

Unicreon

Système de jeu de rôle générique et modulaire

v0.20.0

Présentation

Unicreon est un système de jeu de rôle générique, créé avec plusieurs intentions :

- offrir une grande fluidité de jeu (aucun calcul mental – pas d'addition ni de soustraction ; les passes d'armes sont un jet de dé en opposition) ;
- qui s'adapte aux habitudes des rôlistes (pensé pour être joué avec des dés polyédriques, une version alternative se contente de dés à six faces) ;
- qui soit modulaire (un cœur simple épaulé par des règles optionnelles) ;
- et qui incite à jouer des aventures héroïques hautes en couleur.

Dans *Unicreon*, les personnages ont des caractères très tranchés, très "*pulp*". Ils sont très bons dans certains domaines, et potentiellement très mauvais dans d'autres, pour leur donner du caractère. Vous êtes incités à les jouer de manière audacieuse, avec du panache.

Les règles sont au service de l'aventure. *Unicreon* n'est pas un jeu simulationniste, il ne cherche pas à coller au plus près de la réalité. Il n'utilise pas de tables de résolutions ni de tables de modificateurs, qui nuisent à la fluidité du jeu.

Pour jouer à *Unicreon*, vous avez besoin de trois à six personnes enthousiastes, de papier, de crayons, et de quelques dés à six faces (aussi appelés d6) par joueur.

Plusieurs jeux ont eu une influence sur *Unicreon* et méritent d'être remerciés :

- *Simulacres*, par Pierre Rosenthal
- *Serenity*, par Jamie Chambers
- *Donjon sans façon*, par Travis Parker et John Grümph

Table des matières

- 1. Initiation au jeu de rôle
- 2. Création de personnage
 - 1. Définition du personnage
 - 2. Liste de compétences
 - 3. Liste d'équipement
- 3. Règles de base
 - 1. Résolution des actions
 - 2. Tests avancés
 - 3. Utilisation des objets
- 4. Combats
 - 1. Règles de combat
 - 2. Combat avancé
 - 3. Liste d'armement
- 5. Gestion de la santé
- 6. Personnages non-joueurs
 - 1. PNJ génériques
 - 2. Bestiaire : Animaux

Initiation au jeu de rôle

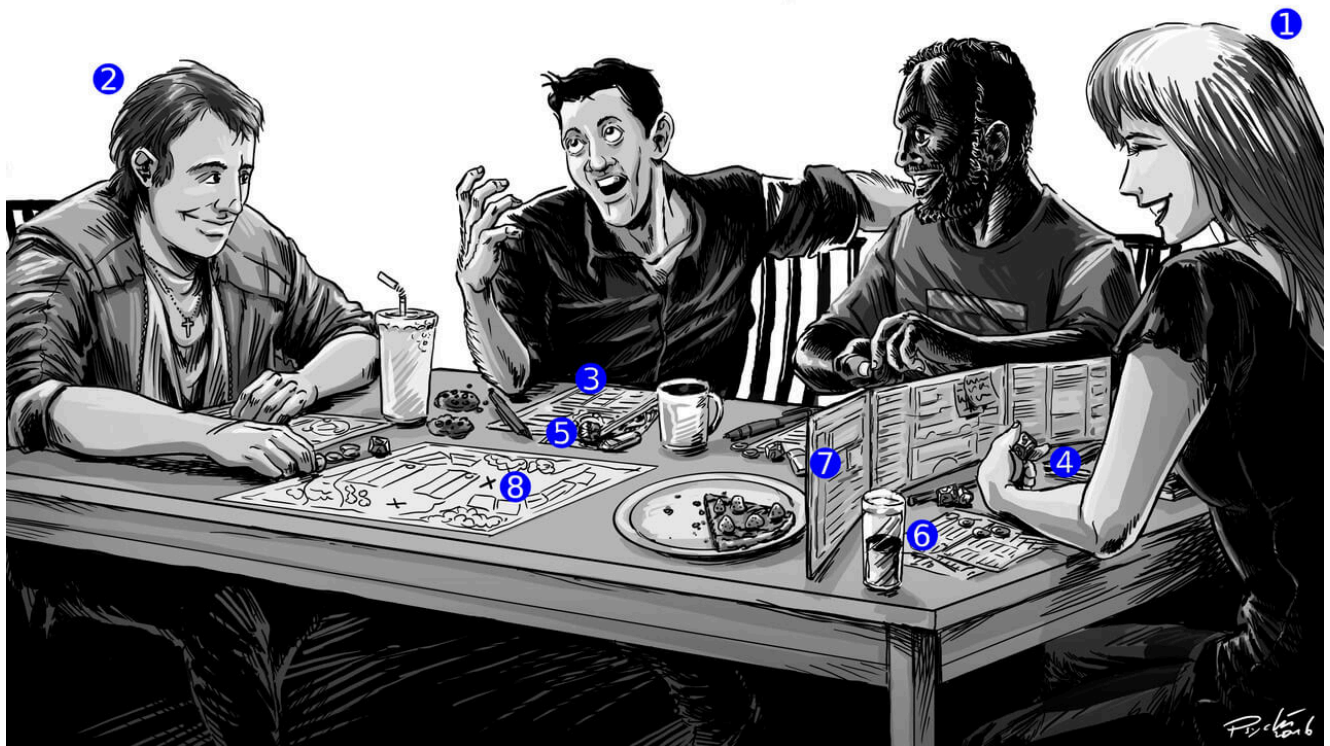
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Le jeu de rôle est un type particulier de jeu de société. Il existe des jeux de rôle très différents les uns des autres, dans leur fond comme dans leur forme ; dans son format le plus commun, les participants y vivent des aventures collectives, dans lesquelles ils incarnent des personnages imaginaires.

Il n'y a pas de gagnant ni de perdant ; les joueurs ne sont pas en compétition, ils vivent ensemble une aventure à travers leurs personnages respectifs.

Tout le monde peut jouer aux jeux de rôle, sans discrimination d'aucune sorte.

Certains thèmes ne sont pas conseillés aux plus jeunes ; des jeux peuvent nécessiter des adaptations pour garantir l'accessibilité face à certaines déficiences. Mais le JdR n'est pas l'apanage d'un groupe du fait de ses origines, son genre, sa religion, son orientation sexuelle, ses goûts ou toute autre raison.



© Axelle "Psychée" Bouet – licence CC BY-SA 4.0

① La Meneuse de Jeu (ou "MJ") raconte l'histoire aux autres joueurs. Elle leur décrit les situations, recueille leurs choix et explique comment le scénario avance en fonction de leurs interventions.

② Les joueurs incarnent leurs personnages (ou "PJ", pour "Personnages Joueurs"). Ils décident de leurs actions au cours de l'aventure, posent des questions à la MJ et lui indiquent les réactions de leurs personnages face aux situations rencontrées.

③ **La feuille de personnage** comporte tout ce qu'il y a à savoir sur un PJ. Chaque personnage est défini par des caractéristiques factuelles (est-il fort, intelligent, agile... ?), et des éléments de « roleplay » (son passé, ses qualités et faiblesses...). La feuille de personnage comporte aussi l'inventaire de ce que possède le personnage.

④ **Les règles** sont utilisées pour gérer les actions des PJ au cours du jeu. Elles permettent d'utiliser les caractéristiques des PJ (cf. feuille de personnage) pour leur donner vie dans le jeu.

⑤ **Les dés** sont lancés pour résoudre les actions. Lorsqu'un PJ tente une intervention dont le succès n'est pas évident, il faut faire un test – déterminé par les règles – en lançant des dés ; suivant le résultat du jet, l'action réussit ou échoue.

⑥ **Le scénario** contient la trame de l'histoire, les scènes et situations clés, ainsi que les personnages qui vont être rencontrés (aussi appelés Personnages Non Joueurs, "PNJ" en abrégé). Certains scénarios sont très directifs et linéaires, d'autres laissent une forte part d'improvisation.

⑦ **L'écran de MJ** sert à cacher ce que les joueurs ne doivent pas voir (scénario, notes, jets de dés de la MJ...). Il présente un résumé des règles à la MJ, et une illustration aux joueurs.

⑧ **Les plans et figurines** sont parfois utilisés pour visualiser l'action. La MJ peut faire des dessins en cours de jeu, ou utiliser des illustrations toutes prêtes. Les figurines aident à savoir où sont placés les PJ et PNJ, à quelles distances les uns des autres, et avec quels angles de vue et de tir.

Comment se déroule une partie ?

Dans une partie de jeu de rôle, la meneuse de jeu décrit les situations, et les joueurs prennent des décisions. Voici un exemple d'échange.

MJ : Vous poussez la porte du bar clandestin. Autour de vous, plusieurs petits groupes sont assis à des tables rondes. Au fond de la pièce, une barmaid se tient derrière le comptoir en essuyant des verres avec un torchon sale. Quelques personnes ont levé un œil vers vous avant de revenir à leurs verres et à leurs conversations. Que faites-vous ?

Alice : On sait que Jack le balafré est ici. J'essaye de voir si je repère un client avec une cicatrice au visage.

MJ : Pour savoir si tu y arrives, fais un test de Perception de difficulté Moyenne.

Alice : Je lance mes dés et je fais 41. Comme je suis Expérimentée en Perception, je devais faire au moins 30 ; j'ai réussi le test.

MJ : Tu remarques deux personnes avec des cicatrices. L'une porte un grand chapeau élimé pour cacher la vilaine marque qui barre sa joue. L'autre est bien habillée et semble au contraire porter fièrement une entaille qui part de sa tempe droite jusqu'à son menton.

Bob : Moi j'avance tranquillement vers le comptoir, et je fais signe à la barmaid de me servir un verre.

MJ : Elle verse une lampée de gnôle locale dans un verre douteux. Elle t'adresse la parole : « *Je ne t'ai jamais vu, toi. Tu es nouveau dans le coin ou juste de passage ?* »

Bob : Je lui réponds que je suis de passage, et j'essaye de lui tirer les vers du nez pour savoir si Jack le balafré est venu ici tout seul ou s'il est accompagné de ses renforts. Ça pourrait être important pour la suite.

MJ : Alors pour ça, tu dois faire un test de Volonté de difficulté Difficile.

Bob : Je ne suis que Faible en Volonté, mais je vais tenter le coup. Je lance les dés, mais le résultat est insuffisant. Je rate le test.

MJ : Tu sens que la barmaid doit sûrement savoir quelque chose, mais tu ne réussis pas à obtenir la moindre information de sa part. Que faites-vous ?

Alice : Je m'avance vers l'homme qui montre sa cicatrice sans la cacher. Je prends une chaise et je m'assois directement à côté de lui.

Et ainsi de suite...

Création de personnages

Définition du personnage



© TinySecretDoor – licence CC BY-NC

Chaque joueur incarne un personnage, qui est défini par :

- des **Caractéristiques**
- une liste de **Compétences**
- des compteurs de **Points de vie** et de **Richesse**
- une liste d'**Équipement**

Création

Pour commencer la création de votre personnage, donnez-lui un nom, et inventez-lui une histoire. Définissez ses origines et son métier, décrivez-le physiquement.

Définissez-lui un don (sent toujours bon, voit très bien dans le noir, a un savoir encyclopédique...) et un défaut (a la réputation d'être mort, a la phobie de la bière, est hypocondriaque...). Rien de trop puissant ni de trop difficile à jouer ; cherchez plutôt le petit détail amusant qui viendra égayer les parties.

Pour lui donner un peu de profondeur, la MJ peut aussi vous demander de lui ajouter un "terrible secret", inconnu des autres joueurs, qui pourra être utilisé durant les aventures : est le seul à connaître l'identité du chevalier au masque d'airain, a détruit un village par erreur au cours d'une expérience, a réellement un enfant dans chaque port du pays, est un agent quadruple à la solde de toutes les mafias et de toutes les polices...

Caractéristiques

Les personnages possèdent quatre caractéristiques, dont les valeurs s'expriment avec une valeur numérique (50, 40, 30, 20, 10). Plus la valeur d'une caractéristique est **faible**, plus le personnage est avantagé dans le domaine qu'elle représente.

- **Puissance** : Correspond à la force physique, la vitalité, la résistance, l'endurance. Elle est utilisée pour tous les tests physiques : courir, frapper, défoncer une porte...
- **Agilité** : Concerne tout ce qui touche à la coordination et l'aisance physique, l'habileté manuelle ou encore la dextérité en combat. Elle est appliquée lorsqu'il faut faire un travail délicat, crocheter une serrure, escalader une paroi, éviter un coup de poing, se faufiler derrière un adversaire ou suivre quelqu'un sans se faire remarquer.
- **Perception** : Exprime l'utilisation des sens internes et externes. On l'emploie pour les tests d'observation, la détection de pièges, écouter à travers une porte, mais aussi pour savoir si quelqu'un nous ment ou pour faire appel à son intuition.
- **Volonté** : Matérialise l'action mentale et intellectuelle. On s'en sert pour tester l'intelligence ou la logique du personnage, son charisme, sa capacité à se dépasser, à convaincre d'autres personnes, à comprendre une langue étrangère...

Valeurs de caractéristiques		
50	Faible	Capacités inférieures à la moyenne. Peut être le reflet d'une faiblesse particulière, d'une déficience ou d'un manque d'exercice.
40	Moyen	Capacité dans la moyenne de ce qu'on peut attendre d'un personnage, ni spécialement faible, ni spécialement fort.
30	Bon	Le personnage bénéficie d'un entraînement spécifique ou d'une prédisposition physiologique pour cette caractéristique, qui le rend meilleur que la moyenne.
20	Fort	Par un prédisposition et un entraînement particulier, le personnage est clairement au-dessus de la moyenne.
10	Expert	Le personnage est particulièrement efficace dans le domaine représenté par la caractéristique, le plaçant dans la catégorie des personnes extraordinaires.

Création du personnage

Assignez 150 points aux caractéristiques ; *tous les points doivent être utilisés.*

Aucune caractéristique ne peut valoir zéro.

Même si cela ne semble pas naturel, il faut accepter que les meilleures caractéristiques soient celles avec les valeurs les plus faibles. Vous allez voir plus loin, cela simplifie beaucoup de choses dans leur utilisation.

Exemples :

- Un combattant
Puissance 20, Agilité 40,
Perception 40, Volonté 50
- Un pickpocket
Puissance 50, Agilité 20,
Perception 30, Volonté 50
- Un investigateur
Puissance 40, Agilité 50,
Perception 40, Volonté 20
- Un érudit mystique
Puissance 50, Agilité 50,
Perception 40, Volonté 10

Points de vie

Les points de vie ("PV" en abrégé) représentent l'état de santé du personnage. Ils sont perdus lorsque le personnage reçoit des dégâts (par exemple au cours d'un combat ou en tombant d'une falaise).

Les personnages peuvent regagner des points de vie perdus (grâce à des soins médicaux ou autre), mais sans dépasser leur nombre initial.

Création du personnage

Tous les personnages ont 12 PV.

La santé revient à son maximum au début de chaque aventure.

Voir les règles de gestion de la santé pour en savoir plus.

Richesse

Les personnages possèdent de l'argent, qu'ils peuvent dépenser pour acheter du matériel, soudoyer quelqu'un, ou définir son rang social. La monnaie utilisée dépend de l'univers de jeu. Par défaut, on utilise des Pièces d'Or ("PO" en abrégé), mais cela peut être des Pesos d'Orichalque, des Pierres Opales, des Prime Optimus...

Création du personnage

Tous les personnages commencent avec une richesse de 40 PO, qui peut être utilisée en cours de jeu.

Équipement

L'équipement d'un personnage regroupe tous les éléments physiques qu'il porte ou qui l'accompagnent. Certains éléments ont juste besoin d'être possédés par le personnage pour être utilisables, alors que d'autres nécessitent un jet de dé lorsqu'on les utilise.

La MJ peut choisir de ne pas gérer l'encombrement, auquel cas votre personnage peut porter une quantité "raisonnable" d'équipement.

Sinon, les poches et sacs possèdent une *capacité d'emport* exprimée en points d'encombrement ("PE" en abrégé) ; les objets transportés doivent tenir dans cette capacité. On ne tient pas compte de l'encombrement des objets portés à la main (arme, bouclier...) ou sur soi.

Création du personnage

Choisissez des équipements en fonction de votre personnage. Ils doivent être cohérents avec son histoire et son rôle (un voleur ne porte jamais d'armes lourdes), mais aussi vis-à-vis de l'encombrement qu'il peut porter.

Vous trouverez des suggestions dans la liste d'équipements.

Pour les armes et les boucliers, voir la liste d'armement.

Liste d'équipement

Sacs

Objet	Capacité	Coût
Bourse / petit sac	2 PE	5 PO
Sacoche	5 PE	10 PO
Sac à dos	15 PE	20 PO
Grand sac à dos	25 PE	30 PO
Valise	40 PE	50 PO
Malle	150 PE	80 PO

5 PO

Équipement	Encombrement
Torche	1
Bandage 1 PV restauré (2 utilisations)	1
Briquet	1
Ration de nourriture 1 repas	2

10 PO

Équipement	Encombrement
Trousse de premiers soins basique 2 PV restaurés (4 utilisations)	2
Boussole / carte de la région	1
Jumelles / longue-vue / télescope	2
Corde d'escalade Bonus aux tests d'escalade	2

20 PO

Équipement	Encombrement
Trousse de premiers soins avancée 4 PV restaurés (4 utilisations)	2
Poison Perte de 1d6 PV par jour	1
Antidote Guérit un poison ou une maladie	1
Grappin / gants ou bottes d'escalade Bonus aux tests d'escalade	1
Bottes de marche silencieuse Bonus aux tests de marche discrète	2
Outils de crochetage Bonus aux tests de crochetage de serrure	1
Instrument de musique	4

50 PO

Équipement	Encombrement
Déguisement ou vêtements luxueux	3

100 PO

Équipement	Encombrement
Grand animal de compagnie (puma, aigle, loup...) PNJ moyen	12

200 PO

Équipement	Encombrement
Destrier de combat PNJ fort	450

Règles de base

Résolution des actions

Lorsqu'un joueur veut faire accomplir une action à son personnage, il faut savoir s'il y est arrivé. Les mécanismes de jeu servent à gérer cela, le plus souvent en testant la réussite de l'action par le biais d'un jet de dés.

Principes de simplicité

Si vous faites une action impossible à rater, pas besoin de lancer les dés, elle réussit automatiquement. Idem pour une action impossible à réussir, elle échoue forcément. Si un personnage est censément capable de réaliser une action, et qu'il a devant lui tout le temps nécessaire pour l'accomplir, on considérera qu'il y arrivera forcément au bout d'un certain délai.

C'est la MJ qui décide s'il faut tester la réussite de l'action, en fonction des personnages, de leur état de santé, du scénario et de tout autre élément à prendre en compte. Le but est de ne pas ralentir l'action en faisant jeter des dés inutilement.

Exemples : Marcher sur un chemin ne nécessite pas de test ; par contre, en étant blessé et en se faisant tirer dessus, c'est une autre affaire. Impossible de survivre à une chute d'une falaise haute de 200 mètres ; mais si on a un drap et qu'on veut s'en servir comme parachute, ça peut se tenter...

Enfin, on ne relance pas les dés si un test a échoué. Si le personnage est en capacité de retenter plusieurs fois son action, la MJ peut appliquer un bonus au test (voir ci-après). Mais un jet de dés compte pour toutes les tentatives ; si l'action n'a pas réussi, le joueur doit trouver un autre moyen d'atteindre son but.

Tests et résolutions

Pour accomplir une action, la MJ va d'abord choisir la Caractéristique concernée. Elle va ensuite demander au joueur de lancer un **d66** (deux dés à six faces de couleurs différentes, l'un servant pour les dizaines, l'autre pour les unités). L'action est réussie si le résultat du jet de dés est supérieur ou égal à la caractéristique choisie, à laquelle est ajoutée une valeur de difficulté.

Test réussi si :
jet de d66 ≥ Caractéristique + difficulté

Niveaux de difficulté		
-10	Facile	Action que l'on est censé réussir, mais il y a une petite possibilité de ne pas y arriver.
0	Moyen	Action qui demande de s'y connaître pour la réussir.
+10	Difficile	Action qui nécessite un peu de pratique.
+20	Très difficile	Action impossible à réaliser si on ne maîtrise pas le sujet.
+30	Improbable	Action particulièrement difficile, qu'on ne peut réussir qu'en étant extrêmement bon et en profitant de circonstances favorables.
+40	Impossible	Seuls les super-héros et les demi-dieux y arrivent.

La difficulté de la majorité des actions est **moyenne (0)**.

Exemples : Alice veut défoncer une porte à coups d'épée. Elle doit faire un test de Puissance ; comme la porte est renforcée, la difficulté est Difficile (+10). Son niveau de Puissance est Bon (30), elle doit donc faire $(30+10=)$ 40 ou plus avec un jet de d66. Pendant ce temps, Bob surveille les alentours ; le test est de difficulté Moyenne (0). Sa Perception est de niveau Fort (20), il doit faire $(20+0=)$ 20 ou plus à son jet de d66.

Bonus/Malus

Parfois, les circonstances peuvent être favorables ou défavorables. Dans ce cas, la MJ pourra décider de changer la difficulté du test, pour représenter l'aide ou la gêne qui s'applique alors à l'action du personnage.

Attention, cela ne doit se faire que si ça présente un intérêt par rapport au scénario, ou à la "tension" ressentie par les joueurs. Il faut que l'action reste intelligible pour les joueurs.

Exemple : Camille veut escalader une paroi rocheuse. C'est un test d'Agilité de difficulté Moyenne (0), mais comme un brouillard gêne sa progression, la MJ change la difficulté et la fait passer à Difficile (+10).

Au besoin, les bonus et les malus s'additionnent entre eux.

Exemple : Camille fait valoir qu'elle a un équipement d'escalade (bottes, piolet, corde). La MJ considère que cela représente un bonus qui vient annuler le

malus occasionné par le brouillard. La difficulté redevient Moyenne (0).

Par contre, lorsque Bob effectue la même escalade, il n'a pas d'équipement, mais en plus il est gêné par de violentes bourrasques, qui s'ajoutent au brouillard pour rendre l'ascension très incertaine. La MJ choisit de cumuler ces malus pour faire passer la difficulté à Improbable (+30). Bob est Fort (20) en Agilité, il doit faire $(20 + 30 =) 50$ ou plus à son jet de d66.

Tests avancés

Interprétation des résultats

La plupart du temps, on a juste besoin de savoir si l'action a réussi ou échoué. Mais parfois, on souhaite savoir dans quelle mesure cette réussite ou cet échec était important, afin de nuancer les effets de l'action.

On appelle **résultat brut** le nombre donné par le jet de d66. Le **résultat réel** est obtenu en ne gardant que les **dizaines** du résultat brut.

Le résultat réel donne directement la valeur de réussite au test.

Résultat réel	Interprétation en cas de réussite
1-2	Bof. C'est passé de justesse
3-4	Bien. Ça commence à ressembler à quelque chose
5-6	Top ! C'est vraiment bien
7-8	Super. Une grande réussite
9+	Extra. Réussi à la perfection

Exemple : Alice essaye de suivre les traces de Bob dans la nature. Elle est Bonne (30) en Perception, et le test est de difficulté Moyenne (0). Elle lance les dés et obtient un *résultat brut* de 51, ce qui donne un *résultat réel* de 5. Elle réussit le test, et l'interprétation du résultat est « **Bien** ».

Tests en opposition

Un personnage peut se retrouver à affronter un autre personnage, plutôt qu'une situation. Chaque joueur fait alors un test en utilisant la Caractéristique correspondant à son action.

Dans le cas le plus général, lorsque les deux personnages sont dans les mêmes conditions et n'ont pas de bonus ni de malus particulier, celui qui obtient le résultat brut (jet de d66) le plus élevé remporte l'opposition. En cas d'égalité, si un personnage a initié l'opposition, il remporte le test ; sinon, la MJ peut choisir de rejouer le test ou d'aboutir à un match nul.

Exemple : Bob essaye de suivre Alice discrètement ; il doit faire un jet d'Agilité, et elle un jet de Perception. Il a le niveau Bon (30) en Perception, et fait 45 à son jet de d66.
Alice est Forte (20) en Perception. Elle fait 61 à son jet de d66, donc elle se rend compte de la présence de Bob.

Si l'opposition n'est pas équilibrée entre les deux personnages, et qu'il faut appliquer des bonus ou des malus, les joueurs doivent d'abord réussir leurs tests avant de comparer leurs résultats. La difficulté de base est Moyenne (0).

Dans ce cas, un personnage qui échoue à son test ne peut pas remporter l'opposition. Si les deux échouent, la MJ choisit entre un match nul ou faire rejouer le test.

Si les deux ont réussi leurs tests, celui qui obtient le résultat brut le plus élevé gagne l'opposition. En cas d'égalité, le test est là encore gagné par le personnage qui a initié l'opposition, ou sinon la MJ choisit entre un match nul ou faire rejouer le test.

Exemple : Camille et Daniel font un bras de fer. Il sont tous les deux Bon (30) en Puissance, mais sachant que Daniel est blessé au bras, il doit réussir un test de difficulté Difficile (+10), alors que la difficulté reste Moyenne (0) pour Camille.
Camille doit faire au moins $(30+0)=30$ pour réussir son test ; Daniel doit faire au moins $(30+10)=40$.
Ils font tous les deux 35 à leur jet de d66. Camille a donc réussi son test alors que Daniel l'a raté ; Camille remporte donc le bras de fer.

Utilisation des objets

Objets usuels

La plupart des objets apportent un bonus à partir du moment où on les possède.

Exemples : Bob doit préparer un repas gastronomique, ce qui constitue un test Très difficile (+20). Il dispose d'un livre de recettes écrit par un grand chef, faisant baisser la difficulté à un niveau Difficile (+10). Il a aussi toute une collection d'herbes et épices particulièrement rares ; la MJ reconnaît que cela va lui faciliter les choses, et baisse la difficulté à Moyen (0).

Alice doit se repérer dans une forêt inextricable. Cette action est représentée par un test Difficile (+10). Elle possède une carte et une boussole, ce qui ramène le test à un niveau Moyen (0).

Daniel doit chanter une sérénade, sous la pluie et en haut d'une échelle. La MJ estime que c'est un test Improbable (+30), mais comme Camille possède un instrument de musique, le test devient simplement Très difficile (+20).

Daniel est sur un bateau et scrute l'horizon à la recherche d'une embarcation, au milieu d'un tempête. C'est un test Impossible (+40), mais en s'aidant d'une longue-vue particulièrement sophistiquée, le test retombe à Très difficile (+20).

Objets ayant un effet

Certains objets n'apportent pas un bonus, mais ont un effet lorsqu'ils sont utilisés. Cet effet sera chiffré la plupart du temps. Le plus souvent, ces objets ne sont utilisables qu'une seule fois ou ont un nombre limité d'utilisations, ou il faut attendre un délai entre deux utilisations.

Lorsque l'effet est chiffré, on le notera de cette manière :
[Effet]

Exemples : Un médicament **[3 PV]** fera toujours regagner 3 PV perdus.

Une bombe à eau **[15 mètres]** éclaboussera tout le monde dans le rayon défini, et ne sera utilisable qu'une seule fois.

Combats



© DaniilLovesFood – licence CC BY-NC-ND

Règles de combat

Suivant comment se déroule une partie, les combats peuvent être un élément important de l'action, ou bien être peu utilisés au final. Car de nombreuses alternatives sont souvent possibles, comme fuir, se cacher ou faire peur. Mais quand il faut se battre, ces règles sont là pour ça.

Initiative

Au début du combat, tous les joueurs font un test d'Agilité pour déterminer l'initiative. La MJ fait un seul jet pour tous ses personnages. Parmi les personnes ayant réussi leur test, celle ayant le résultat brut (jet de d66) le plus élevé commencera le tour de jeu. Par la suite, tournez autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre.

La MJ joue tous les adversaires d'un coup lorsque son tour est venu.

Chaque tour de jeu représente une durée de quelques secondes, pendant lesquelles chacun va pouvoir faire **deux actions** à la suite : frapper, tirer, utiliser un objet, se déplacer (si l'on n'est pas engagé au corps-à-corps), esquiver...

À la fin d'un tour de jeu, tout le monde reprend dans le même ordre pour le tour suivant. On ne relance pas l'initiative.

Passe d'armes

Si un joueur utilise l'une de ses deux actions pour attaquer un adversaire (que ce soit pour le frapper au corps-à-corps ou lui tirer dessus à distance), il entame une passe d'armes.

Les deux adversaires font un test en opposition (avec une difficulté Moyenne par défaut pour les deux adversaires). La Caractéristique sur laquelle ils font leurs tests dépend de l'arme utilisée pour attaquer, et du bouclier/armure utilisé pour se protéger (voir ci-dessous la *Description des armes* et celle des *Armures et boucliers*).

Si l'attaquant n'a pas d'arme et se bat à mains nues (combat au contact), il fait un jet de **Puissance**. S'il remporte l'opposition, il occasionne **1 dégât**.

Il n'est pas possible d'attaquer à distance sans posséder une arme.

Si le défenseur n'a pas d'armure ni de bouclier, il doit faire un test d'**Agilité**.

L'attaquant remporte la confrontation s'il réussit son test et qu'il obtient un *résultat brut* (jet de d66) **supérieur ou égal** à celui du défenseur. Il inflige des dégâts en fonction de l'arme utilisée, et éventuellement du *résultat réel* (dizaines du *résultat brut*) obtenu à son jet de dés.

Description des armes

Les armes sont décrites sous la forme :

[Caractéristique Dégâts]

- La **Caractéristique** que le joueur doit utiliser pour manipuler l'arme.
C'est habituellement Puissance ou Agilité pour les armes de contact, et Perception pour les armes à distance.
- Les **Dégâts** que l'arme inflige ; chaque dégât subi fait perdre 1 PV.
Cela peut être un nombre fixe, ou un nombre maximal de dégâts pris sur le *résultat réel* du jet de dés.

Exemples : Un couteau [Agilité 1 PV] demandera un test d'Agilité, et infligera toujours 1 PV de dégâts si l'attaque réussit.

Une épée lourde [Puissance max 4 PV] nécessitera un test de Puissance, et infligera autant de dégâts que le *résultat réel* du jet de dés, avec au maximum 4 PV de dégâts.

Un trébuchet [Volonté ∞] demandera un test de Volonté. Il y aura autant de dégâts que le *résultat réel* du jet de dés, sans limites.

Combat au contact

Quand deux adversaires sont assez proches pour être au contact, on considère qu'ils sont au corps-à-corps. Se déplacer pour être au contact d'un adversaire coûte une action ; en un tour de jeu, il est donc possible de venir au contact d'un adversaire puis de lui asséner un coup.

Les armes à distances ne sont pas utilisables au corps-à-corps, sauf si elles sont manipulables facilement d'une seule main (c'est bon pour les couteaux de lancer, mais pas pour les arcs, les arbalètes...).

Exemple : Estelle utilise un fleuret [Agilité 2 PV]. Elle est Forte (20) en Agilité. Dans un combat contre Daniel, elle l'emporte en faisant un *résultat brut* de 51 à son test (lui n'ayant fait que 26) ; le fleuret faisant toujours 2 dégâts, il perd 2 PV.

Daniel réplique avec une hache à deux mains [Puissance max 5 PV]. Il gagne l'opposition avec un *résultat brut* de 64, soit un *résultat réel* de 6 ; l'arme faisant un maximum de 5 dégâts, Estelle perd 5 PV.

Armures et boucliers

Les boucliers et armures permettent de réduire les dégâts encaissés. Ils sont décrits sous la forme :

[Caractéristique Absorption]

- La **Caractéristique** que le joueur doit tester lorsqu'il utilise le bouclier/armure.
C'est habituellement Puissance pour les armures, et Agilité pour les boucliers.
- L'**Absorption**, qui représente le nombre de dégâts que le bouclier/armure peut absorber à chaque assaut.
Cela peut être un nombre fixe, ou un nombre maximal de dégâts pris sur le *résultat réel* du jet de dés.

Exemples : Un bouclier en bois [Agilité 1 PV] demande un test d'Agilité, et absorbera 1 PV de dégâts à chaque attaque.

Une armure de plates [Volonté max 4 PV] absorbera un nombre de dégâts égale à son *résultat net* à un test de Volonté, avec un maximum de 4 PV absorbés.

Si le défenseur remporte le test en opposition, cela veut dire que l'attaquant n'a pas réussi à l'atteindre.

Si le défenseur perd l'opposition, mais que son jet de dés est une réussite face à une difficulté Moyenne (0), le bouclier/armure absorbe des dégâts.

Si le jet du défenseur est un échec – par rapport à une difficulté Moyenne (0) – le bouclier/armure n'absorbe aucun dégât et le personnage subit directement une perte de points de vie.

Exemples : Alice attaque Camille, qui se protège avec un bouclier [Agilité 2 PV]. Lors du test en opposition, Alice fait 51 et Camille fait 45. Alice a réussi son attaque, et son arme fait 3 dégâts. Camille est Bonne (30) en Agilité, et son jet est supérieur ; elle a donc réussi son test. Son armure absorbe 2 dégâts.

Camille réplique, et Alice défend avec un bouclier antique [Puissance max 3 PV]. Camille fait 45 et Alice fait 21 au test en opposition. Camille a réussi son attaque, et son arme fait 4 dégâts. Alice est Moyenne (40) en Puissance, son test est donc raté ; son bouclier n'a pas bloqué le coup, et elle perd 4 PV.

Il n'est possible de porter qu'un seul bouclier et une seule armure à la fois. Dans le cas où le personnage possède un bouclier et une armure en même temps, le joueur doit choisir l'un des deux pour mener la passe d'armes.

Combat à distance

Le combat à distance a lieu lorsqu'un personnage possède une arme qui peut être lancée (couteau de lancer, shuriken, hachette...) ou qui peut lancer des projectiles (fronde, arc, arba-

lète...). On considère que les munitions sont illimitées – sauf indications contraires. Les armes lancées sont perdues jusqu'à la fin du combat, à moins d'utiliser une action pour les récupérer.

Les armes à distance ont une portée idéale et une portée maximale. Tirer depuis une distance plus grande que la portée idéale entraîne un malus qui augmente avec la distance : le test d'attaque devient Difficile, voire Très difficile. L'attaquant peut utiliser une action pour prendre le temps de viser, afin de réduire la difficulté.

Arme	Portée idéale	Portée maximale
Couteau de lancer	3 m	10 m
Arbalète	15 m	30 m
Arc	30 m	80 m
Grand arc	150 m	250 m

Combat avancé

Fuite

Il y a deux possibilités pour se désengager d'un combat au contact :

- Utiliser ses deux actions dans un tour de jeu. L'adversaire ne peut pas l'en empêcher. Le personnage ne peut rien faire d'autre durant ce tour.
- Utiliser *l'une de ses deux actions*. Dans ce cas, il faut réussir un test en opposition entre les deux opposants sur la compétence Agilité.

Dans tous les cas, lorsqu'un personnage a réussi à s'enfuir, son adversaire ne peut pas revenir au contact dès le tour suivant. Il faudra attendre un tour supplémentaire, et utiliser une action pour venir au contact.

Attaque par surprise

En cas d'attaque-surprise à distance, sur des adversaires non préparés, les assaillants ont droit à un premier tour de jeu gratuit, avant de faire les jets d'initiative et de continuer le combat de manière classique.

S'il s'agit d'une attaque au corps-à-corps (en essayant de se glisser discrètement derrière un adversaire pour le poignarder dans le dos, par exemple), le défenseur écope d'un malus à son test en opposition ; la difficulté passe de Moyenne à Difficile.

Combat à plusieurs

Lorsqu'un personnage est attaqué au corps-à-corps par plusieurs assaillants en même temps, il subit un malus supplémentaire à son test en opposition pour chaque attaquant additionnel.

Exemple : Alice est attaquée par Bob, Camille et Daniel. Bob utilise ses deux actions pour l'attaquer deux fois, et ils font deux tests en opposition successifs, de difficulté Moyenne. Camille attaque ensuite deux fois elle aussi, et la difficulté pour Alice devient Difficile pour les deux tests. Daniel utilise une action pour venir au contact, puis attaque ; le test d'Alice devient Très difficile.

Au tour de jeu suivant, Alice utilise une action pour frapper Camille, et une autre action pour frapper Daniel. Chacun des deux tests en opposition est de difficulté Moyenne.

Les attaques à distance ne sont pas considérées comme des combats à plusieurs. Chaque attaquant procède comme s'il était seul à attaquer la cible.

Armement

Armes au contact

50 P.O.	
Couteau long	[Agilité 2 PV]
Poing américain	[Puissance 2 PV]
Épée courte	[Agilité max 4 PV]
Baton ferré	[Puissance 3 PV]

100 P.O.	
Nunchaku	[Agilité max 6 PV]
Fleuret	[Agilité 5 PV]
Épée à deux mains	[Puissance 5 PV]
Hache	[Puissance max 7 PV]

200 P.O.	
Hallebarde	[Puissance max 10 PV]
Masse d'arme	[Volonté 8 PV]
Épée légendaire	[Agilité max 10 PV]

Armes à distance

50 P.O.	
Fronde / lance-pierres	[Perception 2 PV]
Couteau de lancer / shuriken	[Agilité 2 PV]
Petit arc	[Perception max 4 PV]

100 P.O.	
Arbalète à une main	[Agilité 4 PV]
Grand arc	[Perception max 7 PV]

200 P.O.	
Arbalète	[Perception ∞] avec malus

Boucliers et armures

50 P.O.	
Armure en cuir	[Puissance 1 PV]
Bouclier en bois	[Agilité 1 PV]

100 P.O.	
Cotte de mailles	[Puissance 2 PV]
Bouclier en bois ferré	[Agilité 2 PV]

200 P.O.	
Armure de plates	[Puissance 4 PV]
Bouclier en métal	[Agilité 4 PV]

Gestion de la santé

La santé des personnages est gérée au travers de leurs points de vie. Il est possible de perdre et de regagner des points de vie, mais pas d'en avoir plus que leur nombre initial. Lorsqu'un personnage se retrouve avec zéro point de vie, il tombe inconscient ou meurt, au choix de la MJ.

Un personnage peut perdre des points de vie de plusieurs manières : au cours de combats, à cause d'accidents, de maladies ou de poisons, ou encore en étant confronté à des situations stressantes. Les accidents sont gérés à la discrétion de la MJ ; si un personnage fait une chute vertigineuse, il peut perdre un grand nombre de PV, ou mourir sur le coup.

Blessures

Lorsqu'une blessure est infligée à un personnage, celui-ci subit une perte instantanée de points de vie. Cette perte peut être fixe, ou bien nécessiter un jet de dés, en fonction du type de blessure et de ce que décide la MJ.

Dans certains cas particuliers, une blessure peut s'infecter. L'infection doit alors être gérée comme une maladie qui fait perdre 1d6 PV par jour d'aventure jusqu'à ce que la blessure soit soignée correctement.

Poisons et maladies

Un personnage ne peut pas essayer de résister à un poison ou une maladie, sauf s'il possède un remède ou un antidote. Les poisons et les maladies peuvent avoir un effet immédiat, ou infliger des dégâts au fil du temps (soit pendant une certaine durée, soit jusqu'à ce qu'un remède ait été administré).

En l'absence d'indication spécifique, les poisons et maladies font perdre 1d6 PV par journée d'aventure.

Soins

Pour panser une blessure, il faut utiliser une trousse de premiers soins ou quelque chose d'équivalent. Le nombre de PV regagnés dépend du matériel utilisé.

Pour les poisons et maladies, un diagnostic est nécessaire si la cause n'est pas connue avec exactitude. Cela demande un test de Perception de difficulté Moyenne (0). Une fois réussi, il faut utiliser un antidote ou un médicament, qui fera regagner un nombre fixe de PV.

Type de soin	Santé gagnée
Bandage	1 PV
Trousse de premiers soins basique	2 PV
Trousse de premiers soins avancée	4 PV

Repos

Pour chaque session de repos de plusieurs heures, les personnages regagnent 1 PV. S'ils passent une journée et une nuit complète à se reposer dans de bonnes conditions de confort, ils récupèrent la moitié des PV perdus (arrondis au nombre inférieur).

Personnages non-joueurs



© TinySecretDoor – licence CC BY-NC

PNJ génériques

Durant leurs aventures, les joueurs vont être amenés à rencontrer des personnages gérés par la MJ, appelés Personnages Non Joueurs ("PNJ" en abrégé).

Les PNJ les plus importants ont droit à une description aussi complète que celle des personnages dirigés par les joueurs. Pour tous les autres PNJ de seconde catégorie, on simplifie leur

gestion en les regroupant en quatre catégories. Un PNJ, même de niveau faible, peut avoir des Compétences particulières en fonction des nécessités du scénario joué.

PNJ faibles

- Caractéristiques : 50
- PV : 8
- Dégâts : 2 PV
- Une Compétence spéciale de niveau Faible (+5)

PNJ forts

- Caractéristiques : 30
- PV : 18
- Dégâts : 5 PV
- Une Compétence niveau Moyen (+10) et une niveau Bon (+20)

PNJ moyens

- Caractéristiques : 40
- PV : 12
- Dégâts : 3 PV
- Une Compétence niveau Faible (+5) et une niveau Moyen (+10)

PNJ mortels

- Caractéristiques : 20
- PV : 25
- Dégâts : 9 PV
- Trois Compétences de niveau Fort (+30)

Bestiaire : Animaux

Les animaux sont les premiers adversaires que des aventuriers peuvent rencontrer. Ils sont présents dans tous types d'environnements, et éventuellement apprivoisés.

Rongeurs (rats...)

Habitat : sous-sols, granges...

2 PV – Dégâts 1 PV

- Puissance : 50
- Perception : 50
- Agilité : 20
- Score de Volonté : 11

Canidés (chiens, loups, coyotes...)

Habitat : forêts

6 PV – Dégâts 3 PV

- Puissance : 30
- Perception : 40
- Agilité : 30
- Volonté : 50

Grands félins (lions, cougars...)

Habitat : savane

8 PV – Dégâts 4 PV

- Puissance : 20
- Perception : 20
- Agilité : 30
- Volonté : 40

Grand mammifères (éléphants, rhinocéros...)

Habitat : jungle, savane

20 PV – Dégâts 6 PV

- Puissance : 10
- Perception : 40
- Agilité : 50
- Volonté : 50 à 40

_____ Feuille de personnage _____

Nom	

Histoire, métier, don, défaut

--

Puissance

--

Santé

--

PV

Agilité

--

Richesse

--

PO

Perception

--

Volonté

--

[illegible][illegible]



Unicreon est un jeu de rôle développé dans le cadre du site **Rolis**, qui propose gratuitement des scénarios multi-jeux sous licence libre, un catalogue de jeux de rôle sous licence libre, un agrégateur d'informations rôlistes et un éditeur de scénarios.

Unicreon et Rolis ont été créés par Amaury Bouchard.



Le texte des règles d'Unicreon est placé sous les termes de la licence **Creative Commons BY 4.0**. Vous pouvez l'utiliser, le modifier et le redistribuer librement, tant que vous créditez son auteur (en mettant en lien vers le site Rolis).