

Unicreon

Systeme de jeu de r6le g6n6rique et modulaire

v0.22.0

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. Il n'utilise pas non plus de classes ni de niveaux de personnages ; chacun peut faire évoluer son personnage comme il le souhaite.

Pour jouer à *Unicreon*, vous avez besoin de trois à six personnes enthousiastes, de papier, de crayons, et d'un jeu de dés par joueur : à quatre faces (aussi appelé d4), six faces (d6), huit faces (d8), dix faces (d10) et douze faces (d12).

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. Gestion de l'expérience
7. Personnages non-joueurs
 1. PNJ génériques
 2. Bestiaire : Animaux
 3. Bestiaire : Fantasy
8. Véhicules et animaux
 1. Définition des véhicules et animaux
 2. Tests usuels
 3. Courses-poursuites
 4. Combats et dégâts
 5. Exemples d'animaux
 6. Exemples de véhicules antiques
 7. Exemples de véhicules modernes
9. Magie rituelle
 1. Définition et utilisation
 2. Potions
 3. Incantations

Initiation au jeu de rôle

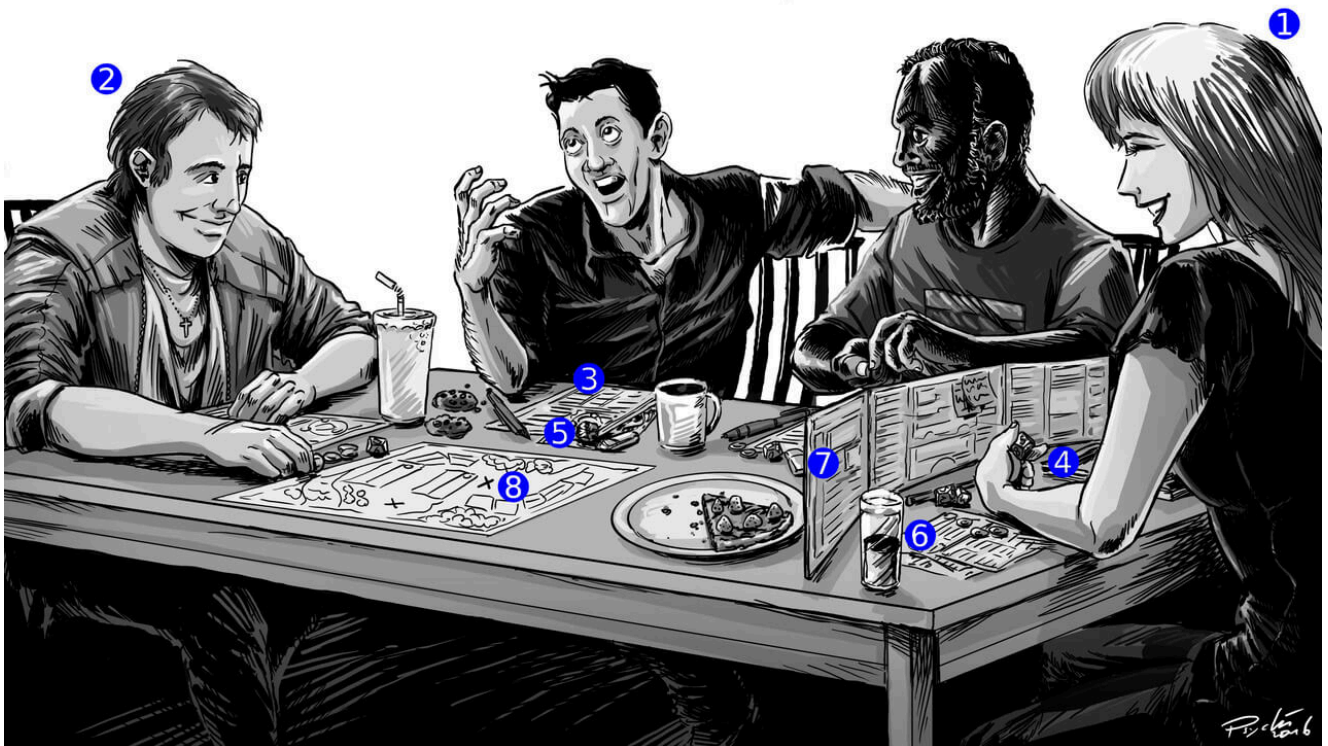
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

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 balafre est ici. J'essaie 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 : Comme je suis Expérimentée en Perception, je lance un d8. Je fais 6. Il fallait faire au moins 4, 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'essaie de lui tirer les vers du nez pour savoir si Jack le balafre 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 suis Fort dans la compétence Baratinier, ça peut passer. Je lance les deux 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**, de **Points de karma** 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 de dé (d4, d6, d8, d10 ou d12). Plus la valeur de dé d'une caractéristique est élevée, 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		
d4	Faible	Capacités inférieures à la moyenne. Peut être le reflet d'une faiblesse particulière, d'une déficience ou d'un manque d'exercice.
d6	Moyen	Capacité dans la moyenne de ce qu'on peut attendre d'un personnage, ni spécialement faible, ni spécialement fort.
d8	Bon	Le personnage bénéficie d'un entraînement spécifique ou d'une prédisposition physiologique pour cette caractéristique, qui le rend meilleur que la moyenne.
d10	Fort	Par un prédisposition et un entraînement particulier, le personnage est clairement au-dessus de la moyenne.
d12	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 26 points aux caractéristiques (un d4 vaut 4 points, un d6 vaut 6 points, etc.).

Un personnage *légendaire* (particulièrement puissant) pourra, avec l'accord de la MJ, répartir 34 points dans ses caractéristiques.

Aucune caractéristique ne peut valoir zéro.

Exemples :

- Un combattant (26 points)
Puissance d10, Agilité d6,
Perception d6, Volonté d4
- Un pickpocket (26 points)
Puissance d4, Agilité d10,
Perception d8, Volonté d4
- Un investigateur (26 points)
Puissance d6, Agilité d4,
Perception d6, Volonté d10
- Un érudit mystique (26 points)
Puissance d4, Agilité d4,
Perception d6, Volonté d12
- Un guerrier *légendaire* (34 points)
Puissance d12, Agilité d6,
Perception d8, Volonté d8

Compétences

Les personnages possèdent des connaissances particulières, qui leur facilitent les choses quand ils essayent de réaliser des actions. Cela comprend des pratiques physiques (savoir jongler, faire de l'apnée, être contorsionniste...), et des capacités intellectuelles ou liées à un apprentissage (connaître une langue étrangère précise, savoir se repérer en forêt, être forgeron...).

Les compétences ont un dé associé (d4, d6, d8, d10 ou d12). Plus le nombre de faces du dé est élevé et plus il sera facile de réussir l'action.

Valeurs de compétences		
d4	Faible	Le personnage a une vague connaissance du sujet.
d6	Moyen	Le personnage est passionné par le sujet.
d8	Bon	Correspond à un métier pratiqué depuis des années.
d10	Fort	Grande maîtrise du sujet en question.
d12	Expert	Le personnage fait partie des plus grands experts mondiaux.

Création du personnage

Vous avez un nombre de points à dépenser dans les compétences de votre choix, en fonction de la caractéristique Volonté :

- Faible (d4) : 34 points
- Moyen (d6) : 36 points
- Bon (d8) : 38 points
- Fort (d10) : 42 points
- Expert (d12) : 48 points

Par exemple, pour 36 points, cela peut être trois compétences à d12, ou trois compétences à d10 et une à d6, ou neuf compétences à d4, etc.

Un personnage *légendaire* pourra dépenser 16 points supplémentaires.

S'il vous reste des points inutilisés, transformez-les en points d'expérience (voir les règles de gestion de l'expérience).

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, des potions de vie ou autre), mais sans dépasser leur nombre initial.

Création du personnage

Votre personnage a un nombre de points de vie qui dépend de sa caractéristique Puissance :

- Faible (d4) : 10 PV
- Fort (d10) : 13 PV
- Moyen (d6) : 11 PV
- Expert (d12) : 15 PV
- Bon (d8) : 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.

Points de karma

Les points de karma ("PK" en abrégé) sont utilisables dans certains cas pour faciliter la vie du personnage et l'encourager à prendre des risques.

Création du personnage

Au début de chaque aventure, les personnages reçoivent un nombre de points de karma qui dépend de leur caractéristique Perception :

- Faible (d4) : 1 PK
- Fort (d10) : 4 PK
- Moyen (d6) : 2 PK
- Expert (d12) : 5 PK
- Bon (d8) : 3 PK

Les personnages gagnent 1 PK de plus à chaque grand chapitre d'un scénario (deux à cinq fois par séance de jeu, suivant la durée). La MJ peut aussi récompenser un joueur ayant pris des risques et ayant fait preuve d'éloquence dans la description de l'action effectuée par son personnage, en lui offrant 1 PK (uniquement si l'action a réussi).

Le compteur de PK peut dépasser la valeur initiale, sans limite.

Voir les règles sur l'utilisation du karma 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

Les personnages commencent avec une richesse qui dépend de leur caractéristique Agilité :

- Faible (d4) : 30 PO
- Fort (d10) : 60 PO
- Moyen (d6) : 40 PO
- Expert (d12) : 80 PO
- Bon (d8) : 50 PO

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.

Pour les sortilèges et les potions, voir les règles sur la Magie rituelle.

Liste de compétences

Si les caractéristiques déterminent l'*inné* d'un personnage, les compétences représentent son acquis. Ce sont les notions dont les bases peuvent s'apprendre relativement facilement, mais qui nécessitent de la pratique et de l'approfondissement pour être maîtrisées.

La liste ci-dessous est donnée à titre indicatif. N'hésitez pas à définir vos propres compétences en fonction des besoins, des métiers et des occupations de vos personnages.

Acrobaties

Cette compétence concerne la réalisation de mouvements corporels précis basés sur l'équilibre, ainsi que le jonglage.

Apparence flatteuse

Concerne tout ce qui a trait à l'apparence du personnage et de comment il est perçu. Bien s'habiller, sentir bon, être bien coiffé, savoir se maquiller...

Cette compétence est limitée par ce que le personnage peut avoir à sa disposition pour s'apprêter.

Athlétisme

Concerne les tests physiques qui nécessitent en même temps de la force, de la souplesse et de la précision. Par exemple pour sauter d'un toit à un autre (en complément de la Puissance), pour lancer une fléchette dans une cible éloignée (en complément de Perception), etc.

Par contre, cette compétence ne peut pas être utilisée pour des tâches uniquement physiques (porter une charge, défoncer une porte) ni pour se battre.

Baratin

Cette compétence est utile dans toutes les situations où il faut faire croire un mensonge à quelqu'un, où il faut inventer une excuse ou improviser une histoire.

Botanique

Compétence utile pour tous les tests nécessitant de connaître les plantes (médicinales, comestibles, toxiques, etc.).

Bricolage

Concerne tous les tests impliquant la création ou la réparation de dispositifs mécaniques, et les petits travaux manuels.

Cavalier (*animal*) / pilotage (*véhicule*)

Concerne la monte d'animaux ou le pilotage de véhicules. Cette compétence doit être possédée séparément pour chaque espèce animale et chaque type de véhicule pour lequel le personnage se spécialise.

Chant et musique

Représente les connaissances du personnage dans le domaine musical, ses connaissances en solfège, sa capacité à composer, et ses performances vocales.

- Au niveau Faible (d4), le personnage sait chanter à peu près juste.
- Au niveau Moyen (d6), il sait jouer d'un instrument de musique et peut chanter des harmonies vocales.
- Au niveau Bon (d8), le personnage sait jouer d'un second instrument.
- Au niveau Fort (d10), le personnage a l'oreille absolue et sait rejouer n'importe quelle mélodie.
- Au niveau Expert (d12), le personnage maîtrise n'importe quel instrument de musique et peut composer des symphonies.

Chapardage / vol à la tire

Compétence utilisable pour voler d'autres personnes sans se faire remarquer, leur faire les poches, fouiller leurs sacs, etc.

Charme / séduction

Utilisable pour charmer quelqu'un, pour séduire par la parole, l'attitude ou les gestes.

Combat (*arme*)

Cette compétence peut être possédée plusieurs fois par un personnage, chaque fois pour une arme spécifique. Elle concerne tous les tests d'utilisation de cette arme pour laquelle le personnage s'est spécialisé.

Combat à mains nues

Cette compétence facilite le combat à mains nues. Elle permet aussi d'augmenter les dégâts occasionnés, en fonction du niveau de la compétence :

- Au niveau Bon (d8), le combat à mains nues devient une arme [Puissance 2 PV].
- Au niveau Fort (d10), c'est une arme [Puissance 3 PV].
- Au niveau Expert (d12), c'est une arme [Puissance 4 PV].

Cuisine

Concerne tous les tests liés à la cuisine, la pâtisserie, la préparation de sauces et de boissons, l'œnologie, etc.

Déguisement

Exprime la capacité à se grimer, à changer d'apparence, à se faire passer pour quelqu'un d'autre.

Détection des mensonges

Compétence qui facilite les tests lorsque le personnage tente activement de savoir si son interlocuteur lui ment.

Détection des pièges

Concerne tous les tests de détection de pièges.

Discrétion

Concerne tous les tests de discrétion physique : marcher silencieusement, suivre quelqu'un sans se faire repérer, se cacher subrepticement, etc.

Dressage

Compétence utilisée lorsqu'il faut domestiquer un animal sauvage, ou enseigner un comportement à un animal domestiqué.

Escalade

Concerne les tests d'escalade et de grimpe, aussi bien avec un équipement qu'à mains nues, ainsi que la descente en rappel.

Ethnologie

Cette compétence regroupe toutes les connaissances concernant les pays et les peuples (locaux et étrangers), telles que leur histoire, leur mythologie, leurs us et coutumes, leur organisation, leurs forces et faiblesses, etc.

Géographie

Concerne les connaissances géographiques sur les différentes régions du monde, aussi bien que la capacité à comprendre une carte, ou encore à se repérer dans des lieux inconnus.

Intuition

Cette compétence est utile lorsqu'un personnage doit faire appel à son intuition, qu'il doit faire des déductions basées sur des éléments a priori sans lien apparent.

Médecine

Concerne tous les tests de premiers soins, de diagnostic suite à une maladie ou un empoisonnement, d'opération médicale, de connaissance en anatomie, etc.

Nage et plongée

Compétence utilisée pour la nage, l'apnée et la plongée sous-marine.

Négociation

Cette compétence est utile dès qu'il faut mener une négociation, qu'on essaye de convaincre quelqu'un avec des arguments, qu'on veut rallier une personne à notre cause.

Pistage

Concerne tous les tests visant à suivre la trace de quelqu'un ou quelque chose, que ce soit dans la nature ou en environnement urbain.

Polyglotte

Concerne tous les tests de compréhension de langues étrangères.

- Si la compétence est au niveau Moyen (d6), le personnage parle une deuxième langue couramment (ou une de plus que le nombre habituel).
- Au niveau Fort (d10), ce sont trois langues parlées à la perfection, ainsi que tous leurs dialectes.
- Au niveau Expert (d12), le personnage peut comprendre n'importe quel dialecte, et s'exprimer dans toutes les langues pas trop exotiques.

Recherche

Cette compétence peut être utilisée dans toutes les circonstances où il faut chercher une information particulière dans un livre ou une bibliothèque.

Résistance mentale

Cette compétence est utilisée dans tous les cas où le personnage doit garder son sang-froid, qu'il doit rester calme, ne pas paniquer.

Résistance physique

Cette compétence indique que le personnage présente une résistance physique supérieure à la normale. Elle peut être utilisée pour faciliter l'utilisation des armures et boucliers qui sont basés sur la caractéristique Puissance.

Serrurerie

Cette compétence peut être utilisée aussi bien pour crocheter une serrure que pour ouvrir un coffre-fort, ou même pour réparer une serrure endommagée.

Vétérinaire

Compétence utilisée pour diagnostiquer et soigner les animaux.

Vision perçante

Concerne tous les tests mettant en œuvre la vision du personnage, que ce soit pour voir de loin, pour discerner des détails minuscules, pour voir la nuit ou dans des conditions de faible luminosité.

Zoologie

Concerne tous les tests relatifs aux animaux, la connaissance de leur anatomie, de leur régime alimentaire, de leur habitat naturel, de leur adaptation à la captivité, etc.

Cette compétence est théorique, ne peut pas être utilisée pour monter, dresser ou soigner un animal.

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 / lampe de poche	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
Petit animal de compagnie (chat, chien...) PNJ faible	4

50 PO

Équipement	Encombrement
Déguisement ou vêtements luxueux	3
Animal de monte ou d'attelage (cheval, bœuf...) PNJ moyen	400
Charette, attelage	500
Équipement de plongée	6

100 PO

Équipement	Encombrement
Grand animal de compagnie (puma, aigle, loup...) PNJ moyen	12
Véhicule standard (voiture, moto, petit bateau...)	1000

200 PO

Équipement	Encombrement
Destrier de combat PNJ fort	450

500 PO

Équipement	Encombrement
Véhicule blindé Autochenille, petit bateau cuirassé...	2000

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 tiquer 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 le dé correspondant à cette **Caractéristique**. Si le résultat est supérieur ou égal à une **difficulté**, l'action est réussie.

Test réussi si :
jet de dé de caractéristique \geq difficulté

Niveaux de difficulté

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

La difficulté de la majorité des actions est **moyenne (4)**.

Exemples : Alice veut défoncer une porte à coups d'épaulé. Elle doit faire un test de Puissance ; comme la porte est renforcée, la difficulté est Difficile (5). Son niveau de Puissance est Bon (d8), elle doit donc faire 5, 6, 7 ou 8 à son jet pour réussir. Pendant ce temps, Bob surveille les alentours ; le test est de difficulté Moyenne (4). Sa Perception est de niveau Fort (d10), il doit faire 4 ou plus à son jet de dé.

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 (4), mais comme un brouillard gêne sa progression, la MJ change la difficulté et la fait passer à Difficile (5).

Baratiner au niveau Bon (d8). Elle lance les deux dés et fait 2 et 4. Le résultat du test est donc 4 ; elle a réussi à convaincre le garde.

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 (4).

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 (8). Bob est Fort en Agilité, il doit faire 8 ou plus en lançant un d10.

Utilisation des compétences

Lorsqu'un joueur se retrouve à faire un test, il peut demander à utiliser l'une des compétences de son personnage. Si la MJ accepte, le joueur va alors lancer le dé de compétence *en même temps* que le dé de caractéristique. Pour déterminer le résultat du test, il garde le meilleur des deux dés.

Test réussi si :
meilleur jet de dé (caractéristique, compétence) ≥
difficulté

Exemple : Alice veut convaincre un garde de la laisser passer. La MJ lui demande de faire un test de Volonté avec une difficulté Moyenne (4). Alice est Faible (d4) dans cette caractéristique, mais elle a la compétence

Utilisation du karma

Les points de karma servent à faciliter les choses lorsqu'un joueur veut tenter une action que son personnage aurait normalement du mal à réaliser. Cela représente l'effort et la concentration que le personnage met dans son action, ainsi que la chance qui peut lui sourire.

Avant de lancer les dés pour faire un test, il est possible de dépenser 1 PK pour diminuer la difficulté de l'action. En dépensant plusieurs points de karma, on fait baisser d'autant la difficulté.

Attention, dans ce cas les effets sont exacerbés :

- Si le test est réussi, on considérera la réussite comme éclatante, avec d'éventuels effets positifs.
- Si le test est raté – même d'un seul point –, c'est considéré comme un échec critique. Des effets négatifs impacteront le personnage, au choix de la MJ.

Exemples : Alice doit escalader une paroi glacée sous de fortes bourrasques, c'est un test Improbable (8). En dépensant 2 PK, le test devient Difficile (5). Elle est Bonne (d8) en Agilité ; elle fait 7 au dé, le test est donc réussi ; elle a escaladé sans même être essoufflée.

Bob essaye à son tour. En dépensant 1 PK, la difficulté est pour lui Très difficile (6). Il est Moyen (d6) en Agilité, et fait 5 à son jet de dé. Non seulement il ne parvient pas à escalader la paroi, mais il se casse la jambe en tombant, perdant 3 PV au passage.

Un joueur ne peut pas dépenser ses points de karma pour aider un autre joueur, sauf en cas d'action en coopération.

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.

Le résultat donne directement la valeur de réussite au test.

Résultat	Interprétation en cas de réussite
1-2	Échec
3-4	Bof. C'est passé de justesse
5-6	Bien. Ça commence à ressembler à quelque chose
7-8	Top ! C'est vraiment bien
9-10	Super. Une grande réussite
11-12	Extra. Réussi à la perfection

Exemple : Alice essaye de suivre les traces de Bob dans la nature. Elle est Bonne (d8) en Perception, et elle est Moyenne dans la Compétence Pistage (d6) ; le test est de difficulté Moyenne (4). Elle fait 5 à son jet de dé. 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 (et la Compétence éventuellement utilisable).

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 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 (d8) en Perception, et fait appel à sa compétence Filature (d8). Il lance les deux dés et obtient 4 et 5 ; son résultat final est donc 5. Alice est Forte (d10) en Perception et n'a pas de Compétence utilisable. Elle fait 6 à son jet de dé, 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 (4).

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 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. Ils sont tous les deux Bon (d8) en Puissance, mais sachant que Daniel est blessé au bras, il doit réussir un test de difficulté Difficile (5), alors que la difficulté reste Moyenne (4) pour Camille. Ils obtiennent tous les deux 4 à leur jet de Puissance. Camille a donc réussi son test alors que Daniel l'a raté ; Camille remporte donc le bras de fer.

Utilisation du karma dans les tests en opposition

Avant d'entamer un test en opposition, il est possible de dépenser des points de karma pour tenter d'influer sur le résultat du test.

Pour chaque PK dépensé avant de lancer les dés, le personnage peut choisir entre abaisser la difficulté de son test d'un niveau (par exemple, un test de difficulté Moyenne devient Facile), ou augmenter celle de son adversaire d'un niveau.

Comme toujours lors de l'utilisation du karma, une réussite ou un échec après avoir dépensé des PK aura un effet exacerbé.

Actions en coopération

Lorsqu'une personne en aide une autre pour effectuer une action, elle contribue directement au succès de l'action. Dans ce cas, les jets de dés sont mis en commun, et le meilleur résultat est gardé.

Exemple : Émilie aide Daniel à déchiffrer une inscription écrite dans une langue étrangère, qui correspond à une difficulté Difficile (5). Les deux font un jet de Volonté. Émilie lance un d8 et fait 7, Daniel a un d6 et fait 3 ; le résultat final fait donc 7, c'est un succès.

Dans le cas particulier où l'aide est *cumulative* – ce qui est souvent le cas pour les actions physiques –, non seulement le meilleur résultat est gardé, mais en plus la difficulté diminue avec le nombre de personnes qui apportent leur aide.

Nombre de personnes	Difficulté
2-3	1 niveau en moins
4-6	2 niveaux en moins
7-9	3 niveaux en moins
10 et +	4 niveaux en moins

Exemple : Bob veut enfoncer une porte à coups d'épaule. C'est un test de Puissance Très difficile (6). Camille et Daniel viennent lui prêter main-forte, la difficulté passe donc à Difficile (5).

Actions de groupe

Si tous les personnages effectuent la même action au même moment, les joueurs doivent alors tous faire le même test. Si au moins la moitié des tests (arrondi au nombre supérieur) est réussie, l'ensemble du groupe a réussi, sinon l'ensemble du groupe a échoué.

Exemple : Le groupe doit passer sans bruit devant un garde endormi. Ils font tous un jet d'Agilité de difficulté Difficile. Alice réussit son test, Bob échoue et Camille réussit. Ils passent sans encombre.

Actions de longue durée

Une action classique s'effectue sur une période plutôt brève. Il sera parfois – mais rarement – nécessaire qu'un personnage effectue une action qui s'étire dans la durée, et que l'on voudra gérer différemment des autres.

Pour cela, la MJ va découper l'action en plusieurs séquences. Pour chacune d'elles, le joueur fera un test. Si au moins la moitié des tests (arrondi au nombre supérieur) est réussie, l'ensemble de l'action est réussie.

Durée totale de l'action	Fréquence de test
≤ 15 minutes	5 minutes
≤ 1 heure	10 minutes
≤ ½ journée	1 heure
≤ 1 journée	2 heures
plusieurs jours	½ journée

Exemple : Daniel doit réparer la transmission de son hors-bord. La MJ estime que c'est une tâche d'Agilité de difficulté Moyenne (4) qui va durer presque une journée entière. Daniel doit faire cinq tests ; il en réussit quatre, la réparation est donc réussie.

Si une action de longue durée est effectuée par plusieurs personnes en coopération, on appliquera la règle habituelle des actions en coopération. Pour chaque tronçon, tous les participants jettent leurs dés, et le meilleur résultat est gardé pour déterminer le succès du tronçon.

Utilisation du karma dans les actions de longue durée

Comme pour n'importe quel autre test, un joueur peut utiliser des points de karma pour faciliter l'un des tests à réaliser lors d'une action de longue durée.

Si le test est réussi, le test suivant de l'action de longue durée est automatiquement réussi lui aussi.

Par contre, si le joueur échoue au test, le test suivant est automatiquement raté.

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 (6). Il dispose d'un livre de recettes écrit par un grand chef, faisant baisser la difficulté à un niveau Difficile (5). 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 (4).

Alice doit se repérer dans une forêt inextricable. Cette action est représentée par un test Difficile (5). Elle possède une carte et une boussole, ce qui ramène le test à un niveau Moyen (4).

Daniel doit chanter une sérénade, sous la pluie et en haut d'une échelle. La MJ estime que c'est un test Improbable (8), mais comme Camille possède un instrument de musique, le test devient simplement Très difficile (6).

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 (10), mais en s'aidant d'une longue-vue particulièrement sophistiquée, le test retombe à Très difficile (6).

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.

Objets nécessitant un test

Certains objets sont délicats à manipuler, et nécessitent de faire un test pour pouvoir être utilisés. Ces objets sont décrits sous la forme :

[Caractéristique Effet]

- La **Caractéristique** à tester pour utiliser l'objet.
- L'**Effet** de l'objet, qui sera indiqué quantitativement, soit par une valeur fixe, soit par un nombre maximal pris sur le résultat du jet de Caractéristique.

Tout d'abord, le joueur doit faire un test sur la Caractéristique désignée, pour savoir s'il réussit à utiliser l'objet. Le test sera de difficulté Moyenne la plupart du temps.

Si le test de manipulation de l'objet est réussi, l'effet s'applique. Si l'effet est fixe, il s'applique directement.

Exemples : Pour utiliser un bandage [Volonté 2 PV], il faudra réussir un test de Volonté. En cas de succès, il fera regagner 2 PV au personnage blessé.

Un porte-voix [Puissance 30 m] devra être utilisé en faisant un test de Puissance. En cas de réussite, il permettra de se faire entendre jusqu'à 30 mètres de distance.

Parfois, l'effet de l'objet sera variable. C'est alors le résultat du jet de dé qui va déterminer sa valeur ; dans ce cas, une valeur maximale est indiquée.

Exemples : Un grappin [Agilité max 10 m] nécessitera un test d'Agilité. Le résultat du jet de dé donnera le nombre de mètres en hauteur qu'il est possible d'atteindre, avec un maximum de 10 mètres.

Pour utiliser une longue-vue [Perception ∞ km], il faudra réussir un test de Perception. Elle permettra de voir à un nombre de kilomètres égal au résultat du jet de dé, sans limite.

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. La personne qui fait le résultat le plus élevé sera celle qui 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.

Passer 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 obtient un résultat **supérieur ou égal** à celui du défenseur. Il inflige des dégâts en fonction de l'arme utilisée, et éventuellement du résultat obtenu à son jet de dé.

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 du jet de Caractéristique.

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

Un pistolet [**Perception max 4 PV**] nécessitera un test de Perception, et infligera autant de dégâts que le résultat du jet de dé, avec au maximum 4 PV de dégâts.

Un bazooka [**Perception ∞**] demandera un test de Perception. Il y aura autant de dégâts que le résultat du jet de dé, 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 pistolets, mais pas pour les arcs, les arbalètes, les fusils, les mitrailleuses...).

Exemple : Estelle utilise un fleuret [**Agilité 2 PV**]. Elle est Forte (d10) en Agilité. Dans un combat contre Daniel, elle l'emporte en faisant un résultat de 9 à son test (lui n'ayant fait que 4) ; 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 en faisant un résultat de 8 sur son d12 ; 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 du jet de Caractéristique.

Exemples : Un gilet pare-balles [**Agilité 1 PV**] demandera un test d'Agilité, et absorbera 1 PV de dégâts à chaque attaque.

Un bouclier antiémeute [**Puissance max 3 PV**] absorbera un nombre de dégâts égal à son résultat à un test de Puissance, avec un maximum de 3 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 dé est une réussite face à une difficulté Moyenne (4), le bouclier/armure absorbe des dégâts.

Si le jet du défenseur est un échec – par rapport à une difficulté Moyenne (4) – le bouclier/armure n'absorbe aucun dégât et le personnage subit directement une perte de points de vie.

Exemples : Alice attaque Camille, qui est protégée par un gilet pare-balles [**Agilité 2 PV**]. Lors du test en opposition, Alice fait 7 et Camille fait 5. Alice a réussi son attaque, et son arme fait 3 dégâts. Camille a réussi son test (elle a fait un résultat supérieur ou égal à 4), donc son armure absorbe 2 dégâts.

Camille réplique, et Alice défend avec un bouclier antique [**Puissance max 3 PV**]. Camille fait 6 et Alice fait 2 au test en opposition. Camille a réussi son attaque, et son arme fait 4 dégâts. En faisant un résultat inférieur à 4, Alice a raté son test ; 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, arbalète, pistolet, mitraillette, bazooka...). 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
Arc en carbone	150 m	250 m
Pistolet	30 m	50 m
Fusil	50 m	100 m
Lance-grenades	200 m	400 m
Fusil de précision	400 m	1000 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 (la difficulté n'est donc pas utilisée pour ce test). 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 (et de nouveau, comme la difficulté est la même pour les deux opposants, elle n'est pas utilisée).

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.

Tir à bout portant

Si un personnage utilise une arme qui envoie des projectiles (arbalète, revolver...) en étant à bout portant de son adversaire, il gagne un bonus à son test en opposition, alors que son opposant subit un malus.

Exemple : Alice enfonce son pistolet dans les côtes de Bob, et tire. Le test d'Alice est Facile (3), alors que celui de Bob passe à Difficile (5).

Comme d'habitude, les bonus et malus peuvent s'additionner.

Exemple : Avant de se faire tirer dessus à bout portant, Bob avait eu les mains ligotées. La difficulté est donc Très difficile (6).

Utilisation du karma dans les combats

Lors d'un combat, il est possible de dépenser des points de karma juste avant une passe d'armes, pour tenter d'influer sur son résultat.

Pour chaque PK dépensé, le personnage peut choisir entre abaisser la difficulté de son test d'un niveau, ou d'augmenter celle de son adversaire d'un niveau.

Si le personnage qui gagne le test en opposition est celui qui a dépensé le plus de points de karma, l'arme ou le bouclier/armure de son adversaire se casse ou s'enraye définitivement lors de l'échange.

Armement

Armes au contact

50 P.O.	
Couteau long	[Agilité 2 PV]
Poing américain	[Puissance 2 PV]
Épée courte	[Agilité max 4 PV]
Matraque / Bâton ferré	[Puissance max 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	[Agilité 6 PV]
Masse d'armes	[Puissance 8 PV]
Fléau d'armes	[Volonté max 9 PV] avec malus
Sabre de samouraï	[Agilité max 9 PV]

Armes à distance

50 P.O.	
Fronde / lance-pierres	[Perception 2 PV]
Couteau de lancer / shuriken	[Agilité 2 PV]
Arc	[Perception max 4 PV]
Pistolet à impulsion électrique	[Perception 3 PV] Les PV perdus sont récupérés en 3 passes d'armes

100 P.O.	
Arbalète à une main	[Agilité 4 PV]
Arc en carbone	[Puissance max 6 PV]
Pistolet	[Perception 5 PV]
Grenade (2)	[Agilité 7 PV] ou [Perception max 10 PV]

200 P.O.	
Arbalète	[Perception max 9 PV] avec malus
Arc à poulies	[Perception max 7 PV]
Fusil / mitraillette	[Perception max 10 PV]
Fusil de précision	[Perception max 6 PV] avec bonus
Bazooka	[Puissance max 10 PV] avec malus

Boucliers et armures

50 P.O.	
Armure en cuir	[Agilité 1 PV]
Bouclier en bois	[Puissance 1 PV]
Bouclier en plastique	[Puissance 2 PV]

100 P.O.	
Cotte de mailles	[Puissance 2 PV]
Bouclier en bois ferré	[Agilité 2 PV]
Gilet pare-balles	[Volonté 2 PV]
Bouclier antiémeute	[Puissance 3 PV]
Armure en fibre de verre	[Agilité 3 PV]

200 P.O.	
Armure de plates	[Puissance 4 PV]
Bouclier en métal	[Puissance 4 PV]
Bouclier en kevlar	[Agilité 3 PV] avec bonus

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, une potion de soin 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 (4). 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
Onguent magique	3 PV
Potion de soin	4 PV
Incantation de soin (30 minutes)	6 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).

Gestion de l'expérience

Il est possible de jouer des parties de jeu de rôle séparées les unes des autres, dans lesquelles les personnages sont des héros au faite de leurs capacités. Mais si votre équipe de joueuses et joueurs est assidue et motivée, vous pouvez la récompenser en permettant à leurs personnages de progresser, de s'améliorer au fil du temps.

Points d'expérience

Les personnages possèdent un compteur supplémentaire, qui sert à emmagasiner des Points d'Expérience ("XP" en abrégé).

Ces points représentent les connaissances emmagasinées par les personnages au cours de leurs aventures. Ils peuvent ensuite être utilisés pour augmenter les capacités des personnages, en améliorant leurs caractéristiques et compétences, et en acquérant de nouvelles compétences.

Gagner des XP

Il est possible de gagner des XP supplémentaires en diverses occasions. Bien souvent, c'est lorsque les actions des joueurs est à la hauteur de la bravoure de leurs personnages.

Situation	Gain
Terminer un scénario de manière satisfaisante	10 XP
Si le scénario est très long, il sera découpé en chapitres (de 2 à 4 heures de jeu chacun). Terminer un chapitre de manière satisfaisante	10 XP
Réussir une action héroïque importante	5 XP
Réussir une action héroïque mineure	1 XP
Entre deux scénarios, si cela a du sens, on peut considérer que le personnage a amélioré ses connaissances par la pratique ou l'apprentissage	5 XP

Utiliser les XP : Compétences

La plupart du temps, les points d'expérience sont utilisés pour acquérir de nouvelles Compétences, afin de rendre un personnage plus versatile, et pour améliorer les Compétences déjà acquises, pour le rendre plus spécialisé.

Le nombre de points d'expérience à dépenser dépend du niveau de départ et d'arrivée souhaité pour la Compétence.

Évolution de Compétence	Coût
Nouvelle Compétence Faible (d4)	20 XP
Faible (d4) ↗ Moyen (d6)	10 XP
Moyen (d6) ↗ Bon (d8)	20 XP
Bon (d8) ↗ Fort (d10)	25 XP
Fort (d10) ↗ Expert (d12)	30 XP

Utiliser les XP : Caractéristiques

Si un personnage a emmagasiné beaucoup d'expérience, il peut améliorer ses Caractéristiques. C'est une évolution coûteuse, qui demande d'avoir vécu de nombreuses aventures épiques, mais dont le résultat est immédiat pour tous les tests impactés.

Évolution de Caractéristique	Coût
Acquérir la Caractéristique Pouvoir de niveau Faible (d4)	50 XP
Faible (d4) ↗ Moyen (d6)	20 XP
Moyen (d6) ↗ Bon (d8)	40 XP
Bon (d8) ↗ Fort (d10)	60 XP
Fort (d10) ↗ Expert (d12)	100 XP

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 : d4
- PV : 8
- Dégâts : 2 PV
- Une Compétence spéciale de niveau Faible (d4)

PNJ forts

- Caractéristiques : d8
- PV : 18
- Dégâts : 5 PV
- Une Compétence niveau Moyen (d6) et une niveau Bon (d8)

PNJ moyens

- Caractéristiques : d6
- PV : 12
- Dégâts : 3 PV
- Une Compétence niveau Faible (d4) et une niveau Moyen (d6)

PNJ mortels

- Caractéristiques : d10
- PV : 25
- Dégâts : 9 PV
- Trois Compétences de niveau Fort (d10)

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 : d4
- Perception : d4
- Agilité : d10
- Score de Volonté : 1

Canidés (chiens, loups, coyotes...)

Habitat : forêts

6 PV – Dégâts 3 PV

- Puissance : d8
- Perception : d6
- Agilité : d8
- Volonté : d4

Grands félins (lions, cougars...)

Habitat : savane

8 PV – Dégâts 4 PV

- Puissance : d10
- Perception : d10
- Agilité : d8
- Volonté : d6

Grand mammifères (éléphants, rhinocéros...)

Habitat : jungle, savane

20 PV – Dégâts 6 PV

- Puissance : d12
- Perception : d6
- Agilité : d4
- Volonté : d4 à d6

Bestiaire : Fantasy

Dans les univers de fantasy, plusieurs types d'intervenants peuvent être rencontrés. Certains sont des "monstres" qui n'ont d'autre utilité que d'être combattus, mais d'autres peuvent être incarnés par des PNJ utiles au scénario.

Gobelins



© Armandeo64 – licence CC BY-SA

Petits être humanoïdes à la peau grise-verte, les gobelins ne sont pas très intelligents, pas très forts, pas bien organisés, pas bien armés... mais leur nombre peu les rendre dangereux pour n'importe quelle équipe d'aventuriers.

Habitat : cavernes

6 PV – Dégâts 2 PV

- Puissance : d4
- Perception : d4
- Agilité : d6
- Volonté : d4

Kobolds



© Lucas Salcedo – licence CC BY-SA

Les kobolds sont des petits hommes-lézards, plus intelligents et sournois que les gobelins, mais encore plus lâches et vils. Incapables de faire de l'élevage ou de l'agriculture, ils effectuent des pillages réguliers dans les régions environnant leurs villages.

Habitat : forêts, plaines...

8PV – Dégâts 3 PV

- Puissance : d6
- Perception : d4
- Agilité : d6
- Volonté : d6

Orques



© Lucas Salcedo – licence CC BY-SA

Autre espèce de "peau verte" considérée comme belliqueuse, les orques sont grands, puissants et agressifs. Leurs tribus vivent dans des villages, et ils n'hésitent pas à s'allier à d'autres tribus pour partir en guerre contre les autres espèces.

Habitat : forêts, plaines

16 PV – Dégâts 4 PV

- Puissance : d10
- Perception : d6
- Agilité : d6
- Volonté : d6

Trolls



© shurita – licence CC BY-NC-ND

Les trolls sont des géants d'une force incroyable, mais à l'intelligence très limitée. Dans une bataille, ils suivent naturellement les ordres des orques, tant que cela leur permet d'assouvir leurs instincts de destruction.

Habitat : grottes

35 PV – Dégâts 8 PV

- Puissance : d12
- Perception : d6
- Agilité : d4
- Volonté : d4

Ogres



© LadyofHats – licence CC0

Géants obsédés par la nourriture, les ogres sont plus grands et plus lents que les trolls, et légèrement moins belliqueux. Suivant leurs intérêts, ils peuvent se mettre au service de n'importe quelle armée, tant qu'ils sont récompensés par des quantités de gibiers. On les a déjà vu se retourner contre les alliés lorsqu'ils avaient faim, même si pour eux la violence est un moyen et non une fin.

Habitat : forêts

40 PV – Dégâts 12 PV

- Puissance : d12
- Perception : d4
- Agilité : d4
- Volonté : d6

Dragons



© LadyofHats – licence CC0

Il existe classiquement plusieurs types de dragons, avec des capacités différentes. Certains crachent du feu, d'autres de la glace ; certains sont sages, altruistes et bienveillants, d'autres sont égoïstes, voleurs et belliqueux.

Habitat : Montagnes

80 PV – Dégâts 18 PV

- Puissance : d12
- Perception : d10
- Agilité : d10
- Volonté : d12

Véhicules et animaux



© dominuself – licence CC BY-NC-ND

Les règles consacrées aux véhicules et animaux ont pour but d'en gérer l'utilisation, principalement dans le cadre de courses-poursuites et de combats.

Ils sont gérés de la même manière car on peut : se déplacer en chevauchant un animal aussi bien qu'en conduisant une automobile ; apprendre des tours à un animal, voire même discuter par gestes avec les plus intelligents ; utiliser le flair d'un animal,

comme on utiliserait l'œil perçant d'une vigie ; attaquer en utilisant les sabots ferrés d'un destrier de combat ou la tourelle d'un char d'assaut.

Dans un but de simplicité, les véhicules et les animaux sont gérés comme des personnages à part entière. Ils ont des Points de Vie (PV), et les mêmes caractéristiques (Puissance, Agilité, Perception, Volonté).

Définition des véhicules et animaux

Les véhicules et les animaux sont décrits comme n'importe quel personnage, avec des points de vie et les mêmes caractéristiques. Les PV sont absolus : un véhicule ou un animal en aura d'autant plus qu'il sera résistant ou vigoureux.

Les caractéristiques, par contre, sont relatives : comme cela n'aurait pas de sens de comparer une carriole avec un char d'assaut, leurs valeurs ne sont utilisables que par comparaison avec des véhicules et animaux du même acabit.

Points de Vie

Comme pour n'importe quel personnage, les PV représentent l'état de santé des animaux, ou encore la résistance structurelle d'un véhicule.

Lorsqu'un animal tombe à zéro point de vie, il est mort. Pour un véhicule, on considérera qu'il est détruit et inutilisable.

Puissance

La Puissance représente la force (pour un animal), la vitesse, la résistance.

Attention, pour les véhicules tractés par des animaux (comme une carriole), c'est la Puissance des animaux qui détermine la vitesse de l'attelage. Dans ce cas, la Puissance est égale à zéro.

Agilité

L'Agilité mesure l'aisance à se mouvoir, la rapidité à changer de direction.

Perception

Cette caractéristique indique la capacité à percevoir l'environnement.

Pour un animal, cela concerne ses sens aussi bien que son intuition. Pour un véhicule, la Perception représente ses éventuels radars, sonars et autres détecteurs.

Cette caractéristique peut valoir zéro pour les véhicules inertes (qui n'intègrent pas de capteurs sensoriels).

Volonté

La Volonté montre l'intelligence et l'autonomie d'un animal.

Cette caractéristique vaut zéro pour les véhicules.

Tests usuels

La plupart du temps, les véhicules et animaux font des tests comme n'importe quel personnage, en utilisant leurs caractéristiques. Ils n'ont habituellement pas de compétences, mais peuvent bénéficier de celles du personnage qui les commande.

Déplacement

Il n'y a pas besoin de faire de test pour savoir si un personnage peut se déplacer, dans la mesure où il en a la capacité ; cela est aussi valable pour les véhicules et animaux. Par contre, on peut avoir besoin de savoir s'il peut atteindre sa vitesse maximale, s'il réussit à changer rapidement de direction, ou s'il peut manœuvrer dans un espace restreint.

Pour tester si la vitesse maximale est atteinte, il faut faire un test de **Puissance**. La difficulté est Moyenne par défaut, mais elle peut être adaptée en fonction des circonstances.

En cas de réussite, la vitesse maximale est atteinte sans problème. En cas d'échec, le déplacement est possible mais avec une vitesse moindre (l'animal est blessé ou le véhicule a un petit souci technique temporaire).

Pour tester la manœuvrabilité, il faut faire un test d'**Agilité**. Là encore, la difficulté est Moyenne par défaut, mais elle peut être adaptée en fonction des circonstances.

En cas de réussite, la manœuvre est réussie. En cas d'échec, la MJ doit évaluer les conséquences, qui peuvent être minimales (il faut faire demi-tour) ou catastrophiques (oups, on n'a pas pu éviter ce gros rocher qui nous tombait dessus).

Détection

On peut faire appel aux sens d'un animal ou aux détecteurs (radar, sonar...) d'un véhicule en faisant un test de **Perception**. La difficulté est Moyenne par défaut, mais la MJ peut l'adapter en fonction des circonstances.

Interactions

Il est possible d'interagir avec un animal, pour l'interroger, lui ordonner de se déplacer ou d'attaquer de manière autonome. Pour cela, on effectuera un test de **Volonté**. Comme toujours, la difficulté est Moyenne par défaut, mais elle peut être adaptée en fonction des circonstances.

Les capacités dépendent évidemment du niveau d'éveil cognitif de l'animal ou du véhicule.

Courses-poursuites

Lors d'une course-poursuite, un véhicule (ou un animal) tente d'en rattraper un autre. Dans certains cas, le but est juste de le suivre, dans d'autres cas ce sera pour lui tirer dessus à distance, dans d'autres cas enfin il s'agira de venir au contact pour l'éperonner ou l'assaillir.

Principe de base

Une course-poursuite ne peut avoir lieu qu'entre deux véhicules qui ont une vitesse et une manœuvrabilité comparables dans un contexte donné.

Un être humain à pied se fera toujours distancer par un cheval, sauf dans une rue pleine de passants. Un cheval ne pourra pas suivre une automobile lancée à pleine vitesse, mais son agilité le rendra plus rapide dans une forêt touffue.

Si la course-poursuite concerne des véhicules qui ne sont clairement pas dans la même catégorie, la MJ peut résoudre l'action sans le moindre jet de dé.

Évaluation

Si la MJ considère qu'une course-poursuite est engagée entre deux protagonistes, elle doit évaluer la durée approximative totale de cette poursuite, que ce soit pour que le poursuivant rattrape le poursuivi, ou au contraire que ce dernier ne s'échappe définitivement. Cette durée dépendra de plusieurs facteurs : la vitesse des protagonistes, leur distance au début de la poursuite, les obstacles qui vont se dresser devant eux...

En fonction de cette estimation, la poursuite sera découpée en plusieurs séquences, comme pour les actions de longue durée. Pour chaque séquence, les joueurs devront faire un test en opposition. L'opposant qui remporte la majorité des tests gagne la course-poursuite.

Durée totale de l'action	Fréquence de test
≤ 15 minutes	5 minutes
≤ 1 heure	10 minutes
≤ ½ journée	1 heure
≤ 1 journée	2 heures
plusieurs jours	½ journée

Exemples : Une poursuite à cheval avec une distance initiale de quelques centaines de mètres, et un paysage varié, durera habituellement entre 15 et 30 minutes. Soit trois tests en moyenne.

La poursuite entre deux voiliers distants de quelques milles nautiques durera souvent une demi-journée ou plus ; ce qui représente quatre à six tests.

Une moto lancée aux trousseaux d'une voiture dans une ville dense, mènera une course de moins d'une heure, soit souvent trois à cinq tests.

Résolution

À chaque séquence de test, les joueurs vont faire un test en opposition. Attention, le test se fait en utilisant les caractéristiques du véhicule ou de l'animal utilisé, et non pas celles des personnages.

Au début de la course-poursuite, les opposants sont à distance l'un de l'autre. C'est alors la vitesse qui importe, soit pour rattraper l'adversaire, soit pour creuser l'écart avec lui ; il faut donc faire un test sur la **Puissance** des deux véhicules ou animaux.

Ensuite, pour chaque test à effectuer, le gagnant du test précédent peut choisir si la séquence nécessite momentanément de la vitesse (test de **Puissance**) ou de la maniabilité (test d'**Agilité**).

En cas d'égalité à un test en opposition, on considérera que la distance entre les opposants n'a pas changé. On ne rejoue pas le test.

À la fin de la poursuite, le protagoniste qui a réussi le plus grand nombre de tests remporte la course-poursuite. S'ils ont réussi le même nombre de tests, alors le poursuivi a réussi à s'échapper. À défaut d'avoir un poursuivant et un poursuivi, la MJ peut dire qu'il y a match nul ou fait faire un test supplémentaire pour déterminer le gagnant.

Exemple : Daniel et Estelle font une course à dos de cochon. Leurs montures ont les mêmes caractéristiques (d6 en Puissance, d4 en Agilité). La course est très courte, donc il n'y a que deux tests en opposition. Le premier test se fait sur la Puissance. Daniel fait un résultat de 2, Estelle fait 3. Estelle remporte donc l'opposition.

Pour le second test, elle choisit de prendre un virage serré, donc de faire un test d'Agilité. Daniel fait un ré-

sultat de 3, Estelle fait 1. Daniel remporte la seconde opposition.

La MJ fait faire un troisième test. Daniel choisit l'Agilité de nouveau. Il fait un résultat de 2, Estelle fait 2 aussi. La MJ décide que les deux franchissent la ligne d'arrivée en même temps. C'est un match nul.

Utilisation de compétences et du karma

Les tests en opposition se font en utilisant les caractéristiques des véhicules ou des animaux. Toutefois, si un personnage possède la compétence **Cavalier** ou **Pilotage** adaptée à sa monture, il peut l'utiliser lors de son test.

Les joueurs peuvent utiliser leurs points de karma pour faciliter un test de leur course-poursuite. Dans ce cas, et comme pour les actions de longue durée, si le test est réussi, le test suivant de la poursuite est automatiquement réussi lui aussi. Par contre, si le joueur échoue au test, le test suivant est automatiquement raté.

Terrain et manœuvrabilité

La MJ peut estimer que l'environnement peut faciliter la progression d'un véhicule ou au contraire la gêner.

Si le terrain est défavorable à un opposant, soit parce que la nature du terrain ne lui convient pas, soit parce que sa taille n'est pas adaptée, soit parce que des événements extérieurs rendent la progression difficile, il verra la difficulté de son test augmenter. Non seulement il faudra faire un résultat supérieur à celui de l'adversaire, mais il faudra avant tout réussir le test.

La MJ peut choisir de changer la difficulté pour tous les tests du protagoniste, ou uniquement les tests de vitesse (caractéristique **Puissance**) ou de maniabilité (caractéristique **Agilité**).

Exemple : Alice est en moto, à la poursuite de Bob qui conduit un bus dans les rues d'une ville aux heures de pointe. Le bus étant désavantagé par sa taille, Bob se voit appliquer une difficulté **Très difficile** pour tous les tests d'Agilité de son véhicule.

Combats et dégâts

Les combats entre véhicules – ou depuis un véhicule – sont monnaie courante dans les aventures. Qu'il s'agisse de fusillades en voiture, d'abordages entre bateaux pirates ou de coups d'épée entre cavaliers, ce sont souvent des phases de jeu intenses et mouvementées.

Attaque

Lorsqu'un personnage tente d'attaquer alors qu'il monte un animal ou qu'il est à bord d'un véhicule, il faut étudier deux aspects de la situation :

- Doit-il conduire sa monture ou piloter son véhicule tout en maniant l'arme ?
- Essaye-t-il d'utiliser ses propres armes, ou bien veut-il utiliser celles du véhicule (ou faire attaquer l'animal) ?

Si le personnage tente d'attaquer tout en pilotant, il subit un niveau de difficulté supplémentaire à ses tests de combat, mais aussi à ses tests de pilotage.

Si le personnage utilise ses propres armes, il subit un niveau de difficulté supplémentaire à ses tests de combat. L'utilisation des armes du véhicule (ou l'attaque de l'animal) n'implique pas de difficulté supplémentaire.

Exemples : Bob est canonnier sur un galion. Il n'est pas responsable du pilotage et la canon fait partie du bateau, donc il ne subit aucun malus à son test de combat.

Alice tire au pistolet tout en pilotant sa moto. Son test de combat, de difficulté Moyenne en temps normal, devient Très difficile. Ses tests de pilotage, eux, passent à Difficile.

L'utilisation de boucliers ou d'armures entraîne les mêmes malus que pour les armes.

Dans le cadre d'une course-poursuite, il n'est possible d'attaquer que si l'on a remporté le dernier test en opposition. On a alors l'initiative de l'attaque.

Dégâts des armes

Les armes des véhicules et animaux fonctionnent comme celles des personnages (voir la description des armes). Si l'opposant a un bouclier/armure et qu'il est conscient de l'attaque, il s'agit d'une passe d'armes classique (voir les règles de combat). Si par contre il est passif face à l'attaque, elle se résout avec un simple test.

Exemples : Alice poursuit Bob à cheval dans la forêt, en essayant de lui tirer dessus avec son arc [Agilité max 4 PV]. Leurs destriers sont Forts (d10) en Puissance. Bob a un bouclier [Puissance 2 PV].

Les deux font un test de poursuite en opposition sur la Puissance de leurs chevaux, avec une difficulté Difficile. Ils réussissent leurs tests, et Alice remporte l'échange. Elle peut donc tirer avec son arc sur Bob, qui se défend avec son bouclier.

Elle fait un test d'Agilité et Bob un test de Puissance, tous les deux avec une difficulté Très difficile. Alice réussit son test alors que Bob échoue. Elle a un résultat de 5, et donc elle occasionne 4 PV de dégâts à Bob.

Collisions et éperonnages

Il est possible d'entrer en collision de manière intentionnelle avec un autre véhicule ou animal, en remportant d'abord une course-poursuite contre lui. Le véhicule éperonné subit alors des dégâts égaux à la moitié des PV du véhicule qui l'a harponné (arrondi au supérieur).

Le véhicule qui a provoqué la collision subira éventuellement des dégâts lui aussi. Pour savoir s'il a pu s'attaquer à un point faible de son adversaire, il devra faire un test d'Agilité de difficulté Très difficile. Si le test est réussi, il ne subit pas de dégâts. En cas d'échec, le résultat du test donne directement le nombre de PV qu'il perd dans le choc du contrecoup.

Si les dégâts du contrecoup subi par le véhicule sont supérieurs à ses points de vie, tous ses occupants reçoivent les dégâts restants.

Exemple : Bob est le capitaine d'un galion, lancé toutes voiles dehors pour percuter la caravelle de Camille. Il a remporté la course-poursuite, donc son galion (à qui il reste 3 PV) fait perdre 2 PV à la caravelle. Il échoue au test d'Agilité, avec un résultat de 5, donc le galion perd 5 PV. Il est détruit, et comme il ne lui restait que 3 PV, tous les personnages qui sont à son bord perdent 2 PV.

Si la collision se fait avec un objet ou un bâtiment immobile (ou un véhicule immobile), plutôt qu'avec un véhicule en mouvement, il faut que le véhicule à l'origine de la collision soit lancé à sa vitesse maximale. Pour cela, il faut réussir un test de Puissance de difficulté Moyenne (voir les règles de déplacement). Si le test échoue, on considérera que la vitesse n'est pas suffisante pour occasionner des dégâts.

Si le test réussit, les dégâts sont gérés comme pour une collision entre véhicules : le véhicule ou bâtiment éperonné subit des dégâts égaux à la moitié des PV du véhicule qui lui est rentré dedans (arrondi au supérieur).

Le véhicule qui a réalisé l'éperonnage subira aussi possiblement des dégâts, comme expliqué plus haut.

Exemple : Daniel lance son camion contre le portail d'un manoir. Il réussit son test de Puissance, donc son camion atteint sa cible à pleine vitesse. Le camion a 25 PV, il en fait perdre 13 au portail ; la MJ estime que le portail a volé en éclats.

Daniel réussit le test d'Agilité, donc son camion est intact.

Exemples d'animaux

Cheval

8 PV – Dégâts des sabots 2 PV

- Puissance : d6
- Perception : d6
- Agilité : d8
- Volonté : d4

Bovidé

10 PV – Dégâts des cornes 3 PV

- Puissance : d8
- Perception : d4
- Agilité : d4
- Volonté : d4

Destrier de combat

12 PV – Dégâts des sabots 4 PV

- Puissance : d8
- Perception : d6
- Agilité : d8
- Volonté : d6

Exemples de véhicules antiques

Charette, chariot

5 PV

- Puissance : d4
- Perception : 0
- Agilité : d4
- Volonté : 0

Voilier moyen (frégate)

20 PV

12 à 24 canons [Puissance max 8 PV]

- Puissance : d8
- Perception : 0
- Agilité : d6
- Volonté : 0

Petit voilier

4 PV

- Puissance : d6
- Perception : 0
- Agilité : d4
- Volonté : 0

Grand voilier (galion, caravelle...)

30 PV

64 à 118 canons [Puissance max 10 PV]

- Puissance : d10
- Perception : 0
- Agilité : d4
- Volonté : 0

Exemples de véhicules modernes

Automobile

8 PV

- Puissance : d8
- Perception : 0
- Agilité : d6
- Volonté : 0

Moto

4 PV

- Puissance : d6
- Perception : 0
- Agilité : d12
- Volonté : 0

Voiture de sport

6 PV

- Puissance : d10
- Perception : 0
- Agilité : d8
- Volonté : 0

Camion, bus

12 PV

- Puissance : d6
- Perception : 0
- Agilité : d4
- Volonté : 0

Automitrailleuse

15 PV

Mitrailleuse [Perception max 10 PV]

- Puissance : d6
- Perception : 0
- Agilité : d6
- Volonté : 0

Char d'assaut

30 PV

Lance-grenades [Puissance max 8 PV]

Mitrailleuse [Perception max 10 PV]

Canon [Puissance ∞]

Détecteurs de radars

- Puissance : d8
- Perception : d4
- Agilité : d4
- Volonté : 0

Bateau pneumatique

3 PV

- Puissance : d6
- Perception : 0
- Agilité : d12
- Volonté : 0

Vedette (bateau patrouilleur)

25 PV

Lance-missiles [Perception ∞]

Mines marines [Perception max 8 PV]

Radars aériens et marins

- Puissance : d8
- Perception : d6
- Agilité : d6
- Volonté : 0

Croiseur, destroyer

30 PV

Lance-missiles [Perception ∞]

Canons [Puissance ∞]

Mines marines [Perception max 8 PV]

Radars aériens et marins

- Puissance : d10
- Perception : d8
- Agilité : d4
- Volonté : 0

Magie rituelle



© Joanna Malinowska – licence CCO

La magie rituelle – aussi appelée *magie empirique* – est née de l'observation de phénomènes surnaturels, et de déductions concernant leurs facteurs d'apparition. En cela, elle peut être considérée comme une science comme une autre.

En effet, si on observe que la chaleur dégagée par le frottement d'une allumette sur son grattoir génère assez de chaleur pour l'enflammer, on peut aussi expérimenter de manière reproductible que le neuvième ricochet d'un caillou sur l'eau produira un geyser de deux mètres de haut.

Des tentatives d'explication de la magie rituelle ont fait émerger des pratiques comme le chamanisme, le vaudou, le totémisme, ou les religions. Certaines d'entre-elles reposent sur un personnage – le prêtre, le chaman – qui porte la connaissance des pratiques et qui se les transmettent de manière plus ou moins codifiée.

Sortilèges

On appelle sortilège tout procédé qui permet de générer des effets surnaturels. Cela comprend les **potions** et les **incantations**.

Certaines personnes passent beaucoup de temps à tester, encore et encore, différentes combinaisons pour trouver celles qui auront des effets reproductibles. Cela demande de l'expérience et de la chance pour créer un nouveau sortilège.

Il se dit que la toute première potion a été créée par un maître sirotier qui se serait trompé en préparant une fiole de grenadine. Il aurait mis du sel à la place du sucre, et de la myrtille à la place du cassis.

Chaque gorgée faisait rotter avec une puissance d'outre-tombe, se faisant entendre à plusieurs kilomètres.

Les **potions** doivent être ingérées par un être vivant pour fonctionner. La plupart du temps elles doivent simplement être bues, et leur action est immédiate.

Les **incantations** peuvent être des textes à déclamer à voix haute, ou encore des mouvements physiques qui doivent être réalisés dans un ordre précis. Cela peut être des gestes à faire avec les mains ou avec tout le corps – voire de la danse et/ou du chant –, ou encore des déplacements d'objets ou des configurations à mettre en place.

De manière générale, plus un sortilège mettra de temps à préparer (recette complexe pour une potion, par exemple) ou à lancer (incantation longue, gestes complexes et nombreux), plus il sera puissant.

Lancer un sortilège

Lancer un sortilège dépend avant tout du type de sortilège concerné. Les potions ont juste besoin d'être bues, ce qui ne demande aucun effort (donc aucun test). Par contre, si les incantations simples se font sans effort, les plus longues et complexes peuvent nécessiter de réussir un test pour être lancés.

Les sortilèges sont notés de la même manière que les objets ayant un effet, avec un test éventuel sur une caractéristique, et l'effet du sortilège.

Exemples : Une potion de vie [2 PV] fera toujours regagner deux points de vie perdus quand elle est bue.

Une incantation de flammèche [2 minutes] déclenchera toujours une petite flamme qui durera deux minutes.

Une incantation de communication avec les morts [Volonté 20 minutes] nécessitera un test de Volonté, et permettra de parler avec une personne défunte pendant vingt minutes.

Une danse de la pluie [Agilité max 6 heures] demandera un test d'Agilité. En cas de succès elle fera tomber une pluie d'intensité moyenne, dont la durée sera égale au résultat du jet de dé (avec un maximum de six heures).

Les incantations sont soumises à l'*épuisement*: elles ne peuvent pas être lancées plusieurs fois à la suite. Après chaque tentative (réussie ou ratée), il faut attendre un certain délai avant de pouvoir refaire une tentative. Si le délai n'est pas indiqué, il est égal au double de la durée moyenne d'effet du sortilège.

Les potions ne sont pas soumises à l'*épuisement*.

Créer un sortilège

La création de sortilèges est un processus long et empirique, assez peu compatible avec une aventure de jeu de rôle. Toutefois, dans certains cas, un personnage peut tenter d'improviser une amélioration d'un sortilège existant et connu.

Dans ce cas, il faut connaître le sortilège de base (pour une incantation), ou posséder ses ingrédients (pour une potion). Il faut alors disposer de suffisamment de temps pour lancer le sortilège, et faire un effort de concentration pour tenter d'imaginer comme l'enrichir.

Le joueur doit expliquer à la MJ ce que son personnage ajoute au sortilège pour l'améliorer, et quel effet il espère en retirer. Il doit alors faire un test de **Volonté**, avec une difficulté **Improbable** (8).

En cas de succès, le sortilège est inventé, et le joueur peut tenter de le lancer – de la même manière qu'il aurait lancé le sortilège de base. La MJ choisit les effets exacts qu'aura le sortilège.

En cas d'échec, l'invention du sortilège échoue simplement ; il ne peut pas être lancé.

Si le joueur a dépensé des points de karma pour forcer le destin, et que le test réussit, il obtient exactement l'effet espéré (avec l'accord de la MJ). Si par contre le test a échoué malgré l'utilisation du karma, le sortilège a un effet magique immédiat, différent de celui escompté, aux dépens du personnage qui l'a lancé.

Exemple : Alice connaît une incantation qui permet de faire apparaître des étincelles en faisant une suite de mouvements avec les deux mains. Elle pense qu'en répétant les mêmes gestes plusieurs fois de suite, elle pourra générer des flammes plutôt que de simples étincelles.

Elle est Forte (d10) en Volonté, mais elle échoue à son test. Elle ne réussit qu'à créer une pluie d'étincelles, et les gestes suivants sont sans effet du fait de l'*épuisement*.

Sortilèges : Potions

Les potions ont traditionnellement des effets assez limités, mais elles ont l'avantage d'être faciles à utiliser et d'avoir un résultat immédiat.

Soins de blessures

[2 PV]

Prix : 15 PO

Permet de récupérer 2 PV suite à une blessure physique.

Soins de maladies

[2 PV]

Prix : 15 PO

Permet de récupérer 2 PV suite à une maladie.

Vision nocturne

[15 minutes]

Prix : 15 PO

Permet de voir dans le noir comme en plein jour.

Résistance

[4 PV / 15 minutes]

Prix : 20 PO

Offre 4 PV supplémentaires. Le total peut dépasser la valeur normale du personnage. Une fois le délai passé, le personnage perd 4 PV.

Empathie animale

[15 minutes]

Prix : 20 PO

Permet de comprendre les émotions et les pensées globales des animaux qui sont au contact (ou très proches) du personnage.

Respiration aquatique

[15 minutes]

Prix : 20 PO

Cette potion sert à respirer sous l'eau comme dans l'air durant un quart d'heure.

Force

[15 minutes]

Prix : 25 PO

Pendant 15 minutes après avoir été bue, cette potion fait baisser la difficulté de tous les tests demandant de la force physique d'un niveau (un test Difficile devient Moyen, un test Improbable devient Très difficile, etc.).

Réflexes

[15 minutes]

Prix : 25 PO

Fait baisser la difficulté de tous les tests qui demandent des réflexes d'un niveau (un test Difficile devient Moyen, un test Improbable devient Très difficile, etc.).

Intelligence

[15 minutes]

Prix : 25 PO

Fait baisser la difficulté de tous les tests faisant appel à l'intelligence du personnage d'un niveau.

Cracheur de feu

[Force max 6 mètres]

Prix : 35 PO

Permet de cracher une gerbe de flammes à une distance variable, à deux reprises. Les dégâts générés par les flammes sont de 4 PV. Si le test de Force échoue, le personnage perd 2 PV et la flamme fait 2 mètres de long.

Sortilèges : Incantations

Les incantations doivent être déclamées ou chantées, ou nécessitent des enchaînements physiques précis. La durée d'incantation est fournie à titre indicatif. Habituellement, plus une incantation est longue ou complexe à lancer, plus ses effets seront longs ou puissants.

Guérison

[Volonté max 6 PV]

Temps d'invocation : 1 passe d'armes

Épuisement : 15 minutes

Prix : 25 PO

Permet de récupérer des points de vie perdus. La cible peut être le personnage qui fait l'invocation ou quelqu'un d'autre à portée de vue.

Ce sortilège fait perdre 1 PV au personnage qui le lance, même en cas d'échec.

Sourcier

[2 heures]

Temps d'invocation : 2 minutes

Épuisement : 4 heures

Prix : 25 PO

Crée une source d'eau potable de faible débit (quelques litres par minute) sur n'importe quelle surface naturelle, même en plein désert.

Illusion

[15 secondes]

Temps d'invocation : 2 minutes

Épuisement : 15 minutes

Prix : 25 PO

Crée une illusion visuelle, sonore ou olfactive qui semble réelle pendant un délai très court.

Endormissement

[Volonté max ∞ heures]

Temps d'invocation : 2 minutes

Épuisement : 1 journée

Prix : 40 PO

Pousse un personnage, un animal ou une créature à s'endormir. Si l'être visé a une Volonté supérieure à celle de celui qui pro-

nonce l'incantation, il faut faire un test en opposition. En cas d'échec, l'incantation produit chez la cible une somnolence qui ajoute un malus à tous ses tests.

Danse de la pluie

[Puissance ∞ heures]

Durée du rituel : minimum 1 heure (chaque heure supplémentaire donne un bonus au test)

Épuisement : 1 journée

Prix : gratuit

Ce rituel est soumis à l'appréciation de la MJ. Il consiste globalement à danser de manière désordonnée tout en chantant le plus mal possible.

Suivant la durée de la danse, le nombre de personnes qui y participent, et l'intensité de leur danse et de leur chant, la pluie peut aller du petit crachin jusqu'au déluge cataclysmique.

Possession

[Volonté ∞ minutes]

Durée du rituel : 15 minutes

Épuisement : 1 journée

Prix : 60 PO

Plusieurs versions de ce rituel existent, à base de poupées vaudou ou autres représentations de la cible, ou encore avec une transe causée par une intense méditation.

Permet d'imposer sa volonté à un personnage, un animal ou une créature. Si l'être visé a une Volonté supérieure à celle de celui qui prononce l'incantation, il faut faire un test en opposition.

Faire parler les morts

[Volonté ∞ minutes]

Durée du rituel : 2 heures

Épuisement : 1 heure

Prix : 60 PO

Nécessite de disposer des flammes (bougies, torches) autour du corps ou de la tombe.

Permet d'établir une communication orale avec la personne décédée, dont les souvenirs et l'élocution pourront être clairs ou non, au choix de la MJ.

ROLIS



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 un lien vers le site Rolis).