

# Glossaire

**Dé bonus** - Dé supplémentaire lancé en plus du nombre normal de dés normaux pour une action incertaine lorsque le personnage dispose d'un avantage. Écartez le dé dont le résultat est le plus faible avant de calculer le total du jet.

Réserve d'expérience - Le nombre de dés qu'un personnage peut utiliser comme dés de bonus à chaque partie. Ils servent également de mesure de l'expérience et peuvent être "dépensés" pour améliorer des traits ou en développer de nouveaux.

Pouvoirs spéciaux - Facultés non reconnues comme possibles dans le monde ordinaire, y compris les capacités qui pourraient être classées comme psychiques ou magiques.

Modérateur de Jeu (MJ) - la personne qui supervise le déroulement de la série (i.e. "meneur de jeu").

**PMJ** - Personnage du Modérateur de Jeu (i.e. PNJ, ou personnage non-joueur), un personnage dirigé par le modérateur du jeu.

Points de vie - Mesure la capacité d'un personnage à subir des blessures. Si vous êtes réduit à 0 point de vie, vous êtes à terre et hors de combat. Un personnage avec un total de points de vie négatif est mort ou mourra sans assistance médicale d'urgence.

Round - En combat, ou dans d'autres rencontres intenses, une unité de temps pendant laquelle un personnage peut généralement effectuer une action. Représente environ 3 secondes de temps dans l'univers du jeu.

Dé de pénalité - Dé supplémentaire lancé en plus du nombre normal de dés normaux pour une action incertaine lorsque le personnage a un handicap. Écartez le dé dont le résultat est le plus élevé avant de calculer le total du jet.

**PJ** - Personnage-joueur, un personnage interprété par l'un des joueurs.

**Réserve psychique** - Représente le nombre de charges que le personnage peut utiliser pour alimenter des pouvoirs psychiques ou magiques.

**Série** - Une série de sessions de jeu liées, une "campagne".

**Trait** - Un aspect d'un personnage, représentant une compétence, une caractéristique personnelle, un pouvoir spécial, un talent ou un aspect de son passé. Les traits sont généralement bons, mais certains (appelés "défauts") sont négatifs.

# Aperçu général des règles

## Checklist de création de personnage

Votre personnage est défini par ces éléments:

- Concept
- Un trait central et deux traits secondaires (l'un d'eux est votre trait supérieur)
- · Un défaut
- Un signe pour chaque trait (y compris le défaut).
- · Points de vie
- · Réserve d'expérience
- Motivation
- Secret
- · Personne importante
- Nom, antécédents, équipement, finances, etc.
- Votre réserve d'expérience (égale à 1 dé).

## Mécanique principale

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

Si vous obtenez un dé bonus (en ayant un avantage quelconque), vous lancez un dé supplémentaire en plus de vos dés normaux, puis vous écartez le dé dont le résultat est le plus faible.

Si vous devez lancer un dé de pénalité (parce que vous avez un désavantage), lancez un dé supplémentaire en plus de vos dés normaux, mais écartez le dé dont le résultat est le plus élevé. Comparez votre jet à celui effectué par le MJ, qui représente généralement les caractéristiques d'un PMJ. Vous réussissez si vous battez le jet du MJ ou le facteur de difficulté qu'il a attribué à votre action.

#### EXEMPLES DE FACTEURS DE DIFFICULTÉ

Tâche	Facteur de difficulté	OU	Nombre de dés à lancer
Facile	4		1
Moyen	7		2
Difficile	11		3
Très Difficile	14		4
Presque Impossible	18+		5 ou 6

## Votre réserve d'expérience

Vous pouvez utiliser le dé de votre réserve d'expérience pour améliorer un jet par session de jeu. Une fois que vous avez utilisé le dé d'expérience, vous ne pouvez plus l'utiliser au cours de cette session. Les dés de votre réserve d'expérience agissent comme des dés de bonus. Au fur et à mesure que vous jouez, vous pouvez acquérir d'autres dés pour votre réserve.

# Création de personnage

## Concept

Tout d'abord, ayez une idée du personnage que vous allez incarner. Ayez une bonne idée de qui vous voulez être avant de vous lancer dans les détails.

Un exemple de concept pourrait être : "Un commando et tueur psychotique qui s'est évadé du programme de lavage de cerveau de la CIA lorsque sa programmation a échoué."

## Traits de personnage

Chaque personnage possède quatre **traits**. Un trait est le trait **central** du personnage, qui définit généralement qui il est. Deux traits sont des traits **secondaires**, c'est-à-dire des compétences ou des caractéristiques supplémentaires. Parmi les trois traits ci-dessus, l'un (qui n'est pas forcément le trait central) est choisi comme supérieur. Le dernier trait est un **défaut** ou un désavantage.

Chacun des quatre traits de personnage comporte un **signe**, c'est-à-dire un aspect visible ou tangible de ce trait, habituellement noté entre parenthèses après le trait lui-même.

#### **Trait central**

Premièrement, vous avez un trait central, qui correspond essentiellement à votre identité - qui vous êtes, ce que vous faites.

Ce trait peut prendre en compte une variété d'aptitudes, de compétences ou de caractéristiques.

Lorsque, en tant que joueur, vous décrivez votre personnage, il est probable que vous utilisiez ce trait comme concept central. Par exemple, "Je suis mannequin" ou "Je suis un ancien agent secret". Si vous voulez incarner quelque chose de bizarre, ce trait central doit impérativement couvrir cette identité.

Un trait central comprend le nom du trait suivi d'une description, puis entre parenthèses le ou les signes qui sont associés au trait. Les chiffres à la fin de la description indiquent le nombre de dés qui seraient attribués à ce trait s'il s'agit d'un trait bon (le premier chiffre, plus faible) et combien de dés seraient attribués s'il s'agit du trait supérieur du personnage (le deuxième chiffre, plus élevé; voir plus loin pour une explication des traits supérieurs). Si les scores indiqués sont "4/6", cela représente des scores plus élevés que la normale pour les traits "restreints". Voir cette règle optionnelle plus loin dans cette section.

Un exemple de trait central pourrait être:

Antécédents militaires - Comprend le combat à mains nues et avec une variété d'armes, les premiers secours, le fait de garder son sang-froid sous le feu, et éventuellement un domaine de spécialité, comme la mécanique ou la démolition. (Porte des vêtements de camouflage, ou des cicatrices de combat) 3/4

Si vous voulez avoir un personnage inhabituel, peutêtre le genre de chose qui n'existe pas dans le monde réel (comme un extraterrestre), vous devez prendre ce trait comme trait central. Donnez un nom et une description à ce trait, en veillant à ce que le MJ sache clairement quelles compétences, capacités et caractéristiques ce trait couvre. Si vous avez un pouvoir bizarre et inhabituel, le MJ peut vous donner une "réserve psychique", qui représente le nombre de fois par jour où vous pouvez utiliser ce pouvoir. Cette réserve peut contenir 3 charges (utilisations par jour), ou vous pouvez lancer un dé pour voir combien de charges elle contient (si vous avez plusieurs pouvoirs spéciaux, vous pouvez lancer le dé une fois pour chacun d'eux et prendre le résultat le plus élevé). Les règles du MJ pour les pouvoirs spéciaux se trouvent plus loin dans ce document.

#### **OPTION DE JEU: TRAITS INCONNUS**

Une façon intéressante d'accélérer la création d'un personnage et d'apporter un peu de mystère au processus est d'identifier certains attributs comme inconnus pour vous et pour le personnage. Par exemple, vous pouvez vous être évadé d'un traitement expérimental contre les maladies mentales, qui vous a donné des pouvoirs dont vous ne savez pas encore grandchose. Dans ce cas, dites à votre MJ que vous voulez qu'un ou plusieurs de vos traits soient indéfinis au départ. Ou bien votre motivation pourrait être de suivre certains indices dont vous ne comprenez pas encore toute la signification. Votre MJ pourrait tout à fait apprécier la liberté que lui confère ce choix afin de manipuler votre personnage dans les intrigues qu'il mettra en place pour vous et vos compagnons de jeu.

#### **Traits secondaires**

Une fois que vous avez choisi votre trait central et votre concept, choisissez deux traits secondaires. Ils peuvent être liés ou non à votre trait central. Contrairement aux traits centraux, ces traits secondaires sont très spécifiques et représentent des caractéristiques ou des compétences distinctes.

Ce n'est pas parce qu'un trait est votre "trait secondaire" qu'il est insignifiant pour votre personnage. Par exemple, une professeure ayant le trait secondaire "corsaire de la littérature" peut poursuivre sa carrière d'écrivain, et ses tentatives de trouver de l'inspiration pour sa fiction peuvent être plus importantes que sa carrière d'enseignante. En effet, elle peut être meilleure en écriture qu'en enseignement.

Un trait secondaire comprend le nom du trait suivi d'une description, puis entre parenthèses le ou les signes qui sont associés au trait. Les chiffres à la fin de la description indiquent le nombre de dés que le personnage reçoit pour une version normale et supérieure de ce trait, respectivement. Si les scores indiqués sont "4/6", cela représente des scores supérieurs à la normale pour les traits dits "restreints". Reportez-vous à cette règle optionnelle plus loin dans cette section.

Un exemple de trait secondaire pourrait être :

**Coriace** - Résiste aux poisons, à la douleur et à la fatigue. (Ossature lourde) 3/4

#### La validation des traits

Le MJ examine vos traits et peut opposer son veto ou modifier ceux qu'il juge inappropriés. Il autorisera probablement des traits tels que "Exceptionnellement résistant", mais refusera probablement "Complètement imperméable à toute forme d'attaque, de menace à son intégrité physique ou de chagrin d'amour" ou encore "Télépathe capable de dominer les esprits sans effort".

Prenez soin de nommer vos caractéristiques. Rendez-les uniques. Si votre personnage doit avoir un don pour les mots, sera-t-il "éloquent", "manipulateur" ou "à la langue bien pendue"? Bien que les distinctions entre les termes puissent être légères, elles affectent votre perception du personnage et peuvent affecter ses capacités dans des circonstances particulières.

#### A PROPOS DES POUVOIRS SPÉCIAUX

Tout type de faculté inhabituelle, généralement appelé "magique" ou "psychique", est un pouvoir spécial. Vous disposez très probablement d'une " réserve psychique ", représentant le nombre de fois par jour où vous pouvez utiliser ce pouvoir. Vous pouvez avoir 3 charges dans votre réserve, ou lancer un dé pour déterminer le nombre de charges. Si vous avez plusieurs pouvoirs spéciaux, vous pouvez lancer le dé une fois pour chacun d'eux et prendre le résultat le plus élevé. Donnez-vous un trait secondaire avec le nom et la description du pouvoir. Le signe pour un pouvoir spécial dépend de la nature du pouvoir, et de son score au dé.

### Scores pour les traits de personnage

Vous avez maintenant vos trois traits positifs: un trait central et deux traits secondaires. Ensuite, vous devez attribuer un score à chacun. Le score représente le nombre de dés que vous lancez lorsque vous utilisez le trait. Deux facteurs déterminent votre score pour un trait donné: s'il est "supérieur", et s'il s'agit d'un type de trait communément possédé par la plupart des gens (référez-vous aussi à la règle optionnelle pour les traits restreints).

Tout d'abord, vous choisissez un de vos trois traits comme étant supérieur. Choisissez celui que vous aimez le plus ou que vous pensez être le plus important pour votre personnage. La plupart des traits de personnage sont des versions meilleures ou pires des traits de personnage d'une personne moyenne. Par exemple, un personnage fort est plus fort que la moyenne, mais même une personne moyenne possède une certaine force. Certains traits, cependant, sont inhabituels ou techniques, et la personne moyenne n'a aucune compétence (o dé) dans ce trait. Si c'est le cas, un personnage avec ce trait a moins de dés que la normale, pour représenter le fait qu'il n'aurait normalement pas de dés du tout dans ce trait. La médecine, la médiumnie et la physique quantique sont des exemples de traits techniques ou inhabituels.

Voir les tableaux ci-dessous pour plus de détails. Sous l'étiquette du type de trait, vous trouverez quelques exemples de traits qui entrent dans cette catégorie. "Supérieur" indique votre score si ce trait est votre trait supérieur. "Bon" indique votre score si vous avez choisi ce trait, mais pas comme votre trait supérieur. "Moyen" indique le score d'une personne qui ne possède pas du tout ce trait.

Si le trait n'est pas lié à un score, assurez-vous que le MJ et vous-même êtes d'accord sur la signification de ce trait.

TRAIT STANDARD	
Discret, fort, imperturbable	
Supérieur	4 dés
Bon	3 dés
Moyen	2 dés
	10-30-00-0
TRAIT TECHNIQUE OU INHABITUEL Médecine, pouvoirs spéciaux	10-30-00-0
TRAIT TECHNIQUE OU INHABITUEL	10-30-00-0
TRAIT TECHNIQUE OU INHABITUEL Médecine, pouvoirs spéciaux	

## **Défauts**

Une fois que vous avez déterminé vos trois premiers traits (le trait central et les deux traits secondaires), que vous avez décidé lequel de ces trois traits est votre trait supérieur et que vous avez attribué les scores appropriés, il est temps de choisir un défaut.

Un défaut est tout désavantage que votre personnage aura en jeu. Il doit être suffisamment important pour entrer en jeu et faire la différence. Idéalement, votre défaut devrait être quelque chose de directement lié à votre trait central ou à vos traits secondaires, ou au concept de votre personnage, plutôt qu'un simple inconvénient de pure forme.

Souvent, un défaut oblige le joueur à lancer des dés de pénalité dans des situations pertinentes. D'autres défauts causent des problèmes que le joueur doit simplement jouer.

Un défaut comprend le nom du trait suivi d'une description, puis entre parenthèses le ou les signes qui sont associés au trait.

Un exemple de défaut pourrait être :

Sujet à des accès de violence - Lorsqu'il est frustré, il y a une chance sur six que le personnage se mette dans un état de rage incontrôlable. (Comportement maussade)

#### Règle optionnelle: TRAITS RESTREINTS

Certains joueurs peuvent souhaiter inventer des PJ avec des traits qui sont importants pour la caractérisation mais qui sont d'une utilité marginale dans le monde dangereux du jeu. Par exemple, un personnage peut souhaiter être peintre. Ce trait est loin d'être aussi utile que "bon combattant", "coriace", etc., et le MJ peut donc accorder au PJ des dés supplémentaires dans ce score, pour compenser partiellement l'utilité marginale de ce trait. Des traits tels que "échecs", "chanteur folklorique" et "raconter des histoires de fantômes" peuvent être considérés comme restreints. Aucune compétence de combat ne peut être considérée comme "restreinte".

Pour les traits "restreints", utilisez les tableaux ci-dessous pour déterminer les scores :

# TRAIT RESTREINT Art oratoire, cuisine

Supérieur	6 dés
Bon	4 dés
Moyen	2 dés

### TRAIT RESTREINT ET TECHNIQUE Pilote d'hélicoptère, dentiste

Supérieur	4 dés
Bon	2 dés
Moyen	0 dés

## **Signes**

Pour chaque trait de personnage, y compris son défaut, décrivez un signe lié à ce trait que des tiers pourraient remarquer. Utilisez ces signes lorsque vous décrivez votre personnage.

Ainsi, vous pourrez dire aux autres joueurs: "Je suis un homme grand et mince qui marche d'un pas assuré et porte un étrange médaillon en or autour du cou". N'est-ce pas mieux que "Je suis agile, je viens d'une riche famille britannique et je m'adonne à la magie"?

Certains signes ne sont pas toujours apparents. Ils peuvent apparaître lorsque vous utilisez le trait en question, ou seulement occasionnellement.

### **Points de vie**

Vos **points de vie** représentent la quantité de punition, de dégâts et de douleur que vous pouvez supporter sans vous arrêter. Plus vous avez de points de vie, plus vous êtes difficile à abattre.

Les points de vie sont déterminés par tout trait de personnage que vous possédez et qui est pertinent pour le combat, la robustesse, la force, la masse ou tout autre aspect de votre personnage qui indique la capacité à encaisser des dégâts.

Les points de vie sont déterminés par tout trait que vous possédez et qui est en rapport avec le combat, la robustesse, la force, la masse ou tout autre aspect de votre personnage qui pourrait avoir une influence sur sa capacité à subir des dégâts. Si ce trait a un score de 4 dés, les points de vie sont de 28. S'il a un score de 3 dés, vos points de vie sont de 21. En l'absence d'un tel trait, les points de vie sont de 14. (Vous n'avez pas moins de 14 points de vie parce que vous avez un trait comme "faible"). Pour des traits techniques ou inhabituels, ajoutez 2 dés à votre score avant de calculer vos points de vie.

En pratique, comptez 7 points par dé. Cette correspondance rend aisée la détermination aléatoire de vos points de vie, si vous le souhaitez. Lancez simplement le double du nombre de dés appropriés (par exemple, 6 dés pour un trait dont le score est de 3 dés). Le total obtenu correspond à vos points de vie.

Si vous avez plus d'un trait qui peut affecter vos points de vie, lancez les dés pour chaque trait séparément et prenez le plus haut résultat pour votre total. Par exemple, si vous êtes un artiste martial à 4 dés et que vous avez également 3 dés de force, vous pouvez lancer huit dés et six dés, en utilisant le résultat le plus élevé.

Si vous avez deux traits liés aux points de vie, vous pouvez prendre l'un d'eux comme "moyen". Ne lancez pas de dé pour cette caractéristique; prenez simplement les points de vie indiqués ci-dessus. Puis lancez le dé pour l'autre, en utilisant le résultat uniquement si vous obtenez un score supérieur à la moyenne pour le premier trait. L'artiste martial fort dans l'exemple ci-dessus pourrait prendre 28 points pour ses 4 dés d'arts martiaux et ensuite lancer six dés pour être fort, en prenant le résultat le plus élevé. Ou bien il pourrait prendre 21 points pour être fort et ensuite lancer huit dés pour les arts martiaux, en prenant à nouveau le résultat le plus élevé. Pour être juste, vous devez décider si vous lancez ou prenez la moyenne des points de vie pour un trait avant de commencer à lancer le dé pour les autres. L'artiste martial fort ne pourrait pas d'abord lancer les six dés pour être fort et décider ensuite de lancer les huit dés pour l'aptitude aux arts martiaux.

Une fois que vous avez déterminé vos points de vie, associez-leur un mot ou une expression descriptive pour représenter ce qu'ils signifient pour votre personnage. Par exemple, un personnage fort pourrait appeler ses points de vie "charpente", indiquant que sa résistance face aux dégâts physiques provient de sa musculature bien développée. Les points de vie d'un autre personnage peuvent être appelés "cran", ce qui fait référence à sa résistance interne et à sa détermination, plutôt qu'à un trait purement physique.

Les descriptions des points de vie donnent également plus de personnalité à votre personnage. Un personnage qui peut encaisser beaucoup de coups parce qu'il est déterminé est conceptuellement différent de quelqu'un qui continue parce qu'il est trop grand (ou trop stupide) pour remarquer ses blessures.

Le MJ peut également utiliser votre description de vos points de vie pour déformer les règles afin de les adapter à une situation inhabituelle. Par exemple, imaginez une arme qui stimule les nerfs de la douleur au contact. Les points de vie d'un homme de grande taille pourraient ne pas être très efficaces pour résister à une telle attaque, puisque l'augmentation de sa taille pourrait simplement signifier qu'il a plus de terminaisons nerveuses sensibles; mais quelqu'un dont les points de vie proviennent de sa détermination pourrait plus facilement ignorer la douleur et continuer d'agir. (Dans cet exemple, le MJ peut soit pénaliser le grand type pour que ses points de vie supplémentaires ne le protègent pas, soit donner un bonus au personnage déterminé pour représenter sa résistance supérieure à la douleur).

## Réserve d'expérience

En tant que personnage débutant, vous avez 1 dé dans votre réserve d'expérience. Cela signifie qu'une fois par session de jeu, vous pouvez utiliser ce dé comme un dé bonus sur n'importe quel jet que vous faites, améliorant ainsi vos chances de succès. Une fois que vous avez utilisé ce dé, vous ne pouvez plus l'utiliser pour le reste de la session.

Le dé d'expérience représente votre expérience, votre volonté, votre intelligence et vos circonstances particulières. Vous devez justifier l'utilisation du dé en ces termes. Par exemple, pour bloquer un coup de couteau, vous pouvez dire : "Ce doit être la troisième agression au couteau que je subis cette semaine, et je commence à m'y habituer". Si le MJ ne vous dit pas à quoi sert un jet, vous ne pouvez pas utiliser un dé d'expérience pour le modifier car vous ne pouvez pas justifier son utilisation.

Au fur et à mesure que la série progresse et que vous devenez plus expérimenté, le MJ vous attribuera plus de dés pour votre pool d'expérience afin de représenter l'expérience acquise. Cela signifie que vous pouvez améliorer un plus grand nombre de vos jets à chaque session, mais vous ne pouvez pas utiliser plus d'un dé sur un même jet. Une fois qu'un dé est utilisé, vous ne pouvez plus l'utiliser pour le reste de la session de jeu.

À force d'accumuler des dés dans votre réserve, vous pouvez les "échanger" contre des caractéristiques améliorées. Référez-vous aux règles relatives à l'expérience dans la section qui leur est consacrée.

# Règle optionnelle : dés d'expérience multiples

Le MJ peut vous autoriser à utiliser plus d'un dé d'expérience, mais seulement si vous pouvez donner une bonne justification pour chaque dé que vous avez l'intention d'utiliser. Vous n'utilisez qu'un dé bonus pour chaque justification que le MJ accepte, et le MJ peut refuser d'utiliser cette règle optionnelle.

#### Attribution des dés à la réserve d'expérience

L'attribution de ces dés est du ressort du MJ. En tant que MJ, utilisez-les pour rythmer la progression du jeu. Si vous voulez ralentir les choses, attribuez-en peu. L'attribution de peu de dés met l'accent sur les réalisations concrètes des PJ. Ils deviennent puissants principalement en découvrant à qui faire confiance, comment faire avancer les choses et en se faisant une réputation. Si vous voulez que la série avance rapidement, donnez beaucoup de dés. Plus les PJ auront de dés, plus ils seront en mesure de gérer des intrigues plus profondes et plus dangereuses. En cas de doute, donnez des dés.

Voici les actions pour lesquelles le MJ peut attribuer des dés aux PJ :

- Faire des choses. Une session complète à parler, mentir, se faire baratiner, se battre, se faufiler, surveiller ses arrières, suivre des indices et ainsi de suite devrait valoir un dé, sauf si le PJ s'est révélé pour l'essentiel incompétent.
- Réussir une tâche importante, comme la résolution d'un mystère, la neutralisation d'un ennemi ou l'obtention d'un prix âprement disputé.
- Se faire gravement trahir, tromper, et brutaliser, mais survivre pour en parler. "L'expérience est ce que vous obtenez quand vous n'obtenez pas ce que vous voulez."
- Exécuter une manœuvre brillante. Si un PJ vous stupéfie, échappant à une mort a priori certaine, ou jouant d'une situation comme un virtuose joue de son instrument, un dé dans sa réserve est une façon concrète de reconnaître son exploit.
- Une excellente interprétation. Un joueur qui donne vie à une feuille de papier (le PJ) ajoute de la profondeur et de l'émerveillement à la série. Là encore, l'attribution d'un dé permet de récompenser cet effort.

En général, un dé devrait être attribué pour chaque session de jeu digne de ce nom, plus des dés pour tout accomplissement exceptionnel. Un PJ qui se bat bien, qui vainc un ennemi qu'il poursuit depuis trois sessions consécutives, et qui imprègne son personnage d'une personnalité énergique pourrait obtenir trois dés pour cette seule session (un pour le jeu de la session, un pour la défaite de son ennemi, et un pour son jeu d'acteur). Au rythme d'un ou deux dés par session, il faudra environ trois sessions à un PJ pour développer un nouveau trait de personnage. Si ceci est trop lent ou trop rapide pour votre style de jeu, soyez plus ou moins généreux dans l'attribution des dés.

### **Motivation**

Choisissez une motivation pour votre personnage. Pourquoi êtes-vous venu ici? Quelle est votre ambition dans la vie? Qu'essayez-vous d'accomplir? Le personnage peut ne pas être totalement conscient de sa propre motivation. Une bonne motivation incite votre personnage à l'action et le MJ peut l'utiliser pour vous impliquer dans les événements. Le MJ peut également utiliser la motivation pour mettre votre personnage en contact et en coopération avec les autres personnages-joueurs. Méfiez-vous des motivations qui rendront votre personnage difficile à jouer.

Un exemple de motivation pourrait être : "Se venger de mes anciens patrons de la CIA".

Si vous choisissez une tâche très précise ("- *Tuer Monsieur Johnson.*") ou trop facile, son accomplissement laissera votre personnage sans but, alors faites attention. Bien sûr, votre MJ peut veiller à ce que ce ne soit pas une tâche facile.

### Secret

Choisissez un secret, un fait caché que peu d'autres personnes, voire aucune, connaissent à votre sujet. Choisissez un sombre secret, si vous le pouvez, quelque chose que vous voulez désespérément cacher aux autres. Là encore, ce secret peut vous aider à vous impliquer dans des complots et des intrigues.

Un exemple de secret pourrait être : "Ma psychose est à peine contrôlée par mes médicaments".

## **Personne importante**

Choisissez une personne qui a été importante dans votre passé, et décidez en quoi cette personne était importante pour vous. Il peut s'agir d'une personne que vous connaissez personnellement, ou simplement d'une personne que vous admirez, voire d'un personnage de fiction.

Un exemple de personne importante pourrait être "mon père, qui m'a mis à la porte à l'âge de seize ans pour que j'apprenne à me débrouiller seul".

## Contexte et équipement

Remplissez tous les détails que vous voulez sur le passé de votre personnage. Faites la liste des possessions du personnage et ayez une idée des ressources financières dont il disposera. Choisissez des objets et des finances appropriés au concept du personnage.

## **Approbation du MJ**

Le MJ doit examiner chaque personnage avant de l'approuver pour le jeu.

#### INSTRUCTIONS À L'USAGE DU MENEUR DE JEU

N'autorisez **aucun** trait qui vous ferait perdre le contrôle de la série et la placerait entre les mains d'un seul joueur.

Mettez-y votre veto ou modifiez le trait en question.

# Mécanique de base

ette section regroupe les règles du jeu, qui vous permettent de savoir si vous réussissez ou échouez dans les différentes tâches et efforts que vous tentez. Le cas particulier du combat est traité dans la section suivante.

# **Actions générales**

Chaque fois que votre personnage tente de faire quelque chose, le MJ répondra de l'une des trois manières suivantes, en fonction de la difficulté de la tâche. La tâche peut être automatique (aucun jet de dé n'est nécessaire), incertaine ou impossible (aucun jet de dé n'est autorisé), selon la décision du MJ.

## **Actions incertaines**

Lancez quelques dés, additionnez les chiffres, et plus le score est élevé, meilleur est le résultat de l'action. Plus précisément, votre total est comparé à un autre nombre, représentant la difficulté. Trois résultats sont possibles.

- Votre total bat le nombre correspondant à la difficulté. Vous avez réussi ce que vous vouliez faire. Plus la différence entre votre jet et le nombre est importante, plus le succès est décisif, selon la décision du MJ.
- Votre total est égal à la difficulté. Un résultat nul, une impasse ou un résultat non concluant sont ainsi indiqués.
- Votre total est inférieur à la difficulté. Vous échouez, et plus la différence entre les résultats obtenus est grande, plus l'échec est grave, selon la décision du MJ.

## Combien de dés devez-vous lancer ?

En général, vous lancez deux, trois ou quatre dés, selon l'action et vos caractéristiques.

Si vous tentez une action qui implique directement l'un de vos traits, lancez le nombre de dés égal à votre score dans ce trait.

Si l'action n'a rien à voir avec l'un de vos traits, vous lancez deux dés. Cela signifie qu'une personne moyenne qui tente une tâche moyenne jette deux dés. Par exemple, un personnage essaie d'avoir l'air cool. Il est doué pour manipuler les gens (score de 3), donc le MJ lui dit de lancer trois dés. Plus son résultat est élevé, plus il a l'air cool. Une personne normale ne pourrait lancer que deux dés, tandis qu'un nerd asocial en lancerait deux mais subirait alors un dé de pénalité (voir ci-dessous). S'il avait choisi de faire du trait "manipulation des gens" son trait "supérieur", il aurait même pu lancer quatre dés.

Si vous tentez quelque chose pour laquelle vous avez un avantage, vous obtenez un dé bonus (ces dés bonus sont attribués par le MJ de la situation ; ils ne proviennent pas de votre réserve d'expérience).

Lancez le dé de bonus en même temps que vos dés normaux, mais écartez le dé dont le résultat obtenu est le plus bas. Votre total est toujours composé du même nombre de dés que d'habitude, mais il est probable que son résultat soit plus élevé. C'est ainsi que votre avantage se traduit dans les mécanismes du jeu.

Si vous tentez quelque chose pour lequel vous avez une difficulté ou un obstacle particulier, lancez un dé de pénalité en plus de vos dés normaux. Écartez ensuite le dé dont le résultat obtenu est le plus élevé, et faites le total des dés restants, qui comptera donc comme votre résultat.

Si vous obtenez un dé de bonus et un dé de pénalité pour le même jet, ils s'annulent mutuellement et vous effectuez un jet normal. Vous pouvez utiliser un dé d'expérience pour annuler un dé de pénalité, mais vous ne pouvez alors plus utiliser ce dé pour le reste de la session de jeu.

Le MJ attribue des dés de bonus et des dés de pénalité en fonction de son appréciation des circonstances. Vous pouvez demander un dé bonus lorsque vous pensez le mériter.

Par exemple, si le personnage précité, avant d'essayer d'impressionner cette belle femme, avait réussi à l'observer pendant quelques heures, il obtiendrait un dé bonus sur son jet (lancer quatre dés et prendre les trois meilleurs).

En revanche, si, à son insu, il avait une tache de ketchup sur sa cravate, il devrait lancer un dé de pénalité (quatre dés, prendre les trois plus mauvais). S'il avait fait ses recherches et qu'il avait du ketchup sur sa cravate, il n'aurait ni bonus ni pénalité, car ces bonus et malus s'équilibrent.

## **Comparaison des résultats**

Il existe deux façons de déterminer la difficulté à comparer à votre jet de dé.

Lorsque vous travaillez contre une force inerte, le MJ attribue un facteur de difficulté. C'est le nombre auquel vous comparez votre jet, et plus la tâche est difficile, plus le facteur de difficulté est élevé.

Alternativement, le MJ peut lancer des dés pour la force de la force inerte, introduisant plus de hasard dans l'équation. Plus la tâche est difficile, plus le MJ lance de dés. Une tâche facile obtiendra un dé, une tâche modérée (pour une personne moyenne) obtiendra deux dés, une tâche difficile obtiendra trois dés, une tâche vraiment difficile représentera quatre dés, et une épreuve presque impossible pourra représenter cinq ou six dés.

Pour rappel, les facteurs de difficulté sont les suivants :

Tâche	Facteur de difficulté	OU	Nombre de dés
Facile	4		1
Moyen	7		2
Difficile	11		3
Très Difficile	14		4
Presque Impossible	18+		5 ou 6

Lorsque vous travaillez contre un adversaire actif, ce dernier lance un certain nombre de dés, tout comme vous, en fonction de ses traits et de ses dés de bonus ou de pénalité, le cas échéant. Vous et l'adversaire comparez vos jets, les résultats spécifiques étant déterminés par le MJ. En général, le jet le plus élevé l'emporte.

Par exemple, le personnage précité essaie d'impressionner la femme qu'il a rencontrée dans un bar. Elle le remarque et tente à son tour de l'impressionner et de prendre le dessus. Elle dispose également de trois dés. Si le personnage l'a observée attentivement, il obtiendra un dé bonus (et donc un avantage). S'il a du ketchup sur sa cravate, il obtiendra un dé de pénalité (un désavantage). Le joueur et le MJ (qui dirige la femme) lancent chacun leur dé, et le MJ interprète les résultats en fonction de qui a battu qui.

Notez que le MJ n'a pas besoin de vous dire ce qu'il lance pour un PMJ, ni même combien de dés il lance. Le MJ doit seulement vous indiquer les résultats de votre action tels que votre personnage les perçoit.

### Un cas particulier : les traits techniques

Avec les compétences techniques (comme "acupuncture"), même un score de 1 dé indique que le personnage peut faire des choses qu'une personne moyenne n'aurait pratiquement aucune chance d'accomplir (la personne moyenne a un score de 0 en acupuncture). Un acupuncteur avec un score de 1 dé peut ne pas être très compétent ni expérimenté, mais il est quand même capable de faire des choses que même un score de 3 ou 4 dans une autre compétence ne permettrait pas.

Condidérez qu'une personne possédant une telle compétence peut automatiquement effectuer toute action connexe qu'une personne non qualifiée pourrait faire mais pour laquelle elle devrait faire un jet, ainsi que la plupart des fonctions normales liées à cette compétence. En général, un personnage ne fait un jet pour une compétence technique que dans une situation inhabituelle, comme diagnostiquer une maladie inhabituelle ou piloter un hélicoptère dans une tempête.

Dans les descriptions de PMJ, les traits techniques ou pouvoirs spéciaux, pour lesquels une personne moyenne n'aurait aucun dé dans le trait, sont indiqués par un astérisque.

Exemple: "Neurochirurgie, 1\* dé".

## La règle du bon sens

Il arrive que les dés dictent un événement qui va à l'encontre du bon sens, et mettrait à rude épreuve la suspension d'incrédulité des joueurs. Il y a deux possibilités lorsque cela se produit.

Option 1: rappelez-vous que des choses étranges se produisent tout le temps dans le jeu. Acceptez le résultat, même s'il est bizarre. Peut-être que le MJ inventera une justification pour cela, peut-être pas.

Option 2: ne vous embêtez pas à lancer les dés, si le bon sens vous dit clairement ce qui va se passer. Les dés sont un moyen de répondre à la question "Que se passe-t-il?". Ne posez pas de questions dont vous connaissez déjà la réponse.

Le MJ a un sacré boulot pour déterminer ce qui relève du "bon sens". Simplifiez-lui la tâche en ne discutant pas lorsqu'il rend un arbitrage.

## La main du destin

Il arrive qu'une situation périlleuse se développe, dans laquelle aucun trait ne s'applique vraiment, mais dont l'issue est incertaine. Dans ce cas, lancez deux dés. Un résultat élevé signifie une issue positive pour les PJ, un résultat autour de 7 signifie un résultat médiocre ou moyen, et un résultat plus faible signifie un résultat mauvais ou dangereux.

Par exemple, un personnage emmène sa compagne en pique-nique, et le temps n'est pas encore déterminé. Le MJ lui laisse lancer les dés et obtient un 5. Le MJ décide que le 5 signifie un vent gênant qui fait s'envoler les serviettes des pique-niqueurs, mais rien de grave.

## Règles optionnelles

L'utilisation de ces règles est laissée à l'appréciation du MJ. Le MJ peut utiliser une règle optionnelle tout le temps, parfois, ou jamais, selon ses préférences.

## **Échecs critiques**

Lorsque vous n'obtenez que des 1 pour une action donnée, vous avez échoué de manière catastrophique. Non seulement vous avez automatiquement échoué dans votre tentative d'action, mais quelque chose de vraiment mauvais se produit. Le MJ détermine le résultat de cette catastrophe.

Notez qu'un dé de pénalité augmente considérablement vos chances d'échec critique, ce qui est normal. De même, un dé bonus réduit considérablement la fréquence de ces échecs critiques.

Par exemple, un personnage essaie de forcer une porte verrouillée. Il lance deux dés, et les résultats sont des yeux de serpent. Le MJ décide que non seulement la porte n'a pas cédé, mais qu'en plus le personnage a cassé par inadvertance le dispositif bizarre qu'il transporte dans sa poche et qu'il a trouvé lors de la dernière session.

Autre exemple, un personnage est en train d'arnaquer un homme crédule pour qu'il lui fasse confiance. Malheureusement, il est un peu éméché pour l'instant, ce qui lui vaut un dé de pénalité. Il lance quatre dés et obtient 5, 1, 1, 1, 1, soit un total de 3, et un échec. Le PMJ crédule lance un dé pour résister aux manigances du personnage, et obtient un 2. Même si ce résultat est inférieur au 3, le jet du personnage était raté, et il échoue donc. Le personnage échoue ainsi parce qu'il n'a pas pu s'empêcher de murmurer "petit crétain crédule" sous sa barbe. Hélas, le "petit crétin crédule" l'a entendu, et pointe désormais un grand couteau dans la direction du personnage.

## **Exploser les scores**

Cette règle optionnelle élimine le maximum des jets d'un personnage.

Si le joueur n'obtient (ou ne conserve s'il avait un ou plusieurs dés bonus) que des 6 dans le résultat de l'un de ses jets, il lance un autre dé et l'ajoute au total qu'il a déjà obtenu.

Si ce dé est un 6, il le lance à nouveau et l'ajoute, et ainsi de suite. Il n'y a donc pas de limite supérieure à ce qu'un personnage peut obtenir. Si vous n'aimez pas l'idée de limites artificielles aux possibilités de jet d'un personnage, ce système est peut-être celui que vous recherchez.

Gardez à l'esprit que si vous utilisez cette règle optionnelle, les dés de pénalité et les dés de bonus auront un impact plus important que si vous n'utilisez pas cette règle, tout comme c'est le cas pour la règle d'échecs critiques ci-avant.

## Le six imparable

Si l'un de vos dés est un six, vous obtenez un résultat positif, même si vous ne réussissez pas le jet. La nature de ce "succès limité" est laissée à l'appréciation du MJ (bien sûr). De plus, plus vous obtenez de 6, plus votre "revanche du perdant" sera puissante.

Par exemple, un personnage se retrouve nez à nez avec le fantôme hurlant d'un prêtre atlante. Pendant que les autres PJ regardent piteusement leurs armes inutiles, le personnage cherche dans sa tête des sortilèges qui pourraient lier ce fantôme et le faire passer sous son contrôle. Le MJ lui indique qu'il se souvient effectivement d'un tel sortilège, et demande au joueur de lancer quatre dés. Le PJ obtient un 13, contre un 6, 3, 1 (donc 10) pour le prêtre ectoplasmique. Le personnage remporte l'opposition et le MJ décide que le sort contraint l'esprit à s'incarner physiquement. Mais le personnage ignore que le fantôme a obtenu un 6 : le MJ décide que ce résultat signifie que le fantôme n'est pas totalement contraint par le sortilège, et qu'il peut choisir l'objet ou l'individu qu'il va posséder.

## **Actions multiples**

Vous pouvez tenter plus d'une action par round, mais en faisant cela, vous subissez une pénalité sur chaque action. Si vous tentez une action supplémentaire, vous subissez un dé de pénalité sur toutes les actions (y compris les jets de défense). Si vous tentez deux actions supplémentaires, vous obtenez un dé de moins sur toutes les actions entreprises au cours de ce round. Trois actions supplémentaires signifient deux dés de moins que la normale, quatre actions supplémentaires signifient trois dés de moins, et ainsi de suite.

## **Traits connexes**

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

Par exemple, considérons un mannequin avec 3 dés dans le trait "mannequin". Ce trait central couvre la bonne apparence, l'utilisation de maquillage, et éventuellement le mauvais jeu d'acteur. Si elle essaie d'utiliser du maquillage pour modifier son apparence, donnez-lui deux dés plus un dé bonus ; c'est mieux que la moyenne mais pas aussi bien que quelqu'un qui a la caractéristique "déguisement".

## Efforts de groupe

En travaillant ensemble, les PJ peuvent améliorer (ou parfois diminuer) leurs chances de réussite. Selon la mesure dans laquelle une tâche donnée peut être accomplie par plus d'une personne, le MJ peut faire appel à l'un des systèmes de résolution suivants.

## **Addition simple**

Pour les tâches que deux personnes peuvent facilement accomplir simultanément sans se gêner mutuellement, additionnez les dés des deux personnages.

Par exemple, deux personnages essaient de soulever une pierre qui recouvre une chute vers un passage souterrain. Le MJ décide qu'un résultat de 13 est nécessaire pour la déplacer (cela signifie qu'une personne moyenne n'aurait aucune chance de la déplacer seule.) Ils obtiennent chacun deux dés pour la force brute, et ils obtiennent un 4 et un 10, pour un total de 14. Ils déplacent la pierre et descendent dans l'obscurité.

## Combinaison de dés

Dans les tâches où deux personnes peuvent travailler ensemble efficacement, mais pas parfaitement, lancez tous les dés et prenez le plus élevé, un nombre de dés égal au nombre normalement obtenu par le meilleur des personnages qui coopèrent (en fait, les dés lancés par les personnages dont la compétence est moindre deviennent des dés bonus pour le meilleur).

Par exemple, deux personnages trouvent une cache de textes anciens, partiellement traduits dans un anglais à peine cohérent. Pris par le temps, ils se précipitent sur les textes à la recherche de quelque chose d'utile. Il lance quatre dés, elle en lance deux, et ils prennent les quatre meilleurs dés pour voir quelle quantité d'informations ils peuvent recueillir dans l'urgence.

Leur fuite est cependant écourtée lorsqu'une bande de voyous les entoure. Le premier personnage se retrouve face à cinq d'entre eux, qui disposent de 2 dés en combat. Le MJ décide que les voyous ne se battent pas de manière coordonnée et que les cinq ne peuvent pas tous atteindre le personnage en même temps, ils n'obtiennent donc que des "dés combinés". Le PJ lance trois dés et obtient 14, tandis que les membres du gang en jettent dix et prennent les deux meilleurs, un 5 et un 6. Le personnage parvient à repousser les membres du gang, mais (à cause de l'imparable 6), il subit ce faisant un méchant coup de pied dans l'aine (5 points de dégâts).

Remarque : ce combat est un exemple de combat "abrégé" (voir plus loin).

## Soit / soit

Il arrive que les personnages se répartissent une tâche de sorte qu'un seul d'entre eux (déterminé au hasard) ait une chance de réussir. Dans ce cas, tous les PJ peuvent faire un jet, mais seul le jet de celui qui a une réelle chance de réussir compte.

Par exemple, deux personnages décident de fouiller les corps de leurs ennemis tombés au combat pour y trouver quelque chose d'intéressant. Chaque PJ fouille la moitié des corps, donc un seul aura une chance de trouver la note cachée dans sa poche. Le MJ lance un dé et détermine que le deuxième personnage fouille le corps concerné. Étant perspicace, elle lance trois dés plus un dé de pénalité pour l'obscurité de la pièce ; elle obtient un 8, ce qui est suffisant. Pendant ce temps, le premier personnage obtient un 4, et le MJ lui dit qu'il n'a rien trouvé. Il ne sait pas qu'il n'y avait rien à trouver, de toute façon.

Maintenant, si ces deux PJ n'étaient pas en train de fuir pour leur vie, ils auraient pu passer en revue chacun des corps ensemble (en utilisant des dés combinés). En fait, ils ont négligé de procéder de manière minutieuse afin de gagner du temps et accélérer leur fuite à la recherche de la sortie des souterrains.

## Pire iet

Lorsque deux personnages ou plus tentent quelque chose qui devrait être confié à l'un d'entre eux, ils lancent tous le dé et le plus mauvais résultat est utilisé pour déterminer le résultat.

Par exemple, les deux personnages ont finalement trouvé une sortie dans les galeries souterraines qu'ils fouillaient, à savoir un tunnel qui débouche sur le terrain privé d'un riche homme d'affaires. Alors qu'ils cherchent une issue, ils sont découverts par une équipe de sécurité armée de tasers. Immédiatement, le premier personnage fait semblant d'être heureux de les voir et se lance dans un récit sur la façon dont ils sont perdus.

Dans l'espoir d'aider, le second personnage prend la parole et ajoute quelques détails.

Le MJ demande à chaque joueur de lancer un dé pour évaluer l'efficacité de leurs histoires, trois dés pour le premier personnage (qui est doué pour manipuler les gens) et deux dés pour le second. Le premier personnage, avec son jet de 9, bat le jet de 7 des gardes, mais le second personnage n'obtient qu'un 6, et les gardes deviennent méfiants. Plutôt que de prendre des risques, les gardes les tasent tous les deux et les traînent jusqu'à une salle d'interrogatoire.

Si les PJ avaient pris le temps d'inventer et de répéter une histoire, ils auraient pu utiliser des dés combinés (les trois meilleurs sur leurs cinq dés), mais comme ils n'ont pas coordonné leur subterfuge, les gardes ont eu beaucoup plus de facilité à voir clair dans leur jeu.

# Combat

## Aperçu général des combats

Les combats se déroulent de la manière suivante:

Initiative: Lancez un trait de combat, d'agilité ou de vitesse au début d'un combat. Les actions se déroulent à chaque tour du jet le plus élevé au plus bas

Attaque: Lancez un trait de combat, de force, d'agilité ou un trait similaire. Comparez-le au jet du défenseur. Un trait ne concernant pas directement le combat ne peut être utilisé que pour l'attaque ou la défense à chaque tour. Vous touchez votre adversaire si vous battez le jet de défense de votre adversaire.

**Défense**: Lancez un trait de combat, d'agilité ou similaire. Un trait ne concernant pas directement le combat ne peut être utilisé que pour l'attaque ou la défense à chaque tour. Vous obtenez un jet de défense pour chaque attaque portée contre vous.

**Dégâts**: En cas de succès, soustrayez le jet de défense du jet d'attaque. Multipliez le résultat par le facteur de dégâts de l'arme pour calculer les dégâts infligés.

Armure: Le défenseur détermine la protection de son armure (généralement 1 point pour une armure occasionnelle, ou un ou deux dés pour une bonne armure). Soustrayez cette valeur de protection des dégâts infligés pour obtenir les dégâts subis.

Points de vie perdus: Soustrayez les dégâts qui dépassent l'armure des points de vie de la cible. Si la cible a la moitié des points de vie ou moins, elle subit un dé de pénalité pour toute action ultérieure. Si la cible a 0 point de vie ou moins, elle est hors de combat. Si elle est à un niveau de points de vie égal au négatif de ses points de vie normaux (par exemple, -21 pour un personnage ayant 21 points de vie), un lopin de terre de 2 mètres carrés lui suffira désormais.

**Récupération**: Après une chance de se reposer et de récupérer (environ une demi-heure), vous récupérez la moitié des points de vie que vous avez perdus. Après cela, vous ne récupérez que par le repos ou des soins médicaux.

Type d'arme	dégâts
Combat à mains nues	X1
Couteau de lancer	XI
Couteaux, tuyaux de plomb, hache de jet, etc.	X2
Épées, haches, etc.	X3

FACTEURS DE DÉGÂTS

Fusil d'assaut

Taser

Fusil de chasse de calibre 12

hache de jet, etc.	
Épées, haches, etc.	X3
Arme de poing ou PM de petit calibre	X3
Arme de poing ou PM de calibre moyen	X4
Arme de poing ou PM de gros calibre	X5
Carabine de précision	X6

† Divisé par les "dés de distance" (voir "Portée des

X7

TOTX

X5<sup>††</sup>

†† Tous les dégâts causés par un Taser sont temporaires. Enregistrez-les séparément ; ils reviennent tous lorsque le personnage récupère.

# Présentation détaillée des combats

Les règles ci-dessus reposent en grande partie sur le bon sens, la capacité des MJ à trancher les résultats ambigus, et votre acceptation de bonne foi des décisions des MJ. En combat, lorsque les choses se passent rapidement et que votre vie est en jeu, vous avez probablement besoin de règles plus spécifiques. Celles-ci suivent:

## **Mouvement en combat**

Parfois, vous voudrez savoir combien de temps il faut pour aller d'un endroit à un autre. En supposant un round de 3 secondes, vous pouvez vous déplacer aux vitesses suivantes :

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

Pour référence, rappelez-vous qu'un "mile de 4 minutes" signifie courir à environ 24 km/h pendant quatre minutes. Peu de gens peuvent le faire, mais certains peuvent courir aussi vite ou plus vite pendant des périodes beaucoup plus courtes. Rappelez-vous également que les personnages ne disposent généralement pas de vêtements légers, de chaussures de course, d'un échauffement généreux et d'une piste dégagée sur laquelle courir. Ce chiffre de 24 km/h est impossible pour la plupart des PJ dans la plupart des situations.

## **Initiative**

Lorsque le combat commence, chaque joueur effectue un jet d'initiative. Utilisez les caractéristiques appropriées. Par exemple, des caractéristiques telles que "agile", "bons réflexes" et "artiste martial" comptent. En l'absence d'un tel trait, un personnage lance 2 dés. Pour des raisons de simplicité, le MJ peut gérer le cas de tous les PMJ via un seul jet. Le MJ ou un joueur serviable note les personnages du plus haut résultat au plus bas. C'est dans cet ordre qu'ils agiront à chaque tour. Vous pouvez aussi demander aux joueurs d'agir dans l'ordre où ils sont assis autour de la table, le MJ agissant en premier ou en dernier.

## Rounds

Chaque tour est suffisamment long pour que chaque personnage puisse faire une chose, accomplir une action. De cette façon, tout le monde reste impliqué en permanence. En général, un round équivaut à 3 secondes d'action dans l'univers de jeu.

Le MJ appelle chaque joueur à tour de rôle, en fonction de leurs jets d'initiative. Lorsque vous êtes appelé, vous devez faire une chose que vous pouvez faire en quelques secondes, comme essayer de blesser quelqu'un, vous enfuir, utiliser un pouvoir spécial, crier à l'aide, essayer désespérément de panser une blessure qui saigne, trouver l'outil nécessaire dans votre sac à dos, ou autre. Si vous essayez d'en faire trop, le MJ ne vous laissera effectuer qu'une partie de l'action prévue. La chose la plus courante que mes joueurs font est d'essayer de massacrer leurs adversaires, les règles pour cela sont ci-dessous.

Vous pouvez également attendre d'agir jusqu'à plus tard dans le tour, auquel cas vous interrompez simplement quand vous voulez prendre votre tour (en attendant, vous pouvez coordonner une action simultanée avec un autre personnage).

#### QUELLE EST LA DURÉE D'UN ROUND ?

Si un combat représente un échange de coups rapide comme l'éclair entre des maîtres du kungfu, chaque round peut durer une seconde, voire moins. Si le combat est un duel entre deux sophistiqués qui aiment insulter leurs adversaires et tenir un dialogue désagréable tout en se frappant l'un l'autre, alors un round peut durer dix secondes ou plus. Sauf si le MJ en décide autrement, supposez qu'un round dure environ trois secondes.

## **Attaquer**

Lorsque c'est votre tour d'attaquer, lancez votre caractéristique d'attaque pertinente, comme "Fort", "Artiste martial" ou "Bon avec une batte de baseball". Si vous obtenez un dé de pénalité ou un dé de bonus, ajoutez-le.

La cible de votre attaque fait un jet de défense, en utilisant des traits tels que "Jeu de jambes", "Bon bagarreur" ou "Glissant comme une anguille".

# REMARQUE SUR LES TRAITS NE CONCERNANT PAS DIRECTEMENT LE COMBAT

Un trait ne concernant pas directement le combat ne peut pas être utilisé à la fois pour l'attaque et la défense dans un même round. Si vous êtes "Agile", vous devez décider à chaque round si vous utilisez ce trait pour votre jet d'attaque ou de défense. Un trait spécifiquement orienté vers le combat, tel que "Bon combattant au couteau" peut être utilisé à la fois pour les jets d'attaque et de défense. Cette règle préserve l'équilibre du jeu. Puisqu'un trait comme "agile" a des applications hors combat que "bon combattant au couteau" n'a pas, il ne serait pas juste de permettre à un trait aussi large d'égaler un trait strictement orienté vers le combat dans un affrontement physique.

D'un autre côté, quelqu'un qui est "Fort comme un boeuf" et qui a de "Bons réflexes" pourrait utiliser "Fort comme un boeuf" pour son jet d'attaque et "Bons réflexes" pour son jet de défense. Vous avez donc effectué votre jet d'attaque et l'autre personne a effectué son jet de défense.

Comparez les résultats obtenus. Si votre jet d'attaque est inférieur ou égal au jet de défense, vous n'avez pas réussi à faire des dégâts significatifs. Si votre jet d'attaque est supérieur au jet de défense de la cible, vous avez obtenu un succès et infligerez des dégâts. Soustrayez le jet (inférieur) du défenseur de votre jet (supérieur).

Multipliez ce résultat par le *facteur de dégâts* de l'arme que vous utilisez. Le total correspond aux dégâts que vous venez d'infliger (plus de détails savoureux ci-après).

Gardez à l'esprit qu'un jet d'attaque ne représente pas un simple coup de poing ou une fente, mais trois secondes d'efforts pour atteindre l'adversaire. Un résultat élevé peut signifier que vous avez frappé votre adversaire à la tête plusieurs fois, et non une seule.

### **Attaques à distance**

Pour les armes à projectiles comme les fusils et les arbalètes, le système est un peu différent car il est plus difficile de toucher quelqu'un à distance avec un seul tir que de tout mettre en oeuvre pour poignarder un individu juste à côté de vous pendant trois longues secondes.

Avec les armes à projectiles, la cible reçoit un jet de défense basé sur des facteurs tels que la distance, le mouvement, la couverture, etc. Le MJ attribue le nombre de dés de défense, en se basant sur les facteurs de la table "Attaques à distance".

Les termes utilisés pour définir la distance sont très subjectifs car ils dépendent du type d'arme utilisé. Le tableau "Portée des armes" indique la distance en mètres à laquelle la cible reçoit un nombre particulier de dés de défense, en fonction du type d'arme utilisé. Si la distance en mètres dépasse le nombre indiqué, utilisez le nombre de dés immédiatement supérieur. Par exemple, si quelqu'un ouvre le feu avec une mitraillette alors que vous êtes à 30 m, vous recevrez 3 dés de défense pour la portée, en plus des dés pour l'esquive, le déplacement, la couverture, etc.

La cible lance un nombre de dés égal à la somme des dés de défense selon la table des attaques à distance ci-contre.

#### NOTES SUR LA TABLE DE PORTÉE DES ARMES

Pour trouver le " dé de distance ", trouvez le nombre qui est égal ou immédiatement supérieur à la distance de la cible. Trouvez maintenant le nombre en haut de cette colonne, c'est le nombre de "dés de distance" du jet de défense. Par exemple, si vous lancez une balle de baseball ("lancer") sur une personne située à 6 m, la cible obtient 3 dés pour le jet de défense (auxquels s'ajoutent éventuellement les modificateurs autres que la distance).

#### TABLE DES ATTAQUES À DISTANCE

		Dés de défense
Distance	Bout portant	1
	Courte portée	2
	Moyenne	3
	Longue portée	4
	Très longue portée	5
Cible à couvert		1 ou 2
La cible se déplace		1
L'attaquant se déplace		1
La cible esquive		Bonus†
Obscurité,		1 ou 2

†Bonus. Le défenseur reçoit un nombre de dés de bonus égal au nombre de dés normalement obtenus pour "agilité", "réflexes rapides", etc (la valeur par défaut est de 2 dés). Un personnage avec "rapide, 4d", par exemple, recevra 4 dés de bonus sur le jet de défense. Un personnage maladroit ne reçoit qu'un seul dé de bonus pour l'esquive.

#### PORTÉES DES ARMES

brouillard, etc.

	Dés du jet de défense				
Arme	1	2	3	4	5
Équilibrée*	2m	4m	8m	16m	32m
Improvisée**	2m	4m	6m	8m	10m
Arbalète	2m	10m	20m	40m	80m
Taser	1m	2m	5m	+	†
Pistolet	2 m	10 m	20 m	40 m	80 m
Mitraillette	2 m	25 m	50 m	100 m	200 m
Carabine	2 m	50 m	100 m	200 m	400 m
Fusil <sup>††</sup>	4 m	8 m	16 m	32 m	64 m

<sup>\*</sup> Comme une balle ou un couteau de lancer.

<sup>\*\*</sup> Comme une épée ou un mixeur.

<sup>†</sup> Leurs fils électriques sont limités à 5 m.

<sup>††</sup> Les dégâts sont divisés par le nombre de dés de distance.

Si le MJ le souhaite, il peut utiliser des " demi-dés " lorsque les personnages ne méritent pas des dés complets selon les règles ci-dessus. Par exemple, quelqu'un sous une couverture très légère pourrait simplement obtenir un dé bonus au lieu d'un dé supplémentaire en défense, ou quelqu'un se tenant à 5 mètres d'un lanceur de couteaux pourrait obtenir 2 dés plus un dé bonus pour la portée, plutôt que de passer directement de 2 dés à 3 dés de défense à cause de la différence entre 4m et 5m.

Certaines armes peuvent, au choix du MJ, avoir des portées différentes de leurs types généraux, en fonction de leur conception. Après tout, certaines armes sont simplement meilleures que d'autres.

#### **ATTAQUES PRÉVISIBLES**

Si vous tentez une attaque prévisible ou ennuyeuse sur un adversaire, le MJ a le droit de vous donner un dé de pénalité sur l'attaque. Voici quelques exemples :

Dé de pénalité : "Je le frappe."

Pas de dé de pénalité : "Je recule pour porter un coup au visage inférieur de cette... chose."

Dé de pénalité: "J'essaie de le frapper à nouveau dans le ventre." (près avoir essayé la même chose au tour précédent).

Pas de dé de pénalité : "Son ventre est plutôt bien protégé, je vais me laisser tomber au sol et lui balayer les jambes."

Il y a deux raisons à cette règle:

Premièrement, si vous essayez la même attaque à plusieurs reprises ou si vous attaquez sans réfléchir (comme le montrent des phrases telles que "Je l'frappe"), vos adversaires n'auront aucun mal à se défendre.

Deuxièmement, "Je l'frappe" est ennuyeux. La règle des "attaques prévisibles" ne s'applique pas aux PMJ.

## Dégâts

Si vous avez atteint votre cible, les dégâts infligés à celle-ci sont égaux à la différence entre votre jet d'attaque et celui du défenseur, multipliée par un facteur de dégâts (voir ci-contre). Certains types d'armure soustraient un certain nombre de points à chaque attaque qui fait des dégâts. Seuls les points qui dépassent la valeur de l'armure peuvent infliger des dégâts. Ces points sont déduits des points de vie de la cible.

#### TASERS

Les tasers sont populaires parmi les forces de l'ordre. Les tasers vous infligent un choc électrique très important, probablement assez pour vous terrasser et vous garder à terre pendant un certain temps, mais ils ne causent aucun dommage physique permanent (sauf si vous avez un cœur fragile...). Ils ont un facteur de dégâts de X5.

Contre les armures, les tasers sont une exception à la règle générale car les dégâts proviennent d'un choc électrique plutôt que de l'énergie cinétique ou de la pénétration. Lancez les dés pour l'armure comme pour une attaque normale (sans balle). Si le résultat est égal ou supérieur à la différence entre le jet d'attaque et le jet de défense, l'armure a empêché les électrodes du taser de pénétrer jusqu'à la cible, qui ne subit aucun dégât. Dans le cas contraire, le taser inflige tous les dégâts. En d'autres termes, soit l'armure arrête le taser totalement, soit elle ne l'arrête pas du tout.

#### Facteurs de dégâts

Combat à mains nues	X1
Couteau, tuyau de plomb	X2
Epée, hache	X3
Couteau de lancer, fronde	X1
Arbalète, hache de jet	X2
Arme de poing ou PM de petit calibre	X3
Arme de poing ou PM de calibre moyen	X4
Arme de poing ou PM de gros calibre	X5
Carabine de précision	X6
Fusil d'assaut	X7
Fusil de chasse calibre 12	X10 <sup>†</sup>
Taser	X5 <sup>††</sup>

<sup>†</sup>Les dégâts infligés sont divisés par le nombre de dés de distance.

††Tous les dégât causés par un taser sont temporaires. Enregistrez-les séparément ; ils reviennent tous lorsque le personnage récupère.

### **Armures**

Il existe deux types d'armures : les armures ordinaires et les armures pare-balles. La table unifiée des armures se trouve page suivante.

#### Les armures ordinaires

La valeur d'une armure ordinaire représente un nombre de dés dont le résultat est déduit des dégâts subis à chaque attaque. Contre des armes à feu, ce résultat est divisé par 2 (arrondi à l'inférieur).

Une armure très légère (généralement des vêtements en cuir et autres) a une valeur de 1 point. Elle n'arrête qu'un point de dégâts contre les attaques normales.

Une armure lourde peut vous ralentir, vous faisant subir un jet de pénalité sur chaque action nécessitant de l'agilité (y compris les jets d'attaque et de défense).

La protection offerte par une armure est cumulative, mais l'empilement d'armures entraîne 1 dé de pénalité pour chaque couche supplémentaire d'armure portée. Par exemple, une personne portant des vêtements de cuir épais sous sa cotte de mailles obtiendra 2 dés et ajoutera 1 point de protection, mais elle subira également deux dés de pénalité sur les actions liées à l'agilité (un pour la cotte de mailles, l'autre pour la couche d'armure de cuir supplémentaire).

Les armures peuvent être exposées à des dégâts importants, et peuvent ainsi se dégrader après avoir protégé leur porteur, mais il est préférable de gérer cette dégradation progressive via la logique narrative que via des calculs.

### Les armures pare-balles

La valeur de l'armure pare-balles représente le nombre de dés lancés lorsqu'elle est touchée par une balle ou un coup de fusil.

Les dégâts effectivement subis doivent être divisés par le résultat obtenu (sur un résultat de 1, l'armure n'a aucun effet, ce qui signifie que le tir a touché une zone non protégée par l'armure).

Contre les attaques normales, comme les couteaux et les coups de poing, soustrayez la valeur de l'armure (i.e. le nombre de dés) des dégâts subis.

Par exemple, si vous obtenez un 5 pour votre gilet pare-balles, vous divisez les dégâts reçus par 5, mais si quelqu'un vous poignarde avec un couteau, vous ne soustrayez qu'un point aux dégâts.

#### EXEMPLE DE FUSILLADE

Deux personnages ont involontairement coincé un agent désespéré dans un navire à quai. L'agent, armé d'un revolver .22, tire sur le premier personnage depuis sa cachette.

Il est à courte portée (8m), donc le personnage obtient deux dés pour son jet de défense. L'agent est un tireur d'élite (4 dés) et a le loisir de viser (dé bonus). Le MJ obtient un 16 contre le 6 du personnage, soit une différence de 10 points, multipliée par 3 pour le facteur de dégâts d'un pistolet de petit calibre, soit 30 points de dégâts.

Le personnage porte une veste renforcée et obtient un résultat de 3 pour l'armure, mais ce résultat est divisé par 2 parce que l'armure ordinaire ne fonctionne pas très bien contre les balles. L'armure n'arrête qu'un point de dégât. Le personnage subit 29 points de dégâts, ce qui le ramène à -7. Comme 29 points de dégâts sont suffisants pour tuer une personne moyenne, le MJ décide que le tir a touché la poitrine et que le personnage pourrait être mort (il ne prendra pas la peine de se prononcer précisément sur l'état de ses blessures avant que le second personnage ne prenne le temps de l'ausculter).

Le second personnage se précipite vers la porte, en se faufilant. Le MJ décide que l'agent est un assez bon tireur pour lui tirer dessus avant qu'elle ne se mette hors de portée, donc elle n'a que deux dés pour la distance, mais elle a un troisième dé pour le mouvement et quatre dés de bonus pour l'esquive (un personnage moyen obtient 2 dés de bonus, mais le personnage est extrêmement agile). Le MJ lance quatre dés et obtient 17.

Le joueur lance donc sept dés et prend les trois meilleurs pour un résultat de 15. Son personnage subit 6 points de dégâts. Heureusement, elle portait un discret gilet pare-balles (1 dé) sous ses vêtements, et elle obtient 4 sur son jet d'armure. 6 divisé par 4 fait 1,5, arrondi à 2 points de dégâts. Avec un méchant bleu, le personnage se dépêche de fuir de la cabine où se terre l'agent.

TABLE UNIFIÉE DES VALEURS D'ARM	IURE		
Туре	Valeur vs. att. normale	Valeur vs. armes à feu	Dé de pénalité ?
Armures normales			
Cuir	1 point	0 point	non
Veste blindée	1 dé	1 dé /2	non
Cotte de mailles	2 dés	2 dés /2	oui
Armures pare-balles			
Gilet pare-balles	1 point	divise les dégâts par 1 dé	non
Combinaison pare-balles	2 points	divise les dégâts par 2 dés	non
Armure pare-balles militaire	3 points	divise les dégâts par 2 dés	oui

Lorsqu'un personnage porte les deux types d'armure à la fois, calculez d'abord les effets de l'armure normale, puis ceux de l'armure pare-balles.

## Les blessures

#### Blessé

Lorsqu'un personnage est à la moitié ou moins de ses points de vie maximum, il subit un dé de pénalité sur toutes les actions jusqu'à ce qu'elle récupère plus de la moitié de son total maximal de points de vie.

Le MJ peut attribuer des handicaps plus spécifiques aux personnages qui ont reçu des blessures particulières, comme une mobilité réduite suite à un coup de genou, une vision réduite suite à un coup à l'œil, etc.

#### Hors de combat

Si un personnage est à 0 point de vie ou moins, il est hors de combat. L'expression "hors de combat" peut signifier beaucoup de choses, selon le type d'arme utilisé et le nombre de points en dessous de 0 que la cible a atteint.

Lorsque vous avez subi suffisamment de dégâts pour être hors de combat, mais pas assez pour vous tuer, vous pouvez vous retrouver dans différents états de délabrement.

Un personnage réduit à zéro points de vie à coups de poings et de pied est probablement blessée, incapable de se battre, démoralisée, le corps meurtri et douloureux, et a probablement de quelques os cassés.

La situation est cependant rarement mortelle, et la plupart des organes vitaux sont bien protégés par une structure corporelle soigneusement façonnée par des millions d'années d'évolution. Un tel personnage blessé devrait pouvoir retrouver la santé avec le temps et/ou l'aide de ses amis, puis finir par se rétablir complètement.

Un personnage à 0 ou moins suite à un coup de massue, de matraque, de clé à molette ou autre peut avoir de graves fractures et des hémorragies internes, mais son état est probablement stable. Il pourra retrouver sa mobilité après un certain temps, même livré à lui-même, mais risque probablement de conserver quelques séquelles pendant plusieurs semaines (commotion cérébrale, etc.).

Les couteaux et autres objets pointus et tranchants sont susceptibles de vous laisser dans un état grave, avec des blessures sanglantes. Sans soins, vous pouvez facilement vous vider de votre sang (surtout avec une arme tranchante) ou mourir de blessures internes (surtout avec une arme perforante).

Les armes à feu et autres armes similaires sont susceptibles de vous laisser en état de choc, moribond, désespéré, incapable d'agir pendant que vous vous videz de votre sang. Des soins médicaux d'urgence peuvent être nécessaires pour parvenir à vous sauver.

## Mort d'un personnage

En règle générale, un personnage meurt lorsqu'il a subi deux fois plus de points de dégâts qu'il n'a de points de vie. Si vous avez 21 points de vie et que vous tombez à -21 à cause de vos blessures, vous êtes soit déjà mort, soit en train de mourir. Pour survivre, vous avez besoin de soins médicaux et d'une raison de vivre.

À ce stade, vous devez prendre la décision d'essayer de vous rétablir ou au contraire de vous laisser aller. Tenter de vous rétablir, cela signifie recoller les morceaux de votre corps brisé, subir des souffrances prolongées, les épreuves pénibles de la rééducation psychomotrice, risquer des séquelles permanentes et peut-être mourir de toute manière malgré vos efforts.

Lâcher prise est souvent l'option la plus facile, et consiste à vous laisser glisser doucement dans la grande lumière blanche et paisible, où votre corps désarticulé et broyé n'est pas du tout un problème.

Lorsque vous êtes face à la mort, vous ne pouvez diriger votre volonté vers votre guérison que si vous avez une raison de valable de continuer de vivre. Exposez-la au MJ. Si celui-ci est d'accord, vous vivrez. Sinon, vous disparaîtrez dans l'au-delà (bien sûr, le MJ pourrait vous demander un jet ou deux pour vérifier si vous survivrez à l'épreuve ou non).

## Récupération et guérison

Pour les besoins du jeu, supposez qu'environ la moitié des dégâts subis (en termes de points de vie perdus) provient de la douleur et du choc. Seule l'autre moitié est "permanente". Ainsi, une fois qu'un combat est terminé et que les personnages ont eu le temps de se reposer, chaque personnage récupère la moitié des points de vie qu'il a perdu au cours de ce combat.

## Récupération des points de vie

- 1. Le personnage bénéficie de la récupération pour moitié de ses points de vie lorsque le MJ considère qu'une telle récupération est raisonnable. Généralement, après qu'un personnage ait reçu des premiers soins rudimentaires et ait eu une chance de récupérer ses forces, ces points de vie reviennent pour moitié. Alternativement, le MJ peut autoriser la récupération dans des circonstances spéciales, comme lorsque son supérieur, empli d'autorité, ordonne à un soldat blessé de se relever et de continuer à avancer malgré tout, ou lorsqu'un besoin urgent rend impératif le fait d'agir en dépit des blessures.
- 2. Le niveau de points de vie après la récupération est à mi-chemin entre le niveau blessé et le dernier niveau après la récupération. N'utilisez pas le niveau de points de vie de départ (sans blessure) comme base, sauf si le personnage a commencé le combat sans blessure.

Par exemple, un personnage subit 10 points de dégâts et passe de 22 à 12 points de vie. Il récupère ensuite la moitié des points de vie perdus et a maintenant 17 points de vie. Il subit à nouveau 10 points de dégâts et tombe à 7 points de vie. Il récupère à mi-chemin entre 7 et 17, et non à mi-chemin entre 7 et son niveau normal de 22. Il a maintenant 12 points de vie et n'en obtiendra plus que par des soins médicaux ou un repos prolongé.

- 3. Arrondissez les points de vie à la hausse, si la récupération à mi-chemin résulte en une fraction (cela signifie qu'être blessé deux fois pour 7 points vous laissera 6 points de moins que la normale, alors qu'être blessé une fois pour 14 points vous laissera 7 points de moins que la normale). De multiples petites blessures sont légèrement plus faciles à récupérer que quelques grosses blessures.
- 4. Le MJ peut exiger des jets de n'importe quel type pour déterminer si un personnage récupère. Par exemple, si très peu de temps s'est écoulé depuis un combat (normalement pas assez pour permettre une quelconque récupération), le MJ peut autoriser une personne formée aux premiers secours à faire un jet, et seul un succès aux yeux du MJ permettra de récupérer des points de vie.
- 5. Le MJ a le droit de changer la récupération de moitié à plus ou moins que cela. Par exemple, il peut être relativement facile de se remettre d'un coup de poing (deux tiers de la perte récupérée), et relativement difficile de se remettre de blessures graves par balle (un tiers récupéré). Le MJ est le seul à pouvoir arbitrer cette variation, il peut donc rendre le système aussi complexe ou aussi simple qu'il le souhaite.

#### Guérison

Une fois qu'un personnage a récupéré, il peut commencer à regagner le reliquat de ses points de vie perdus. C'est la guérison.

Dans le cadre de la guérison, des points de vie sont regagnés chaque jour. Le nombre de points de vie regagnés durant une journée est basé sur le degré d'activité auquel s'est livré le personnage durant cette période.

Consultez la table de guérison à long terme, qui se trouve sur la page suivante, pour savoir combien de points de vie vous récupérez chaque jour.

#### GUÉRISON À LONG TERME Activité Ambulatoire Alité En réa ot Actif 1/2 ot Repos jours† Soins 2 1 1/2 médicaux jours

<sup>†</sup> Peut vous faire perdre des points de vie (au choix du MJ)

Légende

Actif signifie se dépenser normalement.

Repos signifie se ménager et dormir beaucoup.

Soins médicaux signifie être suivi par des médecins compétents.

Ambulatoire signifie que vous avez 1 point de vie ou plus (et que vous pouvez vous déplacer).

Alité signifie que vous avez 0 points de vie ou moins.

**En réa** signifie que vous êtes grièvement blessé (option du MJ).

# **Options de combat**

## **Attaques spéciales**

Lorsqu'un personnage tente une attaque destinée à faire plus que quelques dégâts, le jet d'attaque est effectué normalement, mais seule la moitié des dégâts normaux est infligée.

L'effet spécial ne réussit que si le jet d'attaque dépasse le jet de défense d'un montant que le MJ juge suffisant.

Les attaques à effet spécial comprennent le plaquage, le désarmement, le renversement des pieds de votre adversaire, l'immobilisation d'un membre, le blocage de la tête, etc.

## **Attaquer avec un avantage**

Chaque fois que vous avez l'avantage sur un adversaire grâce à quelque chose d'autre que vos caractéristiques, vous pouvez demander au MJ de vous donner un dé de bonus sur votre jet de combat.

Les avantages usuels sont :

#### **ATTAQUER EN GROUPE**

Une personne peut se défendre normalement contre un adversaire pour chaque dé qu'elle a en capacité de combat (une personne moyenne peut donc se défendre normalement contre deux attaquants). Chaque attaquant supplémentaire reçoit un dé de bonus sur les attaques contre ce personnage. Le défenseur peut choisir quels attaquants reçoivent le dé de bonus (en pratique, il renonce à essayer de se défendre efficacement contre eux pour se concentrer sur d'autres adversaires).

#### **ATTAQUER PAR SURPRISE**

Le MJ peut demander un jet de dé pour voir à quel point vous êtes furtif par rapport à la vigilance de votre cible.

Si vous frappez la personne alors qu'elle est totalement inconsciente, le MJ peut vous accorder plus qu'un simple dé bonus.

#### MEILLEURE ARME

Si vous avez une massue et que votre adversaire est à mains nues, vous avez un avantage (meilleure allonge, un objet avec lequel bloquer les coups sans saigner, ainsi qu'un ascendant psychologique). Il en va de même si vous sortez une épée contre le couteau à cran d'arrêt d'un adversaire. N'oubliez pas que ce dé bonus ne dépend pas de la quantité de dégâts que vous faites, mais de l'utilité de l'arme en combat. Imaginez que vous ayez un bâton et que votre ennemi ait une hache. Il fait plus de dégâts, mais en termes de portée et de capacité de blocage, son arme n'est pas meilleure que la vôtre, donc il ne reçoit pas de dé bonus. S'il avait une sorte de couteau scientifique vibrant qui fait d'horribles dégâts, vous auriez le bonus d'attaque parce que le bâton est plus long et meilleur pour parer. Bien sûr, s'il parvient à vous toucher, vous souffrirez plus que lui si c'est vous qui le touchez.

#### MEILLEURE POSITION

Sur eux, au-dessus d'eux, derrière eux, et ainsi de suite.

#### **ASCENDANT PSYCHOLOGIQUE**

Vous avez convaincu votre adversaire que ses chances de vous battre sont nulles. Au prochain round (uniquement), vous bénéficiez d'un dé bonus sur vos jets.

L'utilisation d'une arme à l'aspect désagréable est très utile, même si elle n'est pas plus efficace qu'une arme normale. Autre exemple, si votre fille de sept ans gémit impuissante dans le placard derrière vous pendant que vous la défendez contre un maniaque, vous obtenez un dé de bonus sur vos jets pour la durée du combat.

## Règles de combat optionnelles

Le MJ décide quand et si les règles suivantes doivent être utilisées. Le MJ peut utiliser une règle donnée toujours, parfois ou jamais.

### Défense désespérée

Un personnage a normalement droit à un jet d'attaque et un jet de défense par attaquant à chaque round, mais si vous renoncez à votre attaque, vous pouvez obtenir un dé de bonus sur chaque jet de défense pour ce round.

### **Dégâts alternatifs**

Si l'attaquant réussit son attaque, il lance un nombre de dés égal au facteur de dégâts de l'arme, et le résultat correspond aux dégâts effectivement infligés. Si le jet d'attaque est le double du jet de défense, l'attaquant multiplie le résultat par deux. Par exemple, un couteau ferait 2 dés de dégâts, ou 2 dés fois deux si le jet d'attaque est au moins le double du jet de défense. Un personnage ne peut pas utiliser de dés bonus pour les jets de dégâts, mais uniquement pour les jets d'attaque. Vous pouvez utiliser ce système lorsqu'un "jet d'attaque" n'est pas nécessaire, par exemple lorsqu'un explosif explose près d'un personnage et que le MJ lance simplement quelques dés pour déterminer les dégâts.

## **Blessures graves**

En plus de perdre des points de vie, un personnage peut subir une "blessure grave". Les blessures graves ne guérissent pas toujours complètement d'ellesmêmes. Sans soins médicaux, ces blessures peuvent, au mieux, "mal guérir" (causant une déficience permanente) ou, au pire, conduire inévitablement à la mort. Parmi les exemples de blessures graves, citons les fractures ouvertes, les hémorragies internes, les perforations intestinales, les lésions des organes internes, les tendons sectionnés, etc.

Une blessure grave qui guérit mal sans soins médicaux, comme un tendon sectionné ou une fracture composée, guérit à la moitié de la vitesse normale et laisse le personnage avec un handicap permanent, se manifestant sous la forme d'un dé de pénalité pour toutes les actions liées à l'agilité ou l'incapacité de mouvoir correctement certaines articulations.

Une blessure grave qui entraîne la mort, comme une infection sévère ou des dégâts importants au foie, fait perdre des points de vie au personnage chaque jour jusqu'à ce qu'il reçoive des soins médicaux appropriés. Les points de vie perdus peuvent aller de 1 à 15 par jour, selon la blessure. Un tel personnage est généralement alité pendant que son corps condamné fait son dernier effort pour se sauver.

Une blessure est généralement qualifiée de "sérieuse" lorsqu'elle représente au moins 20 points de dégâts en un seul coup, mais il est possible de subir une blessure sérieuse à la suite d'une attaque relativement mineure, comme un bras cassé qui ne vous rend pas invalide mais qui ne guérit pas bien tout seul. Une autre possibilité est qu'un jet de défense raté entraîne une grave blessure. Le MJ, bien sûr, peut préférer improviser les blessures graves en fonction des circonstances.

## Combat abrégé

Dans le système de combat abrégé, vous faites un jet pour déterminer l'issue générale du combat.

Les joueurs additionnent tous leurs jets, et le MJ additionne tous les jets de combat des PMJ. (Le MJ détermine quels jets sont effectués et comment, en fonction des circonstances du combat). Le camp qui obtient le résultat le plus élevé gagne le combat, mais le MJ garde le total des PMJ secret, de sorte que les joueurs ne savent pas qui va gagner. Ensuite, les joueurs et le MJ décrivent à tour de rôle le déroulement du combat, le MJ décidant du résultat des actions sur la base des jets déjà effectués.

Le MJ peut préciser tous les détails qu'il souhaite, y compris infliger des dégâts aux PJ qui ont obtenu de mauvais résultats, ou même modifier le résultat d'un combat serré si les joueurs utilisent des tactiques efficaces.

Le MJ peut même se contenter de déclarer les résultats du combat sans description détaillée s'il souhaite que les choses avancent rapidement.

En tant que MJ, utilisez le combat abrégé chaque fois que les détails d'un combat normal semblent inutiles.

## **Options pour les fusillades**

#### Cadences de tir

Les armes à feu de différents types permettent différentes cadences de tir.

#### REVOLVERS

Avec un revolver, vous pouvez tirer une fois par round.

#### PISTOLETS AUTOMATIQUES

Vous pouvez tirer jusqu'à deux fois par round, mais le deuxième tir subit un dé de pénalité en raison du recul du premier tir.

#### PISTOLETS MITRAILLEURS (PM)

À chaque tour, vous pouvez tirer deux coups simples, une rafale de trois coups ou un coup automatique (voir ci-dessous). Si vous tirez deux coups simples, vous subissez un dé de pénalité au deuxième tir en raison du recul.

#### FUSILS

Vous pouvez tirer un coup par round.

#### FUSILS DE CHASSE

Un tir par round. Divisez les dégâts par le nombre de dés de défense obtenus pour la distance. Par exemple, à 10 m, le défenseur obtient 3 dés pour la distance, vous divisez donc vos dégâts par 3.

#### FUSILS D'ASSAUT

Vous pouvez tirer jusqu'à deux coups par round, une rafale courte de trois coups par round, ou tirer en rafales longues (voir ci-dessous). Si vous tirez deux coups simples, vous prenez un dé de pénalité sur le second.

#### Tirs en rafale

#### RAFALE COURTE DE TROIS COUPS

Une rafale envoie plus de balles sur la cible, ce qui augmente les chances de toucher, mais le recul sur les deuxième et troisième balles rend ces tirs moins précis que le premier. Plus la cible est éloignée des personnages, plus le recul est préjudiciable à la précision des deuxième et troisième balles.

Une rafale ajoute un dé de bonus au jet pour toucher, quelle que soit la distance. À bout portant ou à courte portée, elle ajoute également +1 au facteur de dégâts de l'arme, mais pas à moyenne, longue ou très longue portée. Ces modificateurs représentent la probabilité accrue d'obtenir un résultat positif ainsi que la probabilité que la victime soit touchée par plus d'une balle. Si les dégâts résultants sont faibles, supposez qu'une seule balle a touché la victime. Si les dégâts sont très élevés, supposez que les trois balles ont touché. Si les dégâts sont moyens, supposez que deux des trois ont touché.

#### RAFALE LONGUE, CIBLE UNIQUE

La fonction "full auto" propulse de nombreuses balles dans l'air, mais le recul énorme rend les balles supplémentaires beaucoup moins efficaces pour atteindre une seule cible. Après les premiers tirs, le recul est si important que les balles supplémentaires ont relativement peu d'effet. La plupart d'entre elles s'égarent. Ses probabilités de toucher sont supérieures à celle de la rafale courte, au prix d'une consommation accrue de munitions. Le mode automatique est surtout utile pour immobiliser l'ennemi (ce qu'on appelle un tir de barrage) ou pour atteindre un grand nombre de cibles. C'est aussi la méthode la plus efficace connue pour gaspiller d'énormes quantités de munitions.

À bout portant ou à courte distance, le tir automatique sur une seule cible offre un dé de bonus pour toucher et +2 au facteur de dégâts.

À moyenne portée, prenez un dé bonus et ajoutez +1 au facteur de dégâts. À longue ou très longue portée, prenez un dé bonus, mais il n'y a pas d'augmentation du facteur de dégâts. Vous devez avoir au moins 10 cartouches dans votre chargeur pour activer une fonction "full auto".

#### RAFALE LONGUE, RÉPARTIE

Vous pouvez cibler une personne pour chaque tranche de cinq balles tirées. Vous ne pouvez pas éviter une cible entre deux personnes que vous visez. Par exemple, si votre ami se trouve entre deux ennemis sur lesquels vous tirez, vous devez également tirer sur lui.

À bout portant, vous recevez un dé bonus à chaque attaque et +1 au facteur de dégâts.

À courte portée, vous recevez un dé bonus sur l'attaque mais aucun modificateur sur le facteur de dégâts. À moyenne portée, vous ne recevez aucun bonus, si ce n'est la possibilité de cibler plusieurs adversaires à la fois.

À longue portée, vous recevez un dé de pénalité contre chaque cible.

À très longue portée, vous recevez deux dés de pénalité contre chaque cible. Le tir automatique fait beaucoup de dégâts collatéraux car les balles perdues touchent la zone autour des cibles.

#### RÉSUMÉ DES TACTIQUES DE TIR EN RAFALE

Tactique		Portée			
	A bout portant	Courte	Moyenne	Longue	Très Longue
Rafale de 3 coups	b/+1	b/+1	b	b	b
Rafale longue, 1 cible	b/+2	b/+2	b/+1	b	b
Rafale longue, répartie*	b/+1	b		р	2p

<sup>\*</sup> Cible un personnage par 5 balles tirées.

#### Légende

b : dé bonus sur le jet d'attaque

p : dé de pénalité à l'attaque

2p: deux dés de pénalité à l'attaque

+1: +1 au facteur de dégâts

+2: +2 au facteur de dégâts

#### **Munitions spéciales**

En plus des munitions standard, la plupart des armes à feu peuvent recevoir des munitions spécialisées.

#### MUNITIONS PERFORANTES

Les balles perforantes font la moitié des dégâts normaux, mais les protections d'armure et les blindages sont beaucoup moins efficaces contre des balles perforantes.

Soustrayez la valeur de l'armure des dégâts, que l'armure soit pare-balles ou normale.

Par exemple, une combinaison pare-balles offre 2 points de protection, tandis qu'une armure militaire offre 5 points de protection, 3 pour son composant d'armure normale et 2 pour son composant pare-balles. Cette réduction de la protection de l'armure est déduite des dégâts avant d'être divisée par 2.

Ainsi, si l'agent dans l'exemple de fusillade présenté avant avait utilisé des balles perforantes, les 29 points de dégâts qu'il a infligés au premier personnage auraient été divisés en deux, soit 15 points.

L'armure du second personnage, cependant, n'aurait réduit les dégâts que d'un point, au lieu de les diviser par 4, de sorte qu'elle aurait subi 5 points au lieu de 2.

#### BALLES À POINTE CREUSE, BALLES DE SÉCURITÉ

Les balles à pointe creuse sacrifient la puissance de pénétration en échange de dégâts supplémentaires et d'une sécurité accrue (elles ne traversent pas le corps, ce qui permet de réduire les chances qe la balle continue sa trajectoire et frappe quelqu'un d'autre, peut-être après avoir ricoché sur un os ou deux).

Le facteur de dégâts pour une balle à pointe creuse ou similaire est de +2 par rapport à la normale, mais les armures de toutes sortes voient leur effet normal doublé.

Si l'agent terré dans la cabine du navire à quai (celui de l'exemple d'il y a quelques pages) avait utilisé des balles à pointe creuse, son facteur de dégâts aurait été de X5 au lieu de X3, et il aurait infligé 50 points de dégâts au premier personnage.

Le jet de 3 du personnage pour son armure aurait cependant été doublé à 6, et ce dernier n'aurait alors subi "que" 44 points au total, juste assez pour le tuer net.

La balle touchant le deuxième personnage aurait fait 10 points de dégâts au lieu de 6, mais le jet d'armure de 4 aurait été doublé à 8, de sorte que la balle n'aurait fait que 1 point de dégâts (dix divisé par 8 est 1,25, qui s'arrondit à 1).

#### RÉSUMÉ DE L'EFFICACITÉ DES ARMURES SELON LES ATTAQUES ET MUNITIONS

	Armure			
Attaque	Normale	e Pare-balles		
Normale*	plein	mini		
Munition normale*	moitié	division		
Munition perforante**	mini	mini		
Munition à pointe creuse†	double	double division		

#### Légende

**plein** : diminuer les dégâts du résultat du dé

**moitié** : diminuer les dégâts de la moitié du résultat du dé d'armure.

**mini** : diminuer les dégâts du nombre de dés de la valeur d'armure.

division : diviser les dégâts par le résultat du jet d'armure.

**double division** : diviser les dégâts par le double du résultat du jet d'armure.

**double** : diminuer les dégâts par le double du résultat du jet d'armure.

- \* Conformément aux règles normales des attaques au contact et à distance déjà présentées par ailleurs.
- \*\* Divisez les dégâts des balles perforantes par 2 après avoir déduit l'armure.
- † Les balles à pointe creuse augmentent le facteur de dégâts de +2.

Par exemple, un gilet renforcé (valeur : 1) arrêterait 1 dé de dégâts d'un couteau, 1 dé divisé par 2 d'une balle, 1 point d'une balle perforante, ou 1 dé multiplié par 2 d'une balle à pointe creuse. Un gilet pare-balles réduit les dégâts normaux de 1 point, divise les dégâts d'une balle ou d'un fusil de chasse par le nombre obtenu sur un dé, réduit les dégâts d'une balle perforante de 1 point et divise les dégâts d'une balle de sécurité par le double du nombre obtenu sur un dé. Une veste renforcée par-dessus un gilet pare-balles:

- arrêterait 1 dé +1 point des attaques normales;
- contre une balle, elle arrêterait d'abord 1 dé divisé par deux (pour la veste), puis diviserait les dégâts restants par un jet sur 1 dé (pour le gilet);
- contre une balle perforante, réduirait les dégâts de 2 points, l'un pour la veste et l'autre pour le gilet;
- contre une balle à pointe creuse, diminuerait d'abord les dégâts du double du résultat de 1 dé (la veste), puis divise le résultat par le double du résultat de 1 dé (pour le gilet).

# **Expérience**

râce à l'expérience, vous pouvez améliorer vos compétences ou en apprendre de nouvelles. Votre expérience est représentée par votre réserve d'expérience.

À la fin de chaque session de jeu, le MJ peut attribuer des dés bonus aux personnages qui ont participé à l'action, et ces dés sont ajoutés à votre réserve d'expérience, comme expliqué précédemment.

En outre, vous pouvez "dépenser" les dés de votre réserve d'expérience pour acheter de nouvelles compétences ou améliorer celles que vous possédez déjà. Chaque type d'amélioration nécessite un certain nombre de dés qui sont définitivement supprimés de votre réserve, ainsi que l'accomplissement de certaines actions dans l'univers de jeu.

Le MJ doit approuver chaque amélioration de trait, et vous pouvez améliorer un trait à tout moment immédiatement après avoir rempli les conditions requises.

## Développer un nouveau trait

Le développement d'un nouveau trait coûte 5 dés de votre réserve plus l'expérience d'un usage de ce trait dans l'univers du jeu.

S'il s'agit d'un trait commun, comme se bagarrer ou lire les expressions faciales des gens, vous pouvez l'acquérir sans entraînement particulier.

S'il s'agit d'un trait technique et/ou spécialisé, comme le kung-fu ou la programmation informatique, vous devez suivre une formation.

Une fois que vous avez satisfait le prérequis d'entraînement (le cas échéant) et dépensé les dés de votre réserve d'expérience, vous avez un dé de plus que la normale dans votre nouvelle faculté.

S'il s'agit d'une compétence technique ou inhabituelle, vous avez un score de 1 avec le trait. Si le trait est standard, quelque chose que la plupart des gens peuvent faire, même si ce n'est pas bien, alors vous avez maintenant un score de 3.

Tous les traits développés de cette manière sont l'équivalent de traits secondaires. En d'autres termes, ils sont très spécifiques, et non des traits plus généraux disponibles aux personnages débutants en tant que traits centraux. Vous pouvez apprendre à déjouer les systèmes de sécurité par cette méthode, mais vous ne pouvez pas devenir un "bon cambrioleur".

Les traits qui ne sont pas sujets à un développement facile peuvent nécessiter plus qu'un peu d'entraînement. Par exemple, vous ne pouvez pas acquérir le trait de personnage "fort" simplement en traînant dans les bas-fonds pendant un certain temps. Si vous voulez développer un trait tel que "fort", vous devrez peut-être vous entraîner intensément pendant des semaines, et suivre une routine d'exercices réguliers pour entretenir votre force une fois que vous l'aurez développée.

Faites preuve de bon sens lorsque vous décidez de ce qu'il faut faire pour développer un nouveau trait de personnage.

N'oubliez pas d'inventer un signe pour chaque trait que vous développez.

## Améliorer un trait préexistant

Pour un trait listé comme 1 ou 2 dés, vous pouvez augmenter le score de 1 pour chaque 5 dés d'expérience que vous dépensez. Cependant, dès qu'un score est à 3 ou plus, il devient beaucoup plus difficile de l'améliorer.

Tout d'abord, vous avez absolument besoin d'un entraînement pour augmenter votre score à 4. Cet entraînement prend au moins un an, si vous exercez d'autres activités en même temps, ou six mois, si vous vous entraînez à plein temps. En plus de la formation, vous devez dépenser 10 dés d'expérience.

Porter n'importe quel trait à 5 nécessite un entraînement hautement spécialisé, presque à plein temps. Vous pourrez peut-être entreprendre une aventure ou deux pendant votre formation, mais vous n'aurez pas le temps de garder un emploi. L'entraînement dont vous avez besoin coûte au moins 1000 \$ US par mois, et même trouver un formateur qualifié sera difficile. Vous avez plus de chances de trouver un formateur en ayant les bonnes relations qu'en consultant les pages jaunes. En plus de la formation, vous devrez dépenser 15 dés d'expérience.

Augmenter le score d'un trait général à 6 est pratiquement hors de portée des règles. Ce n'est peut-être même pas possible. Vous pourriez dépenser beaucoup d'argent et passer un an à travailler sur le sujet, sans pour autant constater de progrès significatifs. Obtenir un score aussi élevé est une question de rôle et de narration, plutôt que de règles.

Bien sûr, certaines compétences se prêtent à un développement progressif sur plusieurs années. Il est possible de développer un score de 6 dans une compétence en s'appliquant sans relâche pendant des années, mais cela sort du cadre du jeu, n'est-ce pas ?

Les règles ci-dessus concernent les traits "discrets" - c'est-à-dire les traits secondaires ou ceux que vous développez pendant le jeu. Pour votre trait central, doublez le temps et le nombre de dés d'expérience nécessaires.

Cette dépense supplémentaire est nécessaire parce que le trait central recouvre en réalité une multiplicité de facultés diverses.

## Augmenter les points de vie

Si votre trait est lié aux points de vie, vous pouvez gagner plus de points de vie en développant le trait ou en augmentant votre score dans celui-ci.

Si ce trait est le seul sur lequel vos points de vie sont basés (ou si vous n'aviez aucun trait pour améliorer vos points de vie), vous pouvez prendre +7 points de vie ou lancer deux dés et ajouter le résultat à votre total de points de vie.

Si un autre trait que celui-ci a contribué à améliorer vos points de vie, alors lancez le double du nombre de dés que votre trait nouvellement amélioré offre. C'est votre nouveau score de points de vie. (Vous ne pouvez pas augmenter vos points de vie de plus de 12 points par cette méthode).

Par exemple, si un personnage s'entraîne et développe le trait "fort, 3 dés", il peut lancer 6 dés. Si ce total est supérieur à ses points de vie actuels (22), il obtient le nouveau jet comme points de vie. En revanche, s'il parvient à déjouer les pronostics et à obtenir 35 ou 36, il ne conserve que 34 points de vie, soit 12 de plus que son score précédent.

# **Pouvoirs spéciaux**

e rôle des pouvoirs spéciaux dans le jeu est laissé à l'appréciation du MJ. Si vous le souhaitez, ils peuvent être relativement courants, du moins parmi les personnages-joueurs et les PMJ avec lesquels ils interagissent. Si vous préférez un jeu plus réaliste, vous pouvez dire aux joueurs que leurs personnages ne peuvent pas les avoir et les rendre pratiquement impossibles à rencontrer et à acquérir.

Lorsque vous utilisez des pouvoirs spéciaux, faites preuve d'imagination pour décider de leur utilisation. Les règles suivantes sont certainement ouvertes à la modification et à l'interprétation.

Lorsque les joueurs inventent des pouvoirs spéciaux pour leurs personnages, il est peu probable qu'ils reproduisent exactement les pouvoirs décrits cidessous. Essayez d'être fidèle à la vision du joueur, en utilisant ces pouvoirs comme des lignes directrices sur la façon d'interpréter les idées du joueur, plutôt que comme une liste autoritaire à laquelle les joueurs doivent se conformer. Il en va de même lorsque vous développez des pouvoirs spéciaux pour vos PMJ.

## Apprendre des pouvoirs spéciaux

Il faut généralement un mois d'étude à plein temps pour apprendre un pouvoir spécial, et l'accès à un professeur compétent.

À la fin de cette période, le joueur décide du nombre de dés de son pool d'expérience à utiliser, lance les dés, et ce n'est que si au moins un des dés est un 6 que le personnage acquiert le pouvoir (des professeurs plus ou moins doués, une mauvaise préparation, un talent naturel et d'autres facteurs peuvent, à la discrétion du MJ, modifier ces probabilités).

Optionnellement, le MJ peut décider qu'il y a une chance que le personnage soit psi-infirme, incapable de développer des pouvoirs psychiques. Lorsque le personnage tente d'apprendre un pouvoir spécial pour la première fois, le MJ lance un dé en secret. Si le résultat est un 1, le personnage est psi-infirme et ne peut pas apprendre de pouvoirs spéciaux. La seule façon pour le personnage de découvrir qu'il est psi-infirme est d'essayer d'apprendre des pouvoirs jusqu'à ce qu'il abandonne. N'utilisez pas cette règle optionnelle si vous pensez qu'elle va décevoir vos joueurs.

Les jets pour l'acquisition de pouvoirs psi sont généralement effectués en secret. Le MJ demande simplement au joueur combien de dés il souhaite abandonner de sa réserve d'expérience, et effectue lui-même le jet. Ne donnez pas aux joueurs d'informations que leurs personnages ne possèdent pas.

Dès qu'il apprend son premier pouvoir exceptionnel, le personnage gagne une réserve psychique contenant une seule et unique charge. Il peut augmenter immédiatement le nombre de charges dans cette réserve en transférant des dés de la réserve d'expérience (2 dés de la réserve d'expérience peuvent être dépensés pour augmenter la réserve psychique de 1 charge).

## Utiliser des pouvoirs spéciaux

Tout personnage doté de pouvoirs spéciaux dispose d'une réserve psychique contient un nombre spécifique de charges, chacune d'entre elles pouvant être utilisée une fois par jour pour alimenter l'un des pouvoirs spéciaux du personnage.

"Réserve psychique" est le terme utilisé par le système de jeu pour des raisons de commodité, mais chaque personnage devrait avoir un nom représentant la façon dont il appréhende son pouvoir (réserve de ch'i, réserve de ki, réserve de magie, réserve de mana, et ainsi de suite). Quel que soit leur nom, les réserves fonctionnent de manière identique, c'est pourquoi les règles les appellent simplement "réserves psychiques".

Lorsqu'un personnage débutant dispose d'une réserve psychique, le joueur lance un dé pour déterminer le nombre de charges dans le pool (il peut aussi choisir d'avoir 3 charges dans son pool au lieu de lancer un dé).

Un personnage possédant deux pouvoirs ou plus peut lancer un dé pour chacun d'eux, et prendre le résultat le plus élevé pour déterminer le nombre de charges dans sa réserve.

Lorsqu'un personnage développe un pouvoir pour la première fois, il reçoit en même temps une charge dans sa réserve (si un personnage a déjà une réserve, développer un nouveau pouvoir n'augmente pas le nombre de charges dans la réserve). Une charge peut être ajoutée à la réserve en soustrayant 2 dés de sa réserve d'expérience. Ainsi, un personnage peut renoncer à quatre dés d'expérience et ajouter deux charges à son pool psychique. Il ne peut pas convertir les charges en dés d'expérience.

Lorsqu'un personnage utilise un pouvoir spécial, il dépense 1 charge de sa réserve psychique. Il peut également "pousser" le pouvoir, ce qui signifie qu'il dépense 2 charges à la fois de sa réserve, mais peut lancer deux fois le nombre normal de dés, en ne comptant que la meilleure moitié (par exemple, si vous avez 2 dés en "hanter les rêves", vous pouvez utiliser 2 charges pour une seule utilisation de ce pouvoir spécial, lancer 4 dés, puis compter les deux meilleurs comme résultat).

Si le pouvoir est employé contre une entité (un individu, un animal), cette entité obtient un jet de dé pour résister. La plupart des gens résistent avec 2 dés (des capacités comme "forte volonté" ou "résistance à la domination" peuvent donner aux personnages plus de dés à lancer, à la discrétion du MJ).

Un médium peut utiliser une charge de sa réserve psychique pour résister aux pouvoirs psychiques d'un autre, s'il sait que ce pouvoir est utilisé contre lui. S'il utilise cette charge, il obtient un nombre de dés égal à son meilleur pouvoir psychique comme dés bonus sur son jet de résistance.

Si le médium attaqué possède un pouvoir spécial qui pourrait contrer les effets du pouvoir attaquant, il peut ajouter ces dés pour se défendre aux 2 dés habituels dont toute personne normale dispose, mais il doit dépenser une charge pour ce faire.

Par exemple, la télépathie peut contrer un scan mental ou l'usage de la télépathie. Ainsi, un télépathe à 2 dés peut dépenser un coup pour obtenir 2 dés de plus que la normale lorsqu'il résiste à un scan mental. En revanche, un pyrokinétique à 2 dés peut dépenser une charge pour résister à un scan mental, mais il n'obtiendra que deux dés de bonus, et non deux dés supplémentaires.

Les charges psychiques reviennent à 100% en 24 heures. Si un personnage a six charges dans sa réserve, il récupère une charge toutes les 4 heures. Certaines entités ont des exigences inhabituelles ou des avantages spéciaux pour la récupération des charges psychiques. Un druide, par exemple, peut être capable de récupérer des charges à un rythme deux fois plus élevé que la normale lorsqu'il est vêtu de ciel (nu) sous la lune. Il ne récupère en revanche ses charges qu'à la moitié de la fréquence normale lorsqu'il n'est pas en contact avec au moins un élément naturel (air frais, lumière directe du soleil, etc.).

Comme une personne normale dispose de deux dés pour résister à des capacités comme la télépathie, un débutant doté d'un pouvoir spécial doit essayer d'améliorer ses chances de succès en rendant la situation plus favorable et ainsi disposer d'un avantage ou bien d'infliger une pénalité à sa cible.

Lorsqu'il essaie de découvrir un mot de passe informatique qu'une autre personne conserve dans le secret de sa mémoire, il peut par exemple offrir un verre d'alcool à sa cible pour abaisser ses défenses, puis mentionner les ordinateurs pour tenter de lui faire prendre conscience du mot de passe. Les dés de pénalité que la cible recevrait et les dés de bonus que le télépathe peut utiliser peuvent compenser le rapport initialement défavorable de son unique dé de pouvoirs spéciaux par rapport aux deux dés de résistance de sa cible.

Les MJ devraient encourager ces efforts particuliers car ils ajoutent de l'effort d'interprétation théâtrale et de la stratégie à ce qui pourrait n'être autrement qu'un simple jet de dé.

## Interprétation des pouvoirs spéciaux

Il est impossible que les règles puissent rendre compte de toute la variabilité des pouvoirs spéciaux. Improvisez, faites ce qui vous semble juste et intéressant, pliez vous aux besoins de l'histoire. Si l'intrigue permet à un personnage (PC ou PMJ) de faire quelque chose avec un pouvoir spécial, laissezle faire, même si les règles ne précisent pas cette interprétation, et parfois même si les règles l'interdisent spécifiquement.

L'exemple le plus courant est la durée. Si un pouvoir dure "1 heure", alors certaines personnes peuvent s'en débarrasser en 50 minutes, tandis que d'autres peuvent rester sous l'influence pendant une heure et demie. La durée indiquée est une indication approximative. Les pouvoirs spéciaux ne se dissipent pas exactement au moment où expire la durée indicative de ceux-ci.

Il en va de même pour la distance d'effet. Alors qu'un scan mental n'est généralement capable de trouver des pensées que dans un rayon d'environ 10 mètres, la limite peut être de 100 mètres lorsqu'on recherche un bon ami, de 1 kilomètre lorsqu'on recherche un jumeau identique voire de 10 kilomètres lorsque l'on recherche des pensées très puissantes et particulièrement maléfiques émanant d'une créature surnaturelle spécifique.

Bien sûr, le principe de la souplesse d'interprétation s'applique à chaque trait et jet de dés dans le jeu, mais il peut être particulièrement important afin de rendre les pouvoirs spéciaux mystérieux, intéressants et non mécaniques.

## **Exemples de pouvoirs spéciaux**

Notez que les noms donnés à ces pouvoirs sont strictement pour des raisons de commodité et de référence dans le jeu. Certains professeurs peuvent utiliser des noms similaires ou très différents. Les pouvoirs ci-dessous ne sont que des exemples. Modifiez-les ou ignorez-les comme vous le souhaitez, et n'hésitez pas à en inventer d'autres dans votre série.

#### COUP DE POING TÉLÉKINÉTIQUE

Crée une explosion de force qui peut briser, renverser ou blesser des objets ou des personnes. Le résultat du jet est égal aux dégâts infligés et à la distance sur laquelle la force peut agir. S'il est utilisé pour enfoncer une porte ou réaliser d'autres tours de force, le jet est équivalent à un jet de force normal.

#### COUP ÉCLAIR

Canalise l'énergie à travers les nerfs, les muscles, la peau et les os, les rendant anormalement rapides et forts (plus rapides, en fait, que les véritables signaux nerveux électrochimiques envoyés par le cerveau).

Ajoutez les dés de cette capacité aux jets d'attaque lorsque vous frappez avec vos mains nues, vos pieds ou tout autre outil naturel de destruction.

#### GUÉRISON

Dirige l'énergie de guérison vers les zones endommagées ou malades, améliorant les pouvoirs curatifs naturels du sujet.

Lors de l'utilisation du pouvoir spécial Guérison sur un personnage blessé, le résultat du jet est égal au nombre de points que le personnage récupère.

Si le personnage blessé n'a pas encore récupéré la moitié de ses points de vie perdus selon les règles de récupération, le guérisseur soigne deux fois les points obtenus sur le dé. Il faut environ 30 secondes (5 rounds) pour que la guérison soit complète, et le guérisseur doit être en contact avec le blessé pendant tout ce temps.

Lorsqu'il utilise son pouvoir spécial pour guérir des maladies et problèmes apparentés, le guérisseur doit lancer un dé contre une difficulté appropriée à la maladie. Vous trouverez ci-dessous des directives pour les maladies et autres.

Un guérisseur qui n'obtient que des 1 (un échec critique, donc) lorsqu'il tente de guérir une maladie acquiert lui-même cette maladie, même si elle n'est pas normalement transmissible. De plus, le guérisseur perd la capacité de guérir quiconque jusqu'à ce que sa propre maladie soit guérie. Pour une maladie incurable, cet événement peut signifier la perte de son pouvoir jusqu'à ce qu'un autre guérisseur le guérisse.

- Rhume, herpès labial, acné : 5
- Dépendance à la nicotine ou à la cocaïne, pneumonie : 10
- Lèpre, sclérose en plaques, maladie d'Alzheimer, cancer: 15

#### MARAUDE OCULAIRE

Permet de voir d'autres lieux ou d'autres époques. Chaque maraudeur oculaire peut voir soit dans le présent à distance, soit dans le passé mais au même endroit.

Présent, distant : le maraudeur oculaire doit avoir un lien quelconque avec le lieu observé, par exemple connaître quelqu'un sur place, y être allé et l'avoir vérifié, etc. Le maraudeur oculaire peut spécifier qu'il observe les environs d'une personne ou d'un objet, ou qu'il observe une certaine zone. La portée est le résultat du jet multiplié par 100 m (ou plus, s'il existe un très bon lien avec la personne ou le lieu). La durée est égale au résultat du jet en rounds.

Passé, local: Le maraudeur oculaire peut voir dans le passé, au moins une heure avant et jusqu'à un nombre d'heures égal au résultat du jet. Pour les événements très importants ou chargés d'émotion, surtout si le maraudeur oculaire a déjà des informations sur ce qu'il recherche, il peut augmenter la portée temporelle de son pouvoir, le résultat de son jet se comptant en jours, semaines, voire siècles.

Autres sens : Certains médiums projettent leur sens auditif ou même leur sens olfactif de la même manière que les maraudeurs oculaires envoient leur vision.

#### PERCEVOIR L'AURA

La capacité de voir l'aura des gens. La couleur de l'aura varie selon l'état mental et physique de la personne. En lisant les auras, on peut voir quelqu'un qui se cache dans l'obscurité, dire quand quelqu'un ment, dire quand il y a des interférences psychiques.

La plupart des gens lancent 2 dés pour résister à ce pouvoir. On peut mieux voir les auras de près et quand on connaît quelqu'un ou du moins quand on peut lui parler.

Un medium percevant les auras peut également être capable de voir une aura autour d'un objet ou d'un lieu magique particulièrement puissant (ou malveillant).

#### PRÉ-RÉACTION

Canalise l'énergie à travers le passé pour stimuler les nerfs moteurs avant que le danger ne soit perçu.

Le personnage peut effectuer un jet pour répondre à quelque chose juste avant qu'il ne se produise, comme se laisser tomber au sol juste avant qu'une explosion ne se déclenche. S'il a normalement une chance de réagir à quelque chose, il peut ajouter ces dés à son jet normal. (Par exemple, si une voiture fonce sur lui et qu'il doit sauter hors du chemin, il devrait normalement faire un jet basé sur ses réflexes ou sa vitesse ; il pourrait ajouter des dés de pré-réaction à ce jet). S'il n'a normalement pas droit à un jet, il peut alors utiliser ces dés, mais uniquement ces dés. (Par exemple, une fléchette empoisonnée lancée par derrière par un assassin silencieux ne permettrait normalement pas à un personnage de l'esquiver, mais il pourrait utiliser ces dés pour le faire). On ne peut pas préréagir à un événement que l'on ne remarquerait pas. Si quelqu'un pointe un rayon invisible et intangible dans la direction d'un personnage, celui-ci ne peut pas réagir à l'avance car son moi futur ne le remarquera pas et ne pourra donc pas renvoyer de l'énergie à son moi actuel pour le protéger.

#### **PRESSENTIMENTS**

Ce pouvoir peut provenir d'une sensibilité psychique inconsciente, de l'attention d'un gardien spirituel quelconque ou d'une capacité innée à se mouvoir avec les forces sérendipides de l'univers.

Lancez un dé pour obtenir des intuitions irrationnelles sur ce que vous devriez faire ou des indices sur des secrets que vous ne pouvez pas connaître autrement.

Ce pouvoir spécial vous rend très vulnérable aux manipulations psychiques.

#### PROJECTION MENTALE

Envoi de vos pensées dans l'esprit d'autrui. Le personnage doit bien connaître le destinataire ou le voir pour pouvoir projeter des messages dans ses pensées. Le destinataire "entend" la pensée comme si elle était prononcée (mais sait qu'elle est seulement "dans sa tête"). Le jet de dé pour ce pouvoir représente le nombre de minutes pendant lesquelles on peut continuer à projeter ses pensées, et doit être supérieur au jet de résistance de la cible (si la cible choisit de résister). Le jet de dé détermine également la portée : le résultat du jet multiplié par 10 mètres si l'expéditeur ne connaît pas la cible, ou le résultat du jet en kilomètres si l'expéditeur connaît bien la cible.

#### PEAU DE FER

En développant une idée inébranlable de son propre corps physique, un personnage peut conduire son énergie de manière à maintenir cette image en dépit des blessures. Les coups reçus de toutes sortes doivent surmonter la résistance physique de la chair ainsi que la résistance paraphysique offerte par l'énergie psychique du personnage avant de pouvoir le blesser et menacer son intégrité physique.

Le résultat du dé est soustrait des dégâts à chaque coup porté, comme une armure normale. Le chiffre le plus élevé parmi les dés est égal au nombre de coups que vous pouvez absorber avant que Peau de fer ne s'use (avec une durée maximale de 10 minutes).

Si vous n'êtes pas satisfait de votre résultat, vous pouvez utiliser de nouvelles charges de votre réserve psychique et en relançant les dés, ne gardant le nouveau résultat que s'il est supérieur à l'ancien.

#### SCAN MENTAL

Cette discipline consiste à sensibiliser son propre esprit au bavardage psychique constant émis par d'autres êtres sensibles, au point de pouvoir décoder les pensées d'autrui.

Lorsqu'il recherche des pensées, le scanneur mental peut trouver des pensées dans son jet de dé en mètres. Si quelqu'un veut voir si quelqu'un se cache dans le placard avant d'ouvrir la porte, il n'a besoin que d'un 1, mais le balayage d'un bâtiment entier apparemment vide n'est à la portée que des plus grands maîtres de cette discipline.

Pour scanner un esprit à la recherche de pensées réelles, un scanneur mental doit être capable de voir ou de sentir la cible. Si la cible est en vue, la portée du pouvoir est de 2 mètres multipliés par le jet. Si le jet est suffisamment élevé pour la portée, comparez le jet du scanneur mental à celui de la cible.

- Si le scanneur mental bat le jet de sa cible, il apprend ce que pense cette personne.
- Si le scanneur mental obtient le double du jet de la cible, il trouve des informations claires, ainsi que tout souvenir ou idée connexe.

Par exemple, un scanneur mental essaie de scanner une personne à l'autre bout d'un bar pour un mot de passe d'ordinateur. La cible se trouve à 7 mètres. Un jet de 3 ou moins signifie que le contact n'est même pas établi.

Un résultat de 4 ou plus signifie que le contact est établi, mais que la cible a droit à un jet de résistance (2 dés, sauf si elle a des traits inhabituels).

#### TÉLÉKINÉSIE

Déplacer, soulever et manipuler des objets à distance. Le nombre obtenu est égal au nombre de kilos que l'on peut mouvoir sur une surface, à la distance en mètres jusqu'à laquelle on peut utiliser ce pouvoir, au nombre de secondes pendant lesquelles on peut maintenir ce pouvoir. L'objet à affecter doit être vu. Le télékinésiste peut déplacer l'objet, le faire tourner ou le manipuler de toute autre manière. Le télékinésiste peut également soulever des objets dans l'air, jusqu'à 100g multiplié par le résultat de son jet (ou un dixième du poids qu'il peut pousser).

#### TÉLÉPATHIE

Essentiellement une combinaison de Scan mental et de Projection mentale, mais plus faible que chacun de ces deux pouvoirs. Le télépathe ne peut pas scanner les pensées comme le fait un scanneur mental. Il peut lire dans les pensées, mais seulement à une distance égale au résultat du jet en mètres. Il peut envoyer des pensées, mais la portée est égale au résultat du jet multiplié par 5 mètres (pour les personnes en vue) ou par 500 mètres (pour les personnes hors de vue, ne fonctionne qu'avec des amis connus et des connaissances). Contrairement au cas du pouvoir Projection mentale, un télépathe peut avoir un dialogue avec une cible, mais seulement si celle-ci veut bien lui répondre.

# Magie

l existe des centaines de styles de magie différents, issus de diverses cultures et traditions du monde entier, mais pour des raisons pratiques, ils peuvent être répartis en deux grandes catégories : la magie libre et la magie rituélique basée sur les sortilèges.

La magie libre est essentiellement équivalente aux pouvoirs spéciaux. Meilleur est le jet, plus l'effet magique est puissant. Vous pouvez utiliser des pouvoirs spéciaux comme ceux décrits ci-dessus pour représenter la magie libre.

La magie rituélique et incantatoire correspond à l'utilisation de sortilèges spécifiques qui ont des effets prédéterminés. Le résultat de votre jet de dé détermine seulement si le sortilège prend effet, et non sa puissance.

Le MJ peut souhaiter limiter les personnes qui peuvent apprendre des sortilèges, ou limiter l'accès des PJ aux sortilèges et aux connaissances magiques, selon le rôle que vous souhaitez que la magie joue dans votre série.

Vous pouvez appliquer tout ou partie des restrictions suivantes :

- Études longues et difficiles. Seules des années d'étude, de préférence avec un maître érudit, peuvent rendre quelqu'un capable de lancer le plus simple des sortilèges. Cette restriction empêche les PJ d'apprendre des sortilèges, à moins qu'ils ne commencent le jeu en tant que sorciers.
- Talent rare. Seules quelques personnes peuvent apprendre la magie (une sur six ? deux sur six ?). Vous pouvez décider que toute personne qui a développé un autre type de pouvoir spécial est déjà incapable d'apprendre la magie parce que sa potentialité surnaturelle a été corrompue.
- Ressources rares. Les ressources pour faire de la magie sont difficiles à trouver. Les livres de sortilèges peuvent être écrits dans une langue ancienne ou étrangère, ou en code, donc même si les PJ les trouvent, ils peuvent être sans valeur pour eux. Les quelques sorciers qui existent ne crient probablement pas leur nature sur les toits, et n'accepteront certainement pas de disciples qui n'auront pas préalablement prouvé leur plus grande loyauté et leur discrétion.

La magie devient quelque chose de spécial si elle est quelque chose de rare.

## Apprendre un sortilège

Pour apprendre un sortilège, un personnage doit passer une semaine à étudier au moins 2 heures par jour et sacrifier 5 dés d'expérience. Il lance ensuite un seul dé.

Si le nombre obtenu est au moins égal au niveau du sortilège, il a appris le sortilège. Dans le cas contraire, il inscrit un "1" sur sa feuille de personnage pour représenter le nombre de dés qu'il a lancés pour apprendre le sortilège.

Il peut ensuite passer une autre semaine à étudier et sacrifier 5 autres dés d'expérience, après quoi il lance 2 dés. A nouveau, si le résultat est au moins égal au niveau du sortilège, il l'a appris. Dans le cas contraire, il change le "1" en "2", ce qui représente le degré de progression de l'étude du sortilège.

Il répète ce processus, en relançant avec un dé de plus pour chaque semaine et 5 dés d'expérience dépensés jusqu'à ce qu'il abandonne ou apprenne le sortilège. Si le personnage ne dispose pas d'une réserve psychique lorsqu'il apprend un sortilège, il gagne 1 charge dans cette réserve.

Si le personnage rate un jet pour apprendre un sortilège, de mauvaises choses peuvent se produire.

Par exemple, supposons qu'un personnage essaie d'apprendre le sortilège de 12ème niveau, Flèche imparable. La MJ ne lui a pas indiqué le niveau du sortilège, mais lui a dit qu'il pouvait deviner qu'il était assez difficile. Il commence à étudier le sortilège (il y consacre en fait quatre heures par jour, puisqu'il n'a pas de professeur pour lui dire que les deux heures supplémentaires sont perdues), et au bout d'une semaine, il dépense les dés d'expérience et lance un seul dé. Il obtient un 5, ce qui n'est pas suffisant (la difficulté du sortilège est de 12, puisqu'il est du 12e niveau. Le MJ lui dit qu'il pense avoir pris le coup, mais qu'il n'arrive toujours pas à maîtriser le sortilège. Il continue d'essayer, et après une autre semaine et 5 autres dés d'expérience, il lance 2 dés, et obtient cette fois un 4 - échec. Après deux semaines supplémentaires et 10 dés de plus, il obtient (sur quatre dés) un 13, ce qui dépasse le niveau du sortilège.

Le MJ l'informe alors qu'il connaît désormais le sortilège et qu'il dispose d'une charge dans sa réserve psychique. Il prend immédiatement deux autres dés de sa réserve d'expérience et acquiert une deuxième charge dans la réserve psychique. Il a maintenant dépensé 22 dés de sa réserve d'expérience, et il peut lancer son sortilège deux fois par jour.

## Lancer un sortilège

Pour lancer un sortilège, le personnage dépense une charge de sa réserve psychique. Dans des conditions normales, le sortilège fonctionne toujours. Le MJ peut demander des jets pour cibler correctement le sortilège ou vérifier si le sorcier parvient à maintenir sa concentration, en fonction du sortilège, de la situation et de sa discrétion.

Rappelez-vous que de nombreux magiciens utilisent la magie de forme libre, qui fonctionne comme les pouvoirs spéciaux standard. Les sortilèges proprement dits, cependant, sont très fiables.

La cible peut obtenir un jet de résistance contre les sortilèges qui affectent directement l'esprit ou le corps, auquel cas le niveau du sortilège compte toujours comme sa "force". Un jet de résistance dont le résultat est au moins égal à celui du sortilège permet en général de résister aux effets de ce sortilège.

## **Exemples de sortilèges**

Il existe un nombre incroyable de sortilèges disponibles pour ceux qui savent les trouver et les apprendre. Ne vous souciez donc pas d'une liste exhaustive. Au lieu de cela, inventez des sortilèges intéressants au fur et à mesure de vos besoins. Si les personnages découvrent le grimoire d'un sorcier, il peut contenir quatre sortilèges. Inventez ces sortilèges. S'ils rencontrent une magicienne, elle peut connaître sept rituels arcanes. Inventez ces rituels en fonction de vos besoins. Comme les pouvoirs spéciaux, les sortilèges doivent être conçus individuellement pour les sessions de jeu dans lesquels ils apparaissent.

Au fur et à mesure que les sortilèges se sont développés au fil des ans, les sorciers ont appris que la meilleure façon de tuer quelqu'un sans hésiter est d'utiliser une arme à feu ou une autre arme simple. Les sortilèges les plus courants sont donc ceux qui ne reproduisent pas l'effet des armes à feu. Les sortilèges qui ont des effets étranges (c'est-à-dire difficilement reproductibles par la science ou la technologie) sont beaucoup plus courants que ceux qui causent simplement des dégâts.

Vous trouverez ci-dessous des exemples de sortilèges pour montrer les niveaux appropriés pour des sortilèges de différentes puissances.

#### CHAÎNES RAMPANTES, NIVEAU 3

Crée un son de chaînes qui s'entrechoquent dans l'air dans un rayon de 20 mètres autour du sorcier. Le son se déplace lentement (environ 2m/round) dans des directions aléatoires, mais il a tendance à suivre les couloirs et les passages ouverts (il ne traverse pas les murs). Le cliquetis dure dix minutes. Les sorciers l'utilisent habituellement comme diversion.

#### BÉNÉDICTION DES TÉNÈBRES, NIVEAU 6

Éteint toutes les sources de lumière dans un rayon de 10 m autour du sorcier pendant une minute, mais le sorcier peut également mettre fin au sort à sa guise.

#### LANGUE DU SERPENT, NIVEAU 9

Rend les paroles du sorcier plus efficaces, qu'elles soient utilisées pour séduire, intimider, convaincre ou persuader (dé bonus sur tous les jets appropriés). Dure 1 minute.

#### EMPRISE DE LA PIERRE, NIVEAU 12

Paralyse une personne ou un animal dans un rayon de 15m. La cible peut effectuer un jet de force ou un trait similaire pour résister, et échapper aux effets du sortilège si le résultat est au moins égal à celui du jet du sorcier pour lancer le sortilège. La paralysie se dissipe en une demi-heure.

#### Anneau de Gyges, NIVEAU 15

Rend le sorcier invisible pendant 10 minutes. Les chiens ont tendance à être perturbés par la présence du sorcier. Le nom fait référence à un anneau d'invisibilité de la mythologie grecque.

#### SEPT BOUCLIERS DE GLOIRE, NIVEAU 18

Crée sept boucliers invisibles qui protègent le sorcier. Toutes les armes rebondissent sans danger loin de lui dès qu'elles frappent à moins de 10 cm de son corps. Pendant une fraction de seconde, on peut voir apparaître un bouclier chatoyant de 50 cm de diamètre qui dévie l'arme. Si le sorcier est frappé par plusieurs attaques exactement au même moment et que les sept boucliers ne peuvent pas bloquer tous les coups, certaines des attaques passeront au travers. Le sortilège dure une heure.

# **Informations juridiques**

a licence Open Game License version 1.0a confère l'autorisation de copier, modifier et distribuer le document de référence du système WaRP ("SRD") et le logo du système WaRP ("logo"). Le SRD et le logo sont des contenus de jeu ouvert tels que décrits dans la section 1(d) de la licence. Les versions les plus récentes du SRD et du logo peuvent être téléchargées à l'adresse www.atlas-games.com/warp.

## **OPEN GAME LICENSE Version** 1.0a

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

#### 1. Definitions

(a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;

(b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted;

(c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;

(d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity.

(e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities;

places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;

(f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor

(g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content.
(h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

#### 2. The License

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

## **3.Offer and Acceptance**

By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

## 4. Grant and Consideration

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

# **5.Representation of Authority to Contribute**

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

## **6.Notice of License Copyright**

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

## 7. Use of Product Identity

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

### 8. Identification

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

## 9. Updating the License

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

## 10. Copy of this License

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

## **11. Use of Contributor Credits**

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

## **12. Inability to Comply**

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

#### **13. Termination**

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

### **14. Reformation**

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

## **15. COPYRIGHT NOTICE**

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

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

WaRP System Logo, Copyright 2012 Trident, Inc. d/b/a Atlas Games; Designer Michelle Nephew.

Translation & adaptation to french language Copyright 2022 by Ludovic Schurr "XYROP" with the help of DeepL.com

END OF LICENSE