d'être le plus discret possible pour échapper à un poursuivant ou se placer en embuscade. L'ingénieur de bord doit réaliser un jet de mécanique ou de systèmes en fonction de l'univers contre une difficulté moyenne pour rendre les machines discrètes et limiter les flux d'énergie.

Le vaisseau obtient alors un bonus de 5 plus 5 par incrément obtenu par l'ingénieur à son ND de visibilité.

**Renforcer les boucliers :** Renforcer la force des boucliers avant qu'ils ne s'effondrent. L'ingénieur de bord effectue un jet de mécanique ou systèmes (selon l'univers) contre un ND de 15 + 2 par point de force perdu par les boucliers.

Si le jet est réussi un bloc de dommage est affecté au système propulsion et les boucliers gagnent un point de force + 1 par incrément;

si le jet est raté, le système bouclier prend un dommage.

## Tour de combat spatial

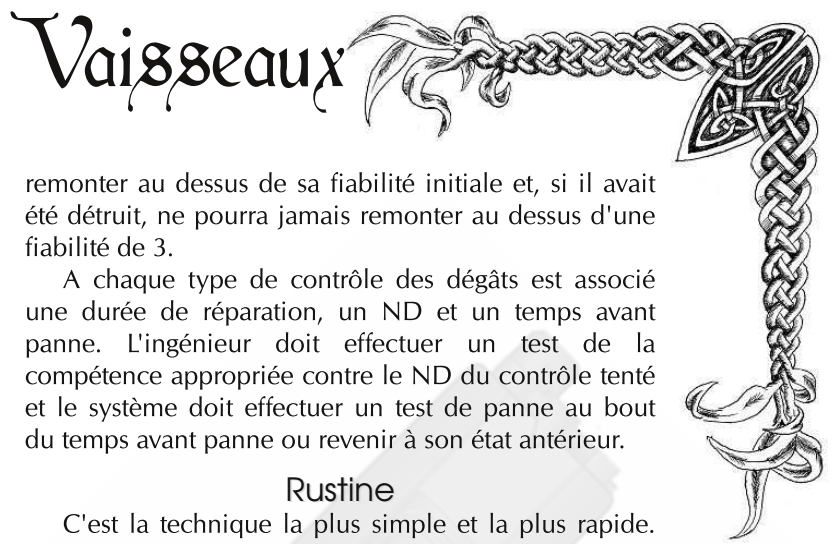
Un combat spatial se déroule de manière un peu différente d'un combat normal. Le tour se déroule de la façon suivante:

**1. Cible principale :** Si il s'agit du premier tour de combat, chaque vaisseau en combat doit choisir une cible primaire. C'est en fonction de cette cible que se feront la plupart des manœuvres du vaisseau. Un vaisseau ne peut changer de cible primaire qu'en utilisant la manœuvre désengagement ou lorsque sa cible primaire est détruite ou se désengage.

**2. Choix des actions :** Chaque vaisseau choisit les manœuvres qu'il va effectuer et l'ordre dans lequel il va les effectuer sans connaître la décision des autres vaisseaux.

**3. Initiative :** Chaque vaisseau détermine les phases dans lesquelles il pourra agir en lançant autant de dés que son rang d'initiative, ceci fonctionne comme un jet d'initiative classique. Les membres de l'équipage lancent aussi leur initiative mais en enlevant le nombre d'actions qui sont réservées pour des manœuvres. Les dés qu'ils lancent sont donc des actions supplémentaires qu'ils pourront effectuer à bord du vaisseau.





**4. Manœuvres :** Phase par phase, on effectue les manœuvres des vaisseaux (et les actions de leur équipage s'il y a lieu).

## Réparation de vaisseaux

**Diagnostic :** Lors d'une panne, l'ingénieur de bord doit effectuer un diagnostic du système afin de déterminer plus précisément d'où vient le problème.

Chaque problème possède un *rang d'échelle*, allant de 1 à 5. Les problèmes de rang 1 sont mineurs, ceux de rang 5 sont très graves, impliquant de vastes parts du vaisseau. Le MJ détermine le rang d'échelle du problème à sa convenance, ce rang peut, par exemple, valoir 5 – le rang de fiabilité actuel d'un système pour estimer les dégâts subits.

L'ingénieur doit alors effectuer une série de jets de la compétence appropriée (généralement mécanique) contre un ND de  $5 + 5$  fois le rang d'échelle. Chaque jet réussi est ajouté aux précédents jusqu'à atteindre un résultat cumulé de 50 fois le rang d'échelle. Chaque jet prend un temps dépendant du rang d'échelle:

*Rang 1 :* 1 minute.

*Rang 2 :* 10 minutes.

*Rang 3 :* une heure.

*Rang 4 :* une demie-journée.

*Rang 5 :* une journée.

Le MJ est bien entendu libre de modifier ces règles (le vaisseau peut par exemple posséder un système de diagnostic informatisé aidant l'ingénieur en baissant le rang d'échelle des problèmes).

**Réparations hors combat :** Une fois le diagnostic effectué, les réparations peuvent commencer. Notez qu'il s'agit là de véritables réparations, pas de contrôle des dégâts au cours d'un combat.

L'ingénieur doit effectuer un jet de la compétence appropriée (généralement mécanique) contre un ND égal à  $5 + 5$  fois le rang d'échelle du problème, cette action prend un temps égal à celui associé à ce rang d'échelle pour un diagnostic.

Chaque fois que l'ingénieur réussit un tel jet, le système principal réparé regagne un rang de fiabilité, il ne peut remonter au dessus de sa fiabilité initiale et, si il avait été détruit, ne pourra jamais remonter au dessus d'une fiabilité de 3.

**Contrôle des dégâts :** L'ingénieur peut effectuer des réparations rapides en combat, celles ci ne tiennent jamais très longtemps mais peuvent permettre à un système de rester fonctionnel le temps du combat.

Un contrôle de dégâts réussi permet de faire regagner un rang de fiabilité au système, il ne peut

remonter au dessus de sa fiabilité initiale et, si il avait été détruit, ne pourra jamais remonter au dessus d'une fiabilité de 3.

A chaque type de contrôle des dégâts est associé une durée de réparation, un ND et un temps avant panne. L'ingénieur doit effectuer un test de la compétence appropriée contre le ND du contrôle tenté et le système doit effectuer un test de panne au bout du temps avant panne ou revenir à son état antérieur.

### Rustine

C'est la technique la plus simple et la plus rapide. L'ingénieur fait marcher le système par tous les moyens possibles, en utilisant les mauvais composants ou juste en tapant sur le système à réparer.

**ND :** 20

**Temps de réparation :** 1 phase.

**Temps avant panne :** 1 tour de combat.

### Bricolage

L'ingénieur n'a pas le temps de vraiment réparer le système mais peut au moins rapidement bricoler quelque chose pour le faire tenir.

**ND :** 20

**Temps de réparation :** 1 tour de combat.

**Temps avant panne :** 5 tours de combat.

### Contournement

L'ingénieur contourne proprement la partie endommagée, elle ne fonctionne pas vraiment mieux mais au moins le problème ne s'étend pas et il est possible de contrôler le système quelque temps.

**ND :** 25

**Temps de réparation :** 5 tours de combat.

**Temps avant panne :** 30 tours de combat.

### Réparation Rapide

L'ingénieur répare rapidement la panne, en remplaçant quelques composants et en relançant la machine. Cela prend plus longtemps mais c'est toujours faisable dans le cas des combats ou des vaisseaux se traquent durant des heures, par opposition aux véritables réparations qui nécessitent que le vaisseau ne soit plus au feu.

**ND :** 30

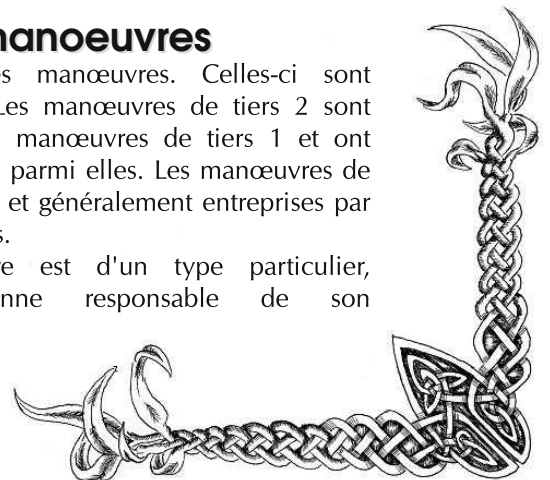
**Temps de réparation :** 30 tours de combat.

**Temps avant panne :** 100 tours de combat.

## Les manoeuvres

voici la liste des manœuvres. Celles-ci sont organisées par tiers. Les manœuvres de tiers 2 sont plus difficiles que les manœuvres de tiers 1 et ont souvent des pré requis parmi elles. Les manœuvres de tiers 3 sont complexes et généralement entreprises par les meilleurs équipages.

Chaque manœuvre est d'un type particulier, pointant la personne responsable de son



accomplissement. Les manœuvres de navigation sont effectuées par le pilote, les manœuvres tactiques par l'officier tactique (artilleur ou responsable des senseurs selon les cas) et les manœuvres de commandement par le capitaine du vaisseau.

Dans le cas des petits vaisseaux le pilote doit tout faire (avec éventuellement un copilote ou deux).

Le ND des manœuvres est élevé pour deux raisons: tout d'abord, il s'agit d'actions complexes en plein cœur du combat dans des conditions stressantes et surtout, n'oubliez pas que les personnages tirent des bonus à leurs jets des caractéristiques de leur vaisseau.

## Manœuvres de Tiers 1

### Arrêt complet

**Type :** Navigation

**Prérequis :** ne peut être utilisée après une attaque évasive, une attaque rapide ou une manœuvre subspatiale.

**Durée :** instantané

**ND :** 15

Le pilote se laisse poursuivre par le vaisseau adverse et stoppe soudainement son propre navire. Jusqu'à sa prochaine manœuvre de navigation, le vaisseau gagne un bonus de +10 aux manœuvres tactiques accompagné d'un malus de -10 à la protection. Cet effet n'est évidemment pas cumulatif avec d'autres arrêts complets...

### Balayage à faisceaux larges

**Type :** Tactique

**Prérequis :** Pas après une attaque évasive, une attaque rapide ou une manœuvre d'axe Z

**Durée :** instantané

**ND :** Défense de la cible principale.

L'artilleur oublie la précision pour balayer l'espace autour de la cible. Il y a plus de chances de toucher mais moins d'énergie destructrice atteindra la cible au milieu de tout ce gaspillage.

Le navire ouvre le feu sur sa cible principale. Pour chaque malus de 2 infligé à la pénétration du système d'arme, l'artilleur obtient un bonus de 5 au jet pour toucher (maximum 15).

### Élargir la distance

**Type :** Navigation

**Prérequis :** -

**Durée :** instantané

**ND :** 25

Le pilote écarte le vaisseau de l'ennemi. La distance entre le vaisseau et sa cible principale augmente de 1

plus 1 par incrément.

### Esquive

**Type :** Navigation

**Prérequis :** -

**Durée :** instantané

**ND :** 25 + 2 par incrément obtenu par l'ennemi sur son verrouillage s'il y a lieu.

Le pilote effectue plusieurs manœuvres dilatoires. Cette manœuvre brise un verrouillage ennemi ou, si il n'y avait pas de verrouillage actif, ajoute +5 à la protection du vaisseau +2 par incrément (uniquement par rapport à la cible primaire) pour la durée du tour. Cette manœuvre ne peut être effectuée plusieurs fois pour cumuler les bonus.

### Feu

**Type :** Tactique

**Prérequis :** ne peut être utilisée après une attaque évasive, une attaque rapide ou une manœuvre d'axe Z.

**Durée :** instantané

**ND :** Défense de la cible.

Le vaisseau fait feu avec l'un de ses systèmes d'arme sur la cible principale.

### Réduire la distance

**Type :** Navigation

**Prérequis :** -

**Durée :** instantané.

**ND :** 25

Le pilote accélère et effectue une série de manœuvres pour se rapprocher de l'adversaire. La distance entre le vaisseau et sa cible principale se réduit de 1 plus 1 par incrément.

### Verrouillage

**Type :** Tactique

**Prérequis :** -

**Durée :** Tant qu'il n'est pas brisé par l'adversaire.

**ND :** Défense de la cible

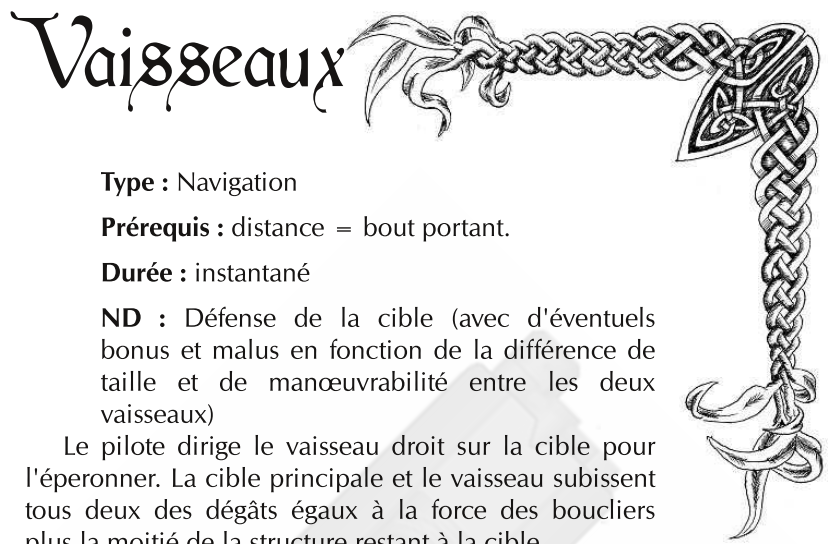
L'armement du vaisseau cible précisément l'adversaire et enregistre ses trajectoires de vol afin que les prochains coups soient mortels.

Le vaisseau obtient un bonus à ses prochains jets pour toucher égal à 5 + 2 par incrément obtenue.

## Manœuvres de Tiers 2

### Alignement de trajectoire





**Type :** Navigation

**Prérequis :** Pas après une manœuvre d'axe Z.

**Durée :** Tant que la distance est maintenue.

**ND :** Défense de la cible + 10

Le pilote maintient strictement l'alignement des deux navires, facilitant le ciblage. Le vaisseau obtient un bonus de 10 à ses jets pour toucher.

#### Axe Z

**Type :** Navigation

**Prérequis :** -

**Durée :** Instantané

**ND :** 25 + 2 par incrément obtenue par l'ennemi sur son verrouillage s'il y a lieu.

Le pilote effectue une complexe série de manœuvres exploitant la nature tridimensionnelle du combat spatial.

Si la prochaine manœuvre du vaisseau est une manœuvre de navigation, elle est effectuée avec un bonus de +10. En outre, il est possible de diminuer la distance entre le vaisseau et sa cible de 1 + 1 par incrément ou de briser un verrouillage ennemi.

#### Ciblage système

**Type :** Tactique

**Prérequis :** Verrouillage

**Durée :** instantané

**ND :** Défense de la cible + 10.

Le vaisseau ouvre le feu sur un des systèmes principaux de la cible principale. Calculez les dégâts comme d'habitude, tous ceux qui passent la résistance de la cible ne sont pas infligés à l'intégrité, au lieu de cela, chaque groupe de 3 points de dégât cause un bloc de dommage au système ciblé.

#### Désengagement

**Type :** Navigation

**Prérequis :** -

**Durée :** Tant qu'il n'est pas brisé par l'adversaire.

**ND :** 25 + 10 par ennemi.

Le pilote manœuvre le navire de sorte qu'il puisse échapper à l'ennemi.

Le vaisseau peut soit échapper à la détection de l'ennemi (et alors en profiter pour quitter le champ de bataille à moins qu'il ne soit re-déTECTÉ entre temps), soit changer de cible principale. Dans les deux cas, le vaisseau subit un malus de -10 à sa prochaine manœuvre de navigation.

#### Eperonnage

**Type :** Navigation

**Prérequis :** distance = bout portant.

**Durée :** instantané

**ND :** Défense de la cible (avec d'éventuels bonus et malus en fonction de la différence de taille et de manœuvrabilité entre les deux vaisseaux)

Le pilote dirige le vaisseau droit sur la cible pour l'éperonner. La cible principale et le vaisseau subissent tous deux des dégâts égaux à la force des boucliers plus la moitié de la structure restant à la cible.

#### Esquive soutenue

**Type :** Navigation

**Prérequis :** -

**Durée :** instantané

**ND :** 40

Le vaisseau effectue de brutales et complexes évolutions. Cette manœuvre a les mêmes effets que l'esquive avec, en plus, la possibilité d'augmenter ou diminuer la distance entre le vaisseau et la cible principale de 1 par incrément.

#### Feu multiarmes

**Type :** Tactique

**Prérequis :** Verrouillage

**Durée :** Instantané

**ND :** Défense de la cible + 15

Le vaisseau ouvre le feu sur la cible principale avec plusieurs systèmes d'arme (potentiellement tous), on ajoute les pénétrations.

#### Feu multicibles

**Type :** Tactique

**Prérequis :** toutes les cibles à la même distance à 1 rang prêt.

**Durée :** Instantané

**ND :** Défense de la cible principale + 5 par adversaire supplémentaire.

Le système d'arme ouvre le feu sur plusieurs cibles avec un malus de pénétration de 5 cumulatif pour chaque cible au delà de la première (qui est toujours la cible principale).

#### Manœuvres de Tiers 3

#### Attaque évasive

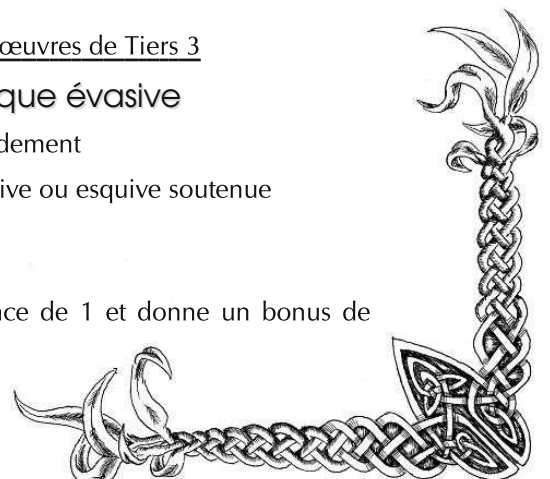
**Type :** Commandement

**Prérequis :** Esquive ou esquive soutenue

**Durée :** Spécial

**ND :** 40

Augmente la distance de 1 et donne un bonus de



+15 à la prochaine manœuvre de navigation (valable jusqu'à la prochaine action de la cible). L'officier tactique a droit à un tir gratuit (dans la limite de ses propres actions).

## Attaque rapide

**Type :** Commandement

**Prérequis :** le vaisseau doit se rapprocher de sa cible principale de deux rangs en une seule manœuvre.

**Durée :** instantané

**ND :** 40

Le vaisseau fond sur sa cible et la dépasse à toute vitesse, l'arrosant de tirs.

Le vaisseau a droit à une manœuvre multi-armes gratuite (dans la limite des actions de l'officier tactique) et la distance entre le vaisseau et sa cible principale augmente de 2.

## Attaque totale

**Type :** Commandement

**Prérequis :** verrouillage, alignement de vitesse, distance = bout portant ou distance courte.

**Durée :** instantané

**ND :** 45

L'équipage lance le vaisseau dans un enfer de manœuvres de vol totalement démentes et de feu à outrance de toutes ses armes.

Le vaisseau gagne une manœuvre gratuite spéciale: attaque multiarmes multicibles. Cette manœuvre permet de tirer sur plusieurs cibles avec plusieurs systèmes d'arme avec une mécanique similaire aux manœuvres multiarmes et multicibles classiques. Le ND se calcule de la même manière que pour le feu multicibles.

## Décélération spatio-temporelle

**Type :** Commandement

**Prérequis :** esquive, alignement de vitesse

**Durée :** spécial

**ND :** 40

Le vaisseau utilise sa propulsion supra lumineuse pour freiner à rebours dans l'espace temps.

La protection est augmentée de 10 (par rapport à la cible primaire) pour le reste du tour, la distance entre le vaisseau et la cible primaire augmente de 1, le vaisseau est, de plus, à l'arrêt complet, et en gagne les avantages et désavantages.

## Immelmann

**Type :** Commandement

**Prérequis :** Réduire la distance et esquive

soutenue

**Durée :** spécial

**ND :** 40

Le vaisseau effectue une version spatiale plus complexe de la boucle d'Immelmann permettant à un vaisseau poursuivi de se retrouver en situation de poursuivant.

Si la prochaine manœuvre des vaisseaux ayant le vaisseau joué comme cible principale est une manœuvre de navigation ou une manœuvre tactique, elle s'effectue avec un malus de 10, de plus la distance entre le vaisseau et sa cible primaire diminue de 1.

## Manoeuvre subspatiale

**Type :** Commandement

**Prérequis :** réduire la distance, verrouillage

**Durée :** instantané

**ND :** 60

Le vaisseau utilise sa propulsion supra lumineuse pour modifier légèrement la vitesse de l'écoulement du temps autour de lui.

Le vaisseau obtient un bonus de 10 à sa protection durant tout le tour et gagne une manœuvre tactique gratuite.





Fiche de suivi de personnage-joueur			
Nom :	Apparence :		
<i>Jets de perception</i>			
Perception pure :	Empathie :	Investigation :	Politique :
<i>Capacités et pouvoirs notables :</i>			
<i>Alliés, contacts et ennemis</i>			
<i>Avantages et désavantages notables</i>			
<i>Notes diverses</i>			

Fiche de suivi de personnage-joueur			
Nom :	Apparence :		
<i>Jets de perception</i>			
Perception pure :	Empathie :	Investigation :	Politique :
<i>Capacités et pouvoirs notables :</i>			
<i>Alliés, contacts et ennemis</i>			
<i>Avantages et désavantages notables</i>			
<i>Notes diverses</i>			



Fiche d’avancée de scénario

Nom : Dates de parties :

Membres du groupe

Calendrier des événements :

PNJ rencontrés

Décisions prises

Notes diverses

Fiche d’avancée de scénario

Nom : Dates de parties :

Membres du groupe

Calendrier des événements :

PNJ rencontrés

Décisions prises

Notes diverses

## Niveaux de difficulté standards

**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.

**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.

**ND40 : 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.

## Jets en opposition

**Jets contre adversaire actif :** Lorsque l'adversaire s'oppose activement à l'action entreprise les deux parties effectuent un jet, le personnage résistant a pour ND le résultat du jet du personnage entreprenant l'action, si il réussit il parvient à résister.

Exemple : un personnage tente de frapper un autre qui pare...

**Actions symétriques en opposition :** on sera dans cette situation si deux actions symétriques s'opposent directement. Pour qu'un vainqueur émerge, il doit alors avoir au moins un incrément le séparant de son adversaire.

Exemple : Cnaeus s'adonne au bras de fer avec un camarade de garnison, tous deux effectuent un jet de physique pur. Cnaeus obtient 17 et son adversaire 15. Bien que Cnaeus ait obtenu un résultat supérieur, ceci n'est pas suffisant car un incrément n'émerge pas de la différence. Le duel continuant, Cnaeus obtient un 16 mais son adversaire s'effondre et ne parvient qu'à 10. Avec 6 points de score d'écart, Cnaeus dispose d'au moins un incrément, il remporte le bras de fer.

**Jets contre adversaire passif :** Lorsque l'adversaire n'est pas en mesure d'agir réellement contre l'action, celle-ci s'effectue simplement avec la nécessité d'obtenir autant d'incréments que le trait que l'adversaire utilise pour résister.

## 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 augmente le physique minimal de l'arme de 3.

**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.

## Retenir coup

2 incréments permettent de choisir ses dégâts : entre 0 et le maximum normalement atteint par le jet obtenu (sans compter les incréments employés pour retenir).

## Coups ciblés

**Membre : 2**

**Partie du torse (coeur...) : 3**

**Tête : 3**

**Petite zone (main, oeil) : 4**

*Détruire petite zone : 1 blessure*

*Couper membre : 2 blessures*

*Mort (point vital) : 2 blessures*

## Modificateurs à distance

**Cible à portée longue : +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 : +10**

**Tireur en mouvement : +15**

**Cible à couvert : +5 à +20 selon la couverture**

## Portées de lancer

**Petit objet(couteaux...) : Physique \* 3 mètres**

**Objet moyen(hachette...) : Physique \* 2 mètres**

**Gros objet(hache...) : Physique mètres**

## Exemples de situations

**Personnage immobile ou de dos mais conscient du combat :** défense réduite de 10.

**Personnage au sol ou coincé :** dans ce genre de situation, il faut une action au personnage pour se relever ou se dégager, sa défense est réduite de 15 et ses parades 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 une parade.



Taille	Dégâts	Malus
Petite (statuette, lanterne..)	6	-1g0
Moyenne (jambon, chaise..)	9	-2g0
Grosse (table, lustre,..)	15	-3g0

Les grosses armes nécessitent un physique minimal de 3 et augmentent le dé d'initiative le plus bas de 2.

Après chaque attaque ou parade, l'arme se brise sur 6 sur 1D10.

Boucliers infligent 6 et ne cassent pas.

### Guérison

**Points de dégâts :** Rang de physiques points de dégâts physiques par heure (volonté pour dégâts choc), taux est doublé avec des premiers soins adaptés.

**Commotions :** une par heure - volonté \* 10 minutes.

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

**Stabilisation naturelle :** Chaque heure qui passe après la réception, un jet de physique peut être effectué pour chaque blessure non stabilisée. Chaque réussite indique que la blessure s'est naturellement stabilisée. La difficulté est *moyenne* si le point de rupture n'est *pas* atteint, *difficile* si il est atteint et *très difficile* si il est dépassé. Les difficultés sont augmentées d'un degré si les conditions sont insalubres ou si rien n'est fait pour améliorer les choses (nettoyer la plaie, faire un pansement de fortune). La stabilisation naturelle est impossible pour un personnage à l'agonie.

**Stabilisation médicale (premiers soins) :** Un personnage peut utiliser la compétence *médecine* (dans le domaine *arts et métiers*) pour panser des blessures. Il effectue un jet pour chaque blessure à traiter et la stabilise sur une réussite. La difficulté est *facile* si le point de rupture n'est *pas* atteint, *moyenne* si il est atteint et *difficile* si il est dépassé.

Les difficultés sont augmentées d'un degré si les conditions sont insalubres ou le matériel absent. Chaque jet prend 20 minutes moins 5 minutes par incrément.

Stabiliser suffisamment de blessures d'un personnage pour le faire revenir à son point de rupture met fin à une agonie et évite la mort du personnage.

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

**Guérison médicale (chirurgie) :** Une fois que toutes les blessures sont stabilisées, le médecin peut alors effectuer un jet de médecine contre un ND de 5 x (le nombre total de blessures à ce moment) + 5, si le jet est réussi, une blessure est retirée de la jauge de santé. Ce jet peut être réitéré pour chaque intervalle de dix jours auquel on soustrait le physique du personnage soigné et le nombre d'incréments obtenus sur le dernier jet du médecin tant que le patient dispose de soins *quotidiens*.

Il est impossible d'opérer sans un vrai matériel de chirurgie. Le fait de le faire avec du matériel primitif (généralement le cas des univers pré-modernes) cause un malus de 10 au jet.

### Lutte

Un personnage peut tenter d'en agripper un autre en obtenant autant d'incréments 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 a droit à une action de dégagement gratuite.

### Feu

Un feu inflige des dégâts égaux à 5 \* rang d'*intensité* \* rang de *taille*.

**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

### 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.

### Actions nocturnes

**Faible éclairage :** Le personnage est considéré comme sonné, ses dés n'explorent plus.

**Noir total :** La compétence ne compte pas pour le jet, seuls sont lancés les dés provenant du domaine, de plus ceux-ci n'explorent plus.

### Chutes

Un personnage subit 5 points de dégât par 2m de chute. Il doit effectuer un jet d'absorption et subir une blessure supplémentaire :

- 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).

### Séquelles

Dégâts *supérieur* au *décuple* du physique et autant de blessures que rang de physique en résultent : jet sur la table des *séquelles mineures*.

Plus de blessures que rang de physique dans les mêmes conditions : jet sur la

### Climat extrême

Un personnage exposé à des températures extrêmes, à des tornades ou autres phénomènes extrêmes subit 5 points de dégâts dont les détails dépendent de ce qui suit :

**Nature** : choc dans le cas général, physiques si la température est absolument extrême (fournaise, gel absolu...).

**Rythme** : par jour dans le cas général, par heure en cas de très forte violence du phénomène (tornade...).

### Actions nocturnes

**Faible éclairage** : Le personnage est considéré comme sonné, ses dés n'explorent plus.

**Noir total** : La compétence ne compte pas pour le jet, seuls sont lancés les dés provenant du domaine, de plus ceux-ci n'explorent plus.

Coordination	Mod. Coord.	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
8	+7	8	+3
9	+8	9	+3
10	+9	10	+4

Génération de PNJ combattants

## Table de Bataille

Situation de l'armée	Niveau d'Engagement					
Victoire	Soutien	Désengagé	Engagé	Première Ligne		
Égalité		Soutien	Désengagé	Engagé	Première Ligne	
Défaite			Soutien	Désengagé	Engagé	Première Ligne
1 – 3	8	12	16	16	20 <i>Opportunité Héroïque</i>	24
4 – 6	8	8	12	16 <i>Opportunité Héroïque</i>	16	20
7 – 9	8	8	8	12	16 <i>Opportunité Héroïque</i>	16 <i>Opportunité Héroïque</i>
10 – 11	8	8 <i>Opportunité Héroïque</i>	4 <i>Opportunité Héroïque</i>	12 <i>Opportunité Héroïque</i>	12 <i>Opportunité Héroïque</i>	16 <i>Opportunité Héroïque</i>
12 – 14	0 <i>Opportunité Héroïque</i>	4 <i>Opportunité Héroïque</i>	4	8 <i>Opportunité Héroïque</i>	12 <i>Opportunité Héroïque</i>	12 <i>Opportunité Héroïque</i>
15 – 17	0	4 <i>Opportunité Héroïque</i>	4	8	8 <i>Opportunité Héroïque</i>	12 <i>Opportunité Héroïque</i>
18+	0 <i>Opportunité Héroïque</i>	0	4 <i>Opportunité Héroïque</i>	8	8 <i>Opportunité Héroïque</i>	8 <i>Opportunité Héroïque</i>

### Rafales

**Rafales courtes** : Afin d'économiser les balles, seules trois d'entre elles sont tirées. Le personnage effectue son jet d'attaque avec deux dés lancés supplémentaires.

**Rafales moyennes** : C'est un tir d'entre quatre balles et neuf balles. Pour chaque groupe de trois balles d'un tel tir, le personnage peut ajouter deux dés lancés à son jet d'attaque.

**Rafales longues** : C'est un tir d'entre dix et vingt balles. Pour chaque groupe de cinq balles d'un tel tir, le personnage peut lancer et garder un dé supplémentaire sur son jet d'attaque.

**Tir sur plusieurs cibles** : Un personnage peut très bien utiliser une arme automatique pour toucher plusieurs ennemis. Chaque dé lancé bonus sacrifié permet de toucher un adversaire supplémentaire (deux pour dé gardé).

Initiative		Santé	
RM	Init	RM	Santé/rupt.
1	2	1	4/2
2	3	2	4/2
3	3	3	5/3
4	4	4	7/4
5	5	5	9/5

Défense		Force d'âme	
RM	Déf	RM	FA
1	15	1	2
2	20	2	2
3	25	3	2
4	30	4	2
5	35	5	3

Attaque		Dégâts (hors arme et incréments)	
RM	Att.	RM	Bon. Dégâts
1	4g2	1	4
2	6g3 + 5	2	5
3	8g4 + 5	3	7
4	10g5 + 5	4	9
5	12g6 + 5	5	11