

# *Quiddity*

**Nicolas Peltier**

**Mai 2011**

**"Trois plongées dans l'océan onirique. C'est tout ce qui nous est accordé. Moins et nous deviendrons fous. Plus... Et nous ne serions pas humains"**

**"*Quiddity* est la source, et l'Art est la clef et la serrure"**

**(Clive Barker - Secret Show)**

## Introduction

"- A combien de désirs ai-je droit ?  
- Autant que tu voudras - plus il y en aura, mieux cela vaudra, mon Bastien. Le Pays Fantastique s'en trouvera d'autant plus riche et varié.  
- Pourquoi fait-il si sombre, Enfant-Lune ? demanda-t-il.  
- Les commencements sont toujours sombres, mon Bastien."  
(Michael Ende, *L'Histoire Sans Fin*)

*Quiddity* est un système de simulation générique destiné à tout Jeu de Rôle, dans n'importe quel univers de jeu.

Ce système de règles est le résultat de plusieurs années de pratique et d'expérimentations dans le domaine du JdR, et a connu de nombreuses évolutions. Les règles de base ainsi que les règles de combat ont largement été testées, bien que certaines règles puissent demander encore à être affinées.

Ce document contient uniquement les règles de base: créations du personnage, résolution des actions, combats, ainsi qu'un bestiaire, à exclusion des règles de magie.

Le principe de base de *Quiddity* est des plus classiques : toute action est résolue en lançant 1d20 ajusté par une *caractéristique* et une *compétence*. L'action réussit si le score obtenu est supérieur à un certain niveau de difficulté, échoue dans le cas contraire. La différence entre le résultat du jet et le niveau de difficulté donne la marge de réussite ou d'échec. Il s'agit en fait du système introduit par Rolemaster™ et repris par différents systèmes de jeu, avec simplement un changement d'échelle.

© *Quiddity* reste la propriété exclusive de Nicolas Peltier. Cependant, la reproduction et la diffusion (à but non lucratif) du présent document est autorisée (voire encouragée) pourvu que les règles suivantes soient respectées :

- Indiquer clairement la provenance et l'auteur du document.
- N'introduire aucune modification dans le document sans indiquer précisément la nature et l'auteur de ces modifications.

Si vous décidez d'utiliser *Quiddity* pour l'une de vos parties, j'apprécierai vivement d'avoir un feedback. Tous les commentaires, suggestions, règles additionnelles ou critiques (de préférence constructives !) sont les bienvenus.

Nicolas Peltier ([karelian@free.fr](mailto:karelian@free.fr))

« Tu te regardes dans la glace. Tu partages ta vie avec une femme, un enfant. Un chien. Tu as une feuille d'impôts, un numéro de sécurité sociale, une carte d'électeur, une assurance vie, un plan d'épargne logement, une retraite complémentaire, bref tu es un citoyen respectable. Responsable. Tu croules sous les responsabilités. Tu n'as plus de toute façon le temps de jouer. A peine l'envie. »  
(Francis Szpiner – *Mat d'Echecs*).

«  
- Je ne peux pas croire cela ! s'exclama Alice.  
- Vraiment ? dit la Reine d'un ton de pitié. Essaie à nouveau : respire profondément et ferme les yeux.

-  
Alice se mit à rire.

- Inutile d'essayer, répondit-elle : on ne peut pas croire des choses impossibles.
- Je suppose que tu manques d'entraînement. Quand j'avais ton âge, je m'exerçais à cela une demi-heure par jour. Il m'est arrivé quelquefois de croire jusqu'à six choses impossibles avant le petit déjeuner. »

(Lewis Carrol – *De l'autre coté de miroir*).

## Le personnage

*"Je suis né dans le village aujourd'hui disparu de Gara. Il se trouvait, si je me souviens bien, sur la berge verdoyante d'une petite rivière qui étincelait au soleil d'été comme si sa surface était couverte de bijoux - et je donnerais tous les bijoux que j'ai jamais vus ou possédés pour être à nouveau assis au bord de cette rivière sans nom." (David et Leigh Eddings - Belgarath le Sorcier I - Les années noires).*

Un personnage est défini par un certain nombre d'*attributs*, divisés en deux groupes :

- les **caractéristiques** (qui mesurent les capacités naturelles du personnage);
- les **compétences** (qui mesurent les techniques et les connaissances acquises).

### Caractéristiques

Elles sont réparties en cinq groupes, contenant chacun plusieurs caractéristiques et sous caractéristiques. Le niveau d'une caractéristique est normalement égal à la moyenne du niveau de ses sous caractéristique. De plus, le MJ peut imposer que la valeur d'une sous caractéristique ne puisse varier de plus de 2 points de la valeur de la caractéristique dont elle fait partie. Dans certains cas il est possible d'ignorer les sous caractéristiques, en particulier si le MJ souhaite gagner en rapidité/simplicité.

### Caractéristiques physiques

#### Agilité.

- **Adresse.** Il s'agit de la précision au tir et au lancer, de l'habileté du personnage à *doser* et à *contrôler* son effort.
- **Coordination.** Fluidité et précision des mouvements, souplesse.
- **Rapidité.** La rapidité est liée aux réflexes physiques, à la vitesse de réaction à un stimuli.

#### Constitution.

- **Résistance.** La constitution mesure la résistance aux dommages corporels : blessures et maladies.
- **Endurance.** Elle représente la résistance à l'effort, le souffle.

**Dextérité.** La dextérité est une caractéristique essentielle pour les artisans et les bateleurs: Elle correspond à l'habileté manuelle, à la capacité du personnage à se servir de ses dix doigts.

#### Puissance.

- **Force.** Elle mesure la puissance musculaire, mais également la capacité à utiliser ses muscles de façon efficace.
- **Membres supérieurs**

- **Membres inférieurs**

- **Taille.** Il s'agit d'une mesure de la corpulence - hauteur et poids - du personnage
- **Hauteur** (la taille en cm est estimée par la formule approximative:  $165+10*\text{Hauteur}$ ).
- **Corpulence** (poids). Un score de corpulence égal au score de Hauteur indique un personnage bien proportionné.

### Caractéristiques mentales

#### Intelligence

- **Intellect**
  - **Mémoire.** Il s'agit de la faculté du personnage à assimiler des informations et à les retrouver au moment opportun.
  - **Raisonnement.** Cette caractéristique représente les capacités logiques du personnage, sa capacité à déduire de nouveaux faits à partir de ceux existants, et ses capacités d'abstraction.
- **Astuce**
  - **Décision.** La décision mesure la rapidité d'esprit et la vivacité intellectuelle. Un personnage doté d'une décision élevée est capable de prendre des décisions rapides, alors qu'un personnage possédant un score faible aura besoin de beaucoup de temps pour réfléchir.
  - **Imagination.** Elle mesure la capacité d'invention du personnage, son habileté à découvrir des techniques, des idées ou des concepts nouveaux.
  - **Ingéniosité.** Il s'agit de « l'intelligence des moyens », de la capacité d'utiliser ses connaissances pour atteindre un but concret.

### Caractéristiques sociales

#### Communication

- **Aura.** Elle indique l'autorité naturelle du personnage, l'influence naturelle qu'il exerce sur les autres.
- **Beauté.** Il s'agit de la beauté physique, suivant les critères usuels du peuple auquel le personnage appartient. La caractéristique indique si le personnage correspond ou non au « canons de beauté » de la société ou du groupe auquel il appartient.
- **Charisme.** Le score en charisme indique le charme, le « sex appeal » du personnage, sa capacité à entrer en contact avec les autres-
- **Empathie.** Cette caractéristique mesure la capacité de comprendre les émotions et les pensées d'autrui.
- **Sens artistique.** Le sens artistique correspond au talent artistique, à la sensibilité, à la capacité de ressentir et de faire partager des émotions.
- **Empathie animale.** Il s'agit de l'empathie avec les animaux.

## Caractéristiques de perception

Il s'agit à la fois de la précision des sens et de la capacité à interpréter ce que l'on perçoit. Le MJ peut ajouter de nouvelles caractéristiques si le personnage possède un ou plusieurs sens supplémentaires, en plus des cinq sens standards.

### Perception

- **Goût/Odor.**
- **Ouïe.**
- **Toucher.**
- **Vue.**

**Remarque:** un niveau inférieur à 0 dans une caractéristique telle que vue ou ouïe indique une déficience, qui peut être corrigée par un appareillage adéquat dans certains univers. Dans ce cas le score de la caractéristique devient égal à 0 (ou plus, suivant la technologie disponible).

## Caractéristiques spirituelles

### Sagesse

- **Equilibre.** Il s'agit de l'équilibre psychologique du personnage, de sa santé mentale.
- **Discipline.** Il s'agit de l'autodiscipline, du courage, de la force de caractère, de la capacité à supporter la souffrance physique ou mentale pour atteindre un but fixé à long terme.
- **Enthousiasme.** Moral, instinct vital.

### Mystique

- **Résistance.** Mesure sa capacité à résister à une attaque magique
- **Eveil.** Mesure les capacités de perception magique.
- **Pouvoir.** Estime le niveau de puissance magique que le personnage est capable de déployer.
- **Arcane.** Capacité à contrôler sa puissance.
- **Chance.** Elle indique si le personnage est favorisé ou non par la fortune. Cette caractéristique est utilisée lorsqu'aucune autre caractéristique ne convient, c'est-à-dire lorsque la réussite ou l'échec de l'action ne dépend pas du personnage mais uniquement de facteurs extérieurs sur lesquels il n'a pas de prise.
- **Elan.** Il s'agit du sentiment religieux, de l'attrance que subit le personnage pour les choses de l'occulte. Cette caractéristique ne préjuge pas de l'existence d'entités surnaturelles dans l'univers de jeu. Un personnage doté d'une spiritualité positive croit normalement à l'existence de forces surnaturelles (dieux ou autres). Un personnage doté d'une spiritualité négative soit ne croit pas au surnaturel, soit est indifférent.

Le score des caractéristiques *Eveil* et *Pouvoir* ne peut être inférieur à 0. Un score de 0 indique que le personnage ne possède aucun talent magique. Toutes les combinaisons sont possibles : un personnage avec un score d'*Eveil* strictement positif mais un score d'*Arcane* à 0 est sensible à la magie mais ne peut la pratiquer. Un personnage avec un score de *mana* de 0 mais une *Arcane* > 0 peut pratiquer la magie mais à condition de disposer d'une source d'énergie externe, etc.

## Caractéristiques dérivées

**Vitesse.** Il s'agit de la vitesse de déplacement à pied du personnage. La vitesse de sprint correspond à une course rapide (moins de 1000m) tandis que la vitesse de fond correspond à une allure plus lente (course de fond ou marche).

**Mêlée.** Il s'agit de la capacité de combat à main nue ou avec une arme. Elle est fonction du type d'arme utilisée : arme lourde, arme légère ou arme simple.

**Furtivité.** Elle représente la capacité d'éviter les attaques et de passer inaperçu.

**Initiative.** Il s'agit de la vitesse de réaction, combinant le physique et le mental.

**Viser.** Elle représente l'habileté du personnage avec une arme à distance à projectile projeté mécaniquement (arc, arbalète, arme à feu etc.).

**Lancer.** Il s'agit de la précision au lancer (pierre, javelot etc.).

**Intuition.** L'intuition mesure la capacité de faire des choix corrects à partir d'hypothèses incomplètes. Il s'agit d'une combinaison de chance et de vivacité d'esprit.

Le score des *caractéristiques dérivées* est calculé en fonction de celui des caractéristiques principales, comme indiqué ci-dessous.

### Formules de calcul des caractéristiques dérivées.

<b>Sprint</b>	= (force jambe+ coordination + hauteur)/2.
<b>Fond</b>	= (endurance*2 + volonté - corpulence)/3.
<b>Armes simples</b>	= (coordination + force bras)/2.
<b>Armes lourde</b>	= min(armes simple, force/2).
<b>Armes légères</b>	= (coordination + rapidité)/2.
<b>Furtivité</b>	= (-taille + décision + coordination)/2.
<b>Initiative</b>	= (rapidité + décision)/2.
<b>Lancer</b>	= (adresse + vue + force)/3.
<b>Viser</b>	= (adresse + vue)/2
<b>Intuition</b>	= (décision + chance + imagination)/2.

A noter que la taille intervient *négativement* dans le calcul du score de furtivité (i.e. plus un personnage est corpulent plus il sera facile à repérer et à toucher). En revanche, elle intervient *positivement* dans le calcul du score de vitesse (pour tenir compte de la longueur des enjambées).

## Valeur des caractéristiques

Le score des caractéristiques varie normalement entre -10 et +10, en fonction de l'échelle suivante.

<b>-10 ou moins:</b>	Handicap
<b>-9 à 5.</b>	Très faible.
<b>-4 à -2.</b>	Faible.
<b>-1 à +1.</b>	Moyen.
<b>+2-+4.</b>	Bon
<b>+5-+7</b>	Très bon.
<b>+8-9.</b>	Excellent
<b>+10 et au delà:</b>	Légendaire

Le total initial des caractéristiques est normalement de 0 (personnage « moyen »), mais il est possible de l'augmenter en dépensant des PA.

## Compétences

*« Il me fallut longtemps pour apprendre de nouveau à percevoir le rythme de la vie, à éprouver cette accélération des battements de cœur annonçant la présence du gibier, ou encore à sentir les endroits où l'eau affleure sous le sable. » (Tad William, Autremonde).*

## Liste des compétences

La liste des compétences disponibles est donnée ci-dessous. Le joueur est libre d'en ajouter (en accord avec le MJ). Il s'agit d'une liste générique, il est clair que toutes les compétences ne sont pas adaptées à tous les univers et niveaux technologiques. Le nom des compétences est à consonance "moderne", mais peut être remplacé par l'équivalent "ancien" (par ex. connaissance des herbes au lieu de pharmacologie).

### Connaissances académiques.

Anthropologie. Connaissance comparée et étude des cultures humaines; cette compétence peut inclure également la connaissance de civilisations non humaines, à condition que la psyché des êtres considérés soit assez proche de celle de l'homme: elfes, nains etc. (si le MJ ou le joueur le désire, la compétence peut être spécialisée à une culture/race particulière dès le niveau +1).

Archéologie.

Astronomie.

Biochimie (le score de biochimie ne peut être supérieur au score de chimie).

Botanique (connaissance des plantes).

Chimie.

Doctrines religieuses. Connaissance spécifique d'une religion donnée, peut aussi inclure des compétences annexes relevant de l'occulte comme exorcisme, démonologie etc. Si le MJ le juge bon, cette compétence peut aussi être utilisée pour des idéologies ou des organisations non religieuses mais relativement proches des religions par certains de leurs aspects, par ex. la Franc Maçonnerie, ou encore le Communisme.

Droit

Ecologie.

Economie.

Electronique.

Géographie (connaissance du monde).

Géologie.

Histoire.

Hypnose.

Langue étrangère (à préciser). Un niveau de +1 permet de soutenir une conversation à une allure raisonnable sur un sujet de la vie courante (la transmission de concepts avancés ou la compréhension de discours rapides ou peu audibles pose encore problème). Un niveau de +3 permet de parler presque couramment, mais avec un accent clairement perceptible. Au niveau +5, la maîtrise de la langue est parfaite (langue maternelle). Tous les personnages devraient parler au moins une langue à +5. Les niveaux supérieurs à +5 se sont utiles que pour des langages hautement évolués et complexes, ou encore pour les linguistes ou les poètes. Le coût d'acquisition de la compétence "langue étrangère" peut être décalé d'une ou deux colonnes si le personnage parle déjà une langue très proche de celle apprise.

Légendes (A préciser selon la culture considérée).

Linguistique. Etude comparée des langues, de leurs constructions et de leurs origines, cette compétence ne permet en aucun cas de lire ou parler une langue inconnue, mais peut favoriser son acquisition. Le bonus s'ajoute aux jets d'apprentissage éventuels et les coûts en PA sont décalés de 1 colonne pour un individu entraîné (+3) et de 2 colonnes pour un expert (+5).

Lire et écrire. Permet de lire et écrire toutes les langues connues par le personnage. Un niveau +1 correspond approximativement à un élève de 6<sup>ème</sup>. un niveau +2 à un adulte moyen, +3 à un homme de lettre - universitaire, journaliste,... - +5 a un écrivain professionnel.

Mathématiques.

Médecine Peut inclure diverses spécialités médicales ou paramédicales comme spécialisation dès le niveau +1: par ex. kinésithérapie, homéopathie, acupuncture etc.

Météorologie/climatologie Il peut s'agir de connaissances pratiques ou théoriques.

Minéralogie.

Parapsychologie. Etude des phénomènes surnaturels tels que télékinésie, télépathie, poltergeist, etc.

Pharmacologie. Connaissance des substances médicinales et remèdes usuels de la culture du personnage. Peut inclure la connaissance des herbes de soin.

Philosophie.

Physique (le niveau en physique ne peut être supérieur de 3 points au niveau en mathématiques).

Politique.

Psychologie. Connaissance pratique ou théorique de l'esprit humain.

Psychanalyse.

Sciences extraterrestres. Connaissance des cultures les plus éloignées de l'homme, notamment extra-terrestres, ou n'appartenant pas au même univers. Les modes de pensées des créatures considérées peuvent être très éloignées de celle de l'homme. Comme pour Anthropologie, la compétence peut être spécialisée à une race particulière.

Sciences occultes. Le personnage doit préciser les principaux champs de ses connaissances en s'inspirant des exemples suivants: connaissance des démons (démonologie), vampires, loups-garous, spectres, faeries, spiritisme, exorcisme, chamanisme, magie noire, vaudou, alchimie etc. A noter qu'il ne s'agit pas de magie, mais uniquement de la connaissance des pratiques traditionnelles. Suivant les univers, il peut s'agir de légende ou de réalité.

Sociologie.

Théologie. Connaissance comparée des diverses religions et de leur histoire.

Zoologie.

### **Compétences professionnelles.**

Administration. Comptabilité, gestion etc.

Agriculture/Travail de la terre.

Alimentation/Cuisine.

Armurerie. Connaissance théorique des armes: entretien, manipulation, identification, maintenance (à préciser selon le type d'arme). Un niveau de +1 est nécessaire pour un entretien correct de l'arme.

Architecture.

Bricolage. Effectuer de petits travaux de conception et/ou de réparation avec des outils improvisés.

Cartographie.

Commerce. Connaissance des techniques marketing et des règles guidant les transactions commerciales.

Conduite/Pilotage/Navigation. A préciser selon le véhicule maîtrisé : voiture à moteur, moto, attelage, avion, etc. En principe un score de +1 permet de piloter un engin dans des conditions "optimales" sans avoir besoin de faire de jet.

Criminologie. Etude des criminels et des comportements criminels.

Divination. A préciser selon la méthode utilisée : cartomancie, chiromancie, astrologie, runes etc. Suivant l'univers de jeu, il peut s'agir de compétences de nature surnaturelle ou seulement de connaissances de pratiques traditionnelles non magiques.

Dresser. Apprendre à un animal à effectuer une tâche bien précise, qui peut être complexe.

Electricité.

Informatique.

Ingénierie. Préciser le domaine.

Jeu de réflexion. Préciser le jeu maîtrisé : échecs, dame, go, tarot, bridge, awalé, poker texas hold'em etc. Il doit s'agir d'un jeu où la part de hasard est nulle ou peu importante.

Jeux de hasard. Connaissance des principaux jeux de hasard en vigueur dans les casinos, tripots ou

auberges de la culture à laquelle appartient le personnage. Savoir utiliser au mieux les règles pour maximiser ces chances et savoir comment *contourner* les règles. Un niveau de +1 permet de connaître les règles des jeux les plus courants. Avec un niveau de +5, le personnage est capable de truquer avec aisance une partie de cartes ou de dès..  
Maroquinerie/Travail du cuir.

Mécanique.

Méditation. Connaissance des techniques de relaxation voire, selon la culture du personnage, de transe méditative.

Menuiserie/Travail du bois.

Métallurgie/Travail du métal.

Orfèvrerie. Inclut connaissance et estimation des pierres précieuses, quoique ces activités soient également couvertes par la compétence minéralogie.

Pègre. Connaissance générale des usages de ce type de milieu et relations personnelles. A préciser selon la ville ou le pays concerné.

Robotique. Connaissance et conception de robots.

Systèmes de sécurité/pièges.

Serrurerie.

Soin des animaux . Savoir s'occuper de divers types d'animaux domestiques courants et savoir effectuer des interventions médicales simples. Les interventions plus complexes demandent également des connaissances en médecine ou en chirurgie.

Système de détection. Utilisation de divers types de systèmes de détection : radars, sonar etc. Inclut la possibilité d'effectuer des réparations mineures.

Transmission (radio etc.).

Travail de la pierre.

Survie en .... A préciser suivant l'environnement connu (forêts, montagnes, déserts chauds, déserts froids, cavernes, plaines, collines, villes). Le bonus de compétence *s'ajoute* à tous les jets de recherche d'eau de nourriture, d'abri, de pistage, de connaissance, de discrétion ou d'orientation effectués dans l'environnement correspondant. Si plusieurs compétences s'appliquent (par exemple une colline boisée), alors sélectionner la compétence la plus adaptée ou celle dont le niveau est le plus haut.

Autres (à préciser suivant profession).

### **Compétences sociales.**

**Remarque :** le score dans les compétences commandement, comédie, discussion, duperie, éloquence, interrogatoire, séduction ne peut normalement excéder celui de la compétence "parler la langue utilisée", sauf si celui-ci est de +5 ou plus.

Commandement. Inclut à la fois l'autorité et le fait de savoir donner des ordres de façon claire et précise, également d'impressionner un adversaire.

Comédie. Savoir jouer la comédie, aussi bien au cinéma que dans la vie quotidienne.

Discussion. Permet de convaincre par la logique, le raisonnement, de structurer un discours.

Baratin. Manipulation mentale, bagout.

Eloquence. Permet de susciter des émotions, de convaincre par des effets émotionnels ou rhétoriques.

Etiquette. Connaissance du grand monde et des conventions sociales, à préciser selon la culture concernée.

Interrogatoire. Inclus les techniques d'interrogatoires utilisés ordinairement par la police, peut aussi inclure des techniques de torture, suivant la culture et la moralité du personnage. Torturer un personnage nécessite de *rater* un jet d'Empathie de niveau variable.

Séduction. Il s'agit de la capacité à se faire apprécier ou désirer.

### **Compétences athlétiques.**

Acrobaties. Saut périlleux, roulade, marcher sur les mains etc. Egalement utile pour se relever rapidement après une chute.

Contorsions.

Course de fond.

Equitation. Etre capable de se maintenir en selle sur un animal quel qu'il soit. La compétence peut être réduite si le personnage est confronté à une monture inhabituelle.

Escalade.

Natation.

Rame.

Sports (à préciser selon la discipline sportive considérée).

Sprint.

### **Compétences de perception.**

Investigation. Fouiller un lieu spécifique.

Lire les traces/Pistage.

Orientation. Se repérer.

Vigilance. Etre sur ces gardes.

### **Compétences artistiques.**

Connaissance des arts. (à préciser suivant l'art et la culture concernés).

Chant.

Cinéma. Mise en scène, réalisation.

Conter. Savoir raconter une histoire de façon prenante et captivante pour les auditeurs. Un conteur peut inspirer à ses auditeurs une variété d'émotions de natures très diverses : rires, larmes, etc.

Danse.

Musique.

Peinture/Dessin.

Poésie. Le score en Poésie ne peut être supérieur à la compétence "Lire et écrire" (en cas de poésie écrite), ni à la compétence "Parler la langue utilisée". La compétence Poésie est aussi utile pour déclamer un texte.

Prose. Le score en Prose ne peut être supérieur à la compétence "Lire et écrire", ni à la compétence "Parler la langue utilisée".

Sculpture.

Théâtre. Ecrire et monter une pièce.

### **Compétences de subterfuge.**

Déguisement. Inclut le maquillage.

Discrétion.

Falsification.

Passages secrets.

Pickpocket.

Prestigitation.

### **Armes et techniques de combat.**

Art de la guerre. Connaissances tactiques et stratégiques. Permet de commander une armée ou un détachement. Spécifier le type d'affrontement maîtrisé : commando, combat naval, aérien, opération de police etc.

Armes de lancer.

Armes de mêlée. Le personnage connaît une arme et un style de combat correspondant ; confronté à une arme similaire mais inconnue, la valeur de la compétence est réduite de 1 ou de 2 (exemple épée courte à la place de épée, etc.).

Armes de poing. Connaissances des principaux revolvers utilisés par l'armée, la police, la mafia ou autre. Spécifier les armes connues.

Armes de tir.

Armes lourdes. Mitrailleuse lourde, lance roquette, laser lourd etc.

Art martial. A préciser selon la technique de combat utilisée: judo, karaté, boxe, etc.

Artillerie. Armes fixes ou embarquées sur un véhicule.

Bagarre/lutte. Combat à mains nues sans technique particulière, utilisation d'instruments improvisés. Combat au contact.

Explosifs. Identification, fabrication et utilisation.

Frénésie. Voir système de combat. Il s'agit plus d'un trait psychologique que d'une compétence.

Fusils de chasse. Utilisation des principaux modèles de fusils de chasse existants.

Fusils de guerre. Utilisation des fusils et fusils-mitrailleurs utilisés par l'armée, la mafia, la police et les groupes similaires.

### **Compétences de style**

**Remarque :** Les compétences ci-dessous sont considérées comme « spéciales » pour le calcul des coûts de développement. En outre, chaque niveau développé dans une compétence de mêlée/art martial/lutte/tir donne automatiquement un PA à dépenser dans l'une des compétences ci-dessous (à choisir en rapport avec le type d'arme utilisée). Le bonus octroyé par les compétences soulignées ne peut excéder celui de la compétence de combat correspondante.

**Ambidextrie.** Bonus pour attaque avec la main gauche, ou droite pour les gauchers.

**Attaque multiple.** Permet de répartir son bonus d'attaque sur plusieurs adversaires.

**Attaque rapide.** Augmente l'initiative d'une attaque de mêlée.

**Bouclier.** Permet de parer avec un bouclier, ou même de l'utiliser pour déséquilibrer l'adversaire.

**Coup précis.** Permet de localiser une attaque de mêlée.

**Coup puissant.** Augmente les dommages infligés avec une arme de corps à corps.

**Défense.** S'ajoute au jet en cas de défense totale.

**Dégainer.** Permet de dégainer et d'attaquer dans le même round de combat.

**Désarmement.**

Esquive.

**Inconscience/Assommer.** Le personnage connaît l'anatomie et sait doser son coup pour assommer sans causer de dommages importants.

Manœuvres en combat.

Porter une armure.

**Sens du combat.** Permet à un personnage d'obtenir des informations sur la façon dont un autre personnage se bat et de prévoir ses intentions. Le score en « sens du combat » ne peut être supérieur au meilleur score dans une compétence d'arme ou d'art martial.

**Tir au juger.** Tir rapide sans claire perception de la cible.

**Tir rapide.** Comme attaque rapide, mais pour une attaque de tir.

## Niveau des compétences

Chaque compétence est estimée par un niveau, variant de 0 à +10.

**Niveau 0 (novice):** le personnage n'a aucune compétence particulière (sauf base culturelle de la société à laquelle il appartient).

**Niveau 1-2 (initié):** le personnage possède quelques connaissances limitées. La compétence est un "hobby" ou une compétence indirectement reliée à l'activité professionnelle.

**Niveau 3-4 (entraîné):** grâce à son entraînement, le personnage dispose de connaissances solides et efficaces lui permettant de faire face à la plupart des situations.

**Niveau 5-6 (expert):** le personnage est un expert reconnu de son domaine. Il s'agit normalement d'une compétence directement reliée à l'activité professionnelle. Niveau sportif régional.

**Niveau 7-8 (maître):** très bon niveau professionnel. Niveau sportif national. Atteindre de tels niveaux demande beaucoup de travail et un environnement favorable (maîtres, écoles), ainsi que certaines dispositions naturelles.

**Niveau 9-10 (grand maître):** niveau exceptionnel. Le personnage est un spécialiste mondial, un sportif

de renommée internationale ou encore un artiste reconnu. Seules des années de travail acharné, conjointes à un don naturel et à un environnement très favorable permet d'atteindre un tel niveau.

## Autres attributs secondaires

**Points de vie (PV).** Le total de points de vie estime le niveau d'affaiblissement global du personnage, c'est-à-dire le nombre de blessures subies. Il est surtout utile pour déterminer les *seuils de blessure* (voir plus loin).

**Bonus aux dommages (BD).** Il concerne les attaques en mêlée et avec des armes de lancer uniquement.

**Moral (M).** Le moral mesure l'enthousiasme du personnage, sa confiance en lui et en l'existence.

Le score initial des attributs secondaires est donné par le tableau suivant.

**PV** = 32 + constitution + taille.

**BD** =  $1d(2+x)$  où  $x = (\text{force} + \text{coup puissant})/2$ .

**Moral** =  $(\text{chance} + \text{équilibre} + \text{volonté})/5 + 1d3 - 2$ .

## Récupération des caractéristiques et attributs secondaires

### Récupération des PV .

Un personnage récupère  $1d(2+x)$  PV par semaine et par blessure, où  $x$  est égal au score de constitution divisé par 2 (minimum 1 pv/semaine). Le score de PV ne peut être supérieur au total de départ.

Cependant, si la blessure n'est pas soignée, ou si les conditions de repos ou d'hygiène ne sont pas adéquates, le MJ peut imposer un jet de constitution par semaine. En cas d'échec, le personnage perd 1 pv supplémentaire (aucun point n'est gagné). La difficulté du jet est fonction de la gravité de la blessure : légère : 10, grave : 15, critique : 20.

Enfin, les pv perdus sur des blessures légères infligées à l'aide d'un instrument non tranchant ou performant (matraque, poings etc.) peuvent être automatiquement récupérés sur un simple jet de constitution de niveau 15 (un jet peut être tenté par jour).

**Récupération des points de chance.** 1 point de chance est récupéré par semaine. Toutefois, si le personnage a perdu plus d'un point, le MJ peut demander un jet de niveau 10. En cas d'échec, un point est définitivement perdu.

**Récupération des points de volonté.** Si le personnage a perdu des points de volonté, il regagne automatiquement 1 point par semaine complète de repos. Le personnage peut également regagner jusqu'à un point de volonté supplémentaire par jour, en dépensant un nombre équivalent de point de moral et/ou de santé mentale.

**Récupération des points d'équilibre** : de longues semaines voire des mois de repos sont nécessaires pour récupérer les points d'équilibre perdus. La vitesse de récupération peut être estimée à 1d2-1 par mois. Le MJ peut également permettre au personnage de récupérer des points de santé mentale en cas d'événement particulièrement heureux ou suite à une thérapie.

## Avantages et défauts

Les capacités spéciales (avantages et/ou défauts) ont pour objet de personnaliser le personnage en ajoutant des facteurs non pris en compte par les règles. Chaque capacité est associée à un *coût* exprimé en *point d'apprentissage* (si le coût est négatif il s'agit d'un *défaut* : le personnage *gagne* des points en choisissant cette capacité).

Nombres de ces capacités sont des **traits psychologiques**. Il s'agit d'un trait de caractère particulièrement marqué, qui influence notablement le comportement du personnage. La possession d'un trait psychologique a plusieurs effets sur le déroulement du jeu :

- Il force le personnage à réussir un jet de volonté pour effectuer ou ne pas effectuer certaines actions (par exemple un personnage *lâche* doit réussir un jet de volonté pour éviter de s'enfuir durant un combat). Un bon joueur jouera probablement le personnage de telle façon qu'il n'y aura que rarement (ou jamais) besoin de faire de jet.
- Il induit des jets de moral (situations favorables ou défavorables) dans certains cas. Par exemple un personnage *cupide* doit faire un jet de moral défavorable s'il se fait voler son argent, favorable si il a l'occasion de s'enrichir. Le MJ devrait autoriser le personnage à effectuer un jet de moral favorable dès que celui-ci a réussi à satisfaire ses passions/désirs et inversement, demander un jet défavorable si cela n'est pas le cas.
- Gain de point d'expérience : le MJ peut également prendre ces facteurs en compte dans l'attribution des points d'expérience.
- Il peut induire des jets d'équilibre dans certaines situations extrêmes.
- Il peut induire des bonus/malus à certaines actions. Par exemple, un personnage *courageux* pourra bénéficier d'un bonus de +5 à tout jet de peur.

**Remarque:** le MJ doit se souvenir que le joueur reste le juge ultime des réactions et de la psychologie de son personnage. En conséquence, les traits psychologiques ne devraient pas être utilisés pour conditionner systématiquement la conduite du personnage. Les règles proposées sont des indications, et ne doivent être utilisées comme

contrainte que si le joueur agit en contradiction marquée avec la personnalité de son personnage. Les traits psychologiques peuvent être utilisés pour guider les joueurs débutants en les aidant à définir la personnalité de leur personnage.

Le coût et l'effet exact des traits psychologiques est à estimer par le MJ en fonction de la fréquence et du type d'action concernée, ainsi que des dangers encourus. Le MJ peut accorder un certain nombre de PA à dépenser pour acquérir des capacités spéciales. A titre purement indicatif, nous donnons ci-dessous une liste de capacités spéciales

## Calcul du coût d'une capacité spéciale

L'estimation du coût en PA est facile si la capacité spéciale induit un bonus à une caractéristique ou à une compétence (il suffit de se reporter aux tableaux donnant l'équivalence entre les points de bonus gagnés et les PA).

Pour les autres, le MJ estimera le nombre de points gagnés ou perdus en s'inspirant du tableau suivant.

- Extrêmement utile. La capacité est un avantage inestimable pour le personnage, susceptible de conditionner toute la campagne. 10 PA.
- Très utile. Avantage important, utilisable dans de nombreuses circonstances. 5 PA.
- Utile. Le trait psychologique est plutôt un avantage pour le personnage qui le possède, mais uniquement dans certaines circonstances précises assez rares (pas plus d'une fois par aventure). 2 PA.
- Pas contraignant ou pouvant se révéler à la fois positif ou négatif suivant les circonstances: 0 PA
- Peu contraignant ou rare : peu de contraintes ou contraintes très rarement révélées (pas plus d'une fois par aventure) -2 PA.
- Fréquent et/ou contraignant : contrainte importante sur le comportement du personnage, gêne récurrente -5 PA.
- Handicap : le trait psychologique est un handicap considérable pour le personnage (exemple un guerrier peureux, un mage incapable d'user de magie etc.) : -10 PA.

Les chiffres donnés ci-dessus concernent des capacités de nature permanente. Le MJ devra réduire le nombre de PA gagnés ou perdus si elle n'est que temporaire.

## Capacités mentales et sociales

A du mal à fixer son attention. -2 aux tentatives de concentration. +1 aux tentatives de perception non directement relié à son activité du moment.  
Acteur né. +2 en comédie, duperie.

Agressif. Le personnage aime les conflits de toutes sortes et ne se sent à l'aise que lorsqu'il s'oppose à un autre personnage (quel qu'en soit le motif et les modalités). Doit réussir un jet de volonté pour éviter les conflits.

Altruiste. Doit réussir un jet de volonté pour éviter de venir en aide à un autre personnage en difficulté.

Ambitieux/avide/esprit de vengeance. Le personnage poursuit un but bien précis et est prêt à tout pour le réaliser (assouvir sa vengeance, devenir riche etc.). Doit réussir un jet de volonté pour se détourner de son but.

Amnésie chronique. -5 en mémoire.

Amnésique. Ne se souvient pas de son passé.

Androgyne. Peut passer pour un membre du sexe opposé.

Angoissé. -1 Equilibre. -5 aux jets de moral. Supporte mal les situations de stress.

Apathie intellectuelle. Toutes les compétences de connaissance sont augmentés d'une colonne. -1 en mémoire.

Apathique. Perd 0,5 PA par année.

Apprend facilement/difficilement. +2 ou -2 à tous les jets d'apprentissage. 0,25 PA en plus/en moins par année.

Autodidacte. Peut apprendre seul comme s'il disposait d'un professeur.

Bavard. Doit réussir un jet de volonté pour garder un secret.

Berserk. Peut développer une compétence "frénésie" à partir de +1.

Bisexuel.

Chance incroyable. +5 en chance.

Colérique.

Compétiteur. +2 à tout jet dans une situation de compétition, jet de volonté pour résister à un "défi".

Complexé. intimidé par le sexe opposé. -2 en communication lorsque le personnage a affaire à des personnages de ce sexe, -5 en séduction.

Concentré. +2 aux tentatives de concentration. -2 aux tentatives de perception non directement reliées à son activité du moment.

Conscientieux, maniaque du détail. +2 en vigilance et investigation. -1 en équilibre.

Coquet, veille à être toujours propre. +1 en séduction. Est susceptible de perdre des points de moral si il est obligé de se salir sans pouvoir se laver.

Courageux. +5 aux tests de résistance à la peur.

Curieux. Gagne 0,5 PA supplémentaire par année au dessus de 6 ans.

Curiosité intellectuelle. Toutes les compétences de connaissance du monde (zoologie, botanique etc.) sont réduites d'une colonne. +1 en mémoire.

Désinvolte. Ignore les situations de stress. -1 en volonté.

Distrait. -2 en vigilance, perception.

Don Juan. +4 en séduction, +2 en communication avec des personnes du sexe adéquat.

Don prodige pour une activité intellectuelle ou artistique particulière (décalage de une ou plusieurs colonnes).

Douillet. -5 aux tests de douleur, torture, évanouissement etc.

Egoïste. Doit réussir un jet de volonté pour venir en aide à un personnage si cela implique un risque quelconque (physique ou autre).

Empathie particulière avec un type d'animal.

Esprit ouvert. +2 aux tests de santé mentale.

Esprit très dépendant. ne peut apprendre qu'avec un professeur.

Esprit très spécialisé. Ne peut utiliser ses capacités intellectuelles que pour un certain type d'activité, tous les autres jets s'effectuent à -5.

Exagérément pacifique. Doit réussir un jet de volonté pour provoquer un conflit ou intervenir dans un conflit existant. Doit réussir un jet de moral (situation défavorable) à chaque conflit.

Extraverti. +2 à toute tentative de communication. Est susceptible de perdre des points de moral dans une situation de solitude ou de rejet d'un groupe.

Gagne des points de moral s'il réussit à se faire des amis/s'intégrer dans un groupe.

Faibles capacités d'abstraction. Toutes les compétences liées aux mathématiques sont augmentées d'une colonne. -1 en raisonnement.

Faiblesse particulièrement marquée dans une activité intellectuelle ou artistique (décalage de 1 ou 2 colonnes des coûts d'apprentissage).

Fanatique. Religion, doctrine politique.

Folie (à préciser).

Forte résistance à la douleur. +5 aux tests de torture et aux tests d'évanouissement.

Grandes capacités d'abstraction. Toutes les compétences liées aux mathématiques sont réduites d'une colonne. +1 en raisonnement.

Haine d'une race ou d'un type de personnage particulier.

Homme d'extérieur. Les compétences d'extérieur sont réduites d'une colonne, les compétences d'intérieur (connaissance théoriques) sont augmentées d'une colonne.

Impitoyable. Ignore la pitié, cherche à tuer ses ennemis à tout prix. Jet de volonté pour ne pas achever un ennemi.

Imprudent, téméraire. +2 aux tests de courage, jet de volonté pour éviter un danger quelconque.

Instinct grégaire. Mouton, suit les leaders sans réfléchir. +2 aux tentatives de duperie ou d'éloquence perpétrées contre le personnage.

Irritable. jet de volonté pour ne pas perdre son sang-froid s'il est provoqué.

Jamais crédible. -2 en comédie, duperie.

Kleptomane. +1 en vol, doit réussir un jet de volonté dès que l'occasion de voler quelque chose se présente.

Malchance incroyable. -5 en chance.

Manie avantageuse. Ne se sépare jamais de son arme, ne bois jamais.

Manie gênante (à préciser).  
 Manque de confiance en soi. -1 en aura, effectuer un jet de volonté dès que le personnage doit agir par lui-même ou prendre une décision.  
 Méfiant. -5 aux tests de duperie.  
 Méjuge des distances. -1 au tir, -3 à longue portée.  
 Mémoire parfaite. Le personnage n'oublie jamais rien. +5 en mémoire.  
 Mémoire photographique. Le personnage n'oublie jamais ce qu'il a vu (+5 aux jets de mémoire visuelle).  
 Miséricordieux. N'utilise de violence que pour se défendre, évite de tuer (doit réussir un jet de volonté pour blesser, tuer un adversaire, est susceptible de perdre des points de moral et/ou de santé mentale s'il est obligé de faire du mal à autrui).  
 Mythomane. Doit réussir un jet de volonté pour dire la vérité. +1 en duperie. -2 à toutes tentatives de communication avec une personne connaissant le personnage.  
 Naïf, crédule. -5 aux tests de résistance à la duperie.  
 Nature franche. -2 en comédie, duperie, +2 aux tests de communication avec ceux qui connaissent le personnage.  
 Ne connaît pas la peur. +10 (ou plus) aux tests de peur.  
 Ne perd jamais son calme, sang-froid ou patience. +5 aux tests correspondants.  
 Ne prend pas de décision à la légère, réfléchi. -1 en décision, +2 en raisonnement.  
 Ne supporte pas la violence.  
 Ne supporte pas la vue du sang. Effectuer un jet d'équilibre dès que le personnage est confronté à une blessure.  
 Névrosé. -2 en équilibre. A préciser suivant la nature de la névrose.  
 Optimiste. +2 aux jets de moral. Moral de départ à +1.  
 Orgueil maladif. Ne supporte pas la contradiction, a besoin d'être admiré etc.  
 Pantouflard. Toutes les compétences sportives ou impliquant une forte activité physique sont augmentées d'une colonne. Bonus de +1 en corpulence, -1 en endurance (embonpoint).  
 Paresseux. Ne peut travailler que la moitié (ou les deux tiers) de la normale. -1 en volonté.  
 Passion dévorante. Jet de volonté pour éviter de se livrer à sa passion. Consomme une part importante de ses revenus dans sa passion (jeu, etc.).  
 Personnalités multiples (suivant les cas).  
 Pervers sexuel grave. Pédophilie incontrôlée, sadisme "dur". Jet de moral nécessaire si le personnage ne peut assouvir ses pulsions.  
 Pervers sexuel léger. Exhibitionnisme, sadisme léger, masochisme, zoophilie, nécrophilie, pédophilie contrôlée etc. Remarque : par « perversion » nous entendons tout comportement sexuel considéré comme déviant par la société auquel appartient le personnage. Peut inclure

l'homosexualité si celle-ci est réprouvée par la société.  
 Pessimiste. -2 aux jets de moral et au moral initial.  
 Peureux. -5 aux tests de courage. Jet de volonté pour affronter un danger quelconque.  
 Pratique une activité inavouable, par ex. anthropophagie. Est susceptible de perdre des points de moral s'il ne peut se livrer à cette activité.  
 Prodiges. N'arrive pas à conserver son argent. Jet de volonté dès qu'une occasion de dépenser de l'argent se présente.  
 Prudence excessive -2 aux tests de courage, jet de volonté pour affronter un danger quelconque.  
 Psychopathe. -5 en équilibre. A préciser.  
 Rat de bibliothèque, savant fou. Les compétences de connaissances ou technologiques sont réduites d'une colonne, les compétences d'extérieures sont augmentées d'une colonne.  
 Sale. -1 ou plus aux tentatives de communication. -5 en séduction.  
 Sens de la justice.  
 Sens de l'honneur.  
 Sens du danger. Le personnage peut être averti d'un danger en effectuant un jet d'intuition.  
 Sens du temps. Estime avec une grande précision le temps écoulé entre deux événements.  
 Sens parfait des distances. Bonus de +1 au tir, +3 en longue distance. Estime les distances à vue.  
 Sexy. +2 aux compétences de communication avec des individus du sexe adéquat, +2 en séduction.  
 Sportif. Tous les coûts des compétences sportives sont réduits d'une colonne. +1 dans une caractéristique physique au choix.  
 Superstitieux. -2 aux tests de peur en cas de confrontation au surnaturel. +2 aux jets de résistance à la magie.  
 Sûr de lui. +1 en aura, +1 en décision. A tendance à surévaluer ses capacités (le MJ peut donner de fausses indications lors de l'évaluation de niveaux de difficulté).  
 Taciturne. -2 à toute tentative de communication.  
 Tête. +1 en volonté. A tendance à n'en faire qu'à sa tête. Doit effectuer un jet de volonté pour changer d'avis ou pour accepter l'avis d'autrui.  
 Travailleur acharné. Capable de travailler 50% plus que la normale. +1 en volonté.  
 Ventriloque. Peut développer une compétence spéciale "ventriloquie" démarrant à +1.  
 Vie affective instable. Passe son temps à tomber amoureux  
 Vie affective stable. Engagements durables et profonds. +1 ou plus aux jets de résistance aux tentatives de séduction/charme.  
 Vie sentimentale nulle. -1 en équilibre, empathie.  
 Visions flash-back d'expérience traumatisantes.  
 Pertes de santé mentale.

## Capacités physiques

A besoin de peu de nourriture. -25%.

A besoin d'un traitement permanent (insuline, etc.).  
 A besoin d'une nourriture très spécifique.  
 Allergique.  
 Besoin de beaucoup de sommeil (10h/jour) sous peine d'être *fatigué*.  
 Borgne. -3 en vue.  
 Cécité.  
 Doit manger plus que la normale. +50%  
 Douleurs chroniques (migraines etc.).  
 Gamme sonore élargie. Ultrasons, infrasons.  
 Gamme visuelle élargie. Vision infrarouge, ultraviolets.  
 Hémophilie.  
 Immunisé aux maladies.  
 Maître d'arme. Le coût de toutes les compétences d'arme est réduit d'une colonne.  
 Maladie chronique.  
 Maladie contagieuse.  
 Maladie mortelle à moyenne échéance.  
 Maladresse aux arme. Le coût de toutes les compétences d'arme est augmenté d'une colonne  
 Regard charismatique. +1 en charisme.  
 Mutation avantageuse.  
 Mutation ou malformation désavantageuse.  
 Partie du corps fragile. Sujet aux blessures.  
 Effectuer un jet de constitution a chaque utilisation intensive. Tout échec entraîne une blessure.  
 Préciser la partie du corps considérée (genou, cheville etc.).  
 Pas besoin de beaucoup de sommeil. 5h/jour suffisent.  
 Perte du sens du goût et de l'odorat.  
 Quasiment pas besoin de dormir. 2-3h/nuit.  
 Regard d'acier. +1 en aura.  
 Résistance à une substance en particulier. Alcool, drogue, poison etc.  
 Résistance aux maladies. Bonus variable aux jets de résistance.  
 Sens du combat. Le coût de toutes les compétences de combat est réduit d'une colonne.  
 Sommeil léger. +2 aux jets de perception pour se réveiller.  
 Sommeil lourd. -2.  
 Sommeil réglable. Décide lorsqu'il s'endort du moment où il se réveillera.  
 Souffre d'insomnies. 50% de chance par nuit. Le personnage ne récupère aucune fatigue. Est *fatigué* au bout de deux nuits d'insomnie.  
 Stérile ou impuissant/frigide.  
 Surdité totale.  
 Tare génétique, maladie transmissible aux enfants.  
 Tare physique.  
 Toxicomane. Tabac, alcool, drogue dure etc.  
 Trouble de la vision (astigmatisme, myope, daltonien etc.).  
 Un membre amputé.  
 Un membre endommagé. Pénalité de -3 à toutes actions impliquant ce membre.  
 Vieille blessure avec séquelles.  
 Voix aiguë (pour un homme). -1 en aura.

Voix désagréable. -2 en communication, -3 en chant.  
 Voix mélodieuse. +2 en communication, +3 chant.  
 Voix peu puissante. Malus de -2 aux tentatives de communication dans le bruit ou face à une foule.  
 Risque de ne pas être entendu.  
 Voix puissante. Peut apporter un bonus aux tentatives de communication/commandement (selon MJ).

## Identité, historique

A collectionné les diplômes, a mené de fronts plusieurs étude etc. Compétences correspondantes réduites d'une colonne.  
 A passé son enfance dans un lieu particulier (bateau, clinique, prison etc). Ne connaît pas grand chose d'autre (modifier le coût des compétences en conséquence).  
 Absence d'éducation sexuelle, viol ou inceste (complexé, tabous sexuel ou pervers sexuel léger).  
 -4 en séduction, -1 en équilibre. Jets de volonté nécessaires dans certaines circonstances.  
 Alliés (ami puissant, soutien familial etc.). Suivant la valeur de l'allié.  
 Amour inaccessible (pour diverses raisons).  
 Appartient à une classe favorisée : aristocrate, noble, nomenklatura.  
 Bas niveau social familial.  
 Bilingue. Le personnage a appris une langue supplémentaire à +5 lors de sa petite enfance.  
 Bonne réputation dans un certain milieu.  
 Bons rapports avec une race/espèce différente de la sienne. +3 aux jets de communication.  
 Criminel, esclave en fuite etc.  
 Doit subvenir aux besoins d'un parent : enfant, vieux etc.  
 Education libérale. Ne s'interdit rien, rien ne l'étonne. +1 en équilibre, -1 en volonté.  
 Education sexuelle « poussée ». +2 en séduction.  
 Education stricte, sévère, extrêmement complexé, nombreux interdits. Jet de volonté nécessaire dès qu'une action est susceptible de choquer son éducation. -1 en équilibre, +1 en volonté.  
 Elevé dans la rue, en connaît les ficelles. Père +1.  
 Elevé par un individu exceptionnel (Yoda, Dumbledore, etc.). Les compétences correspondantes sont réduites d'une colonne.  
 Elevé par une organisation spécifique (gilde de voleur, école de magie, services secrets etc.).  
 Enfant martyr. -1 en équilibre. Peut-être susceptible de développer des comportements violents, ou au contraire de manifester un refus de la violence et un certain sens de la justice.  
 Ennemis. Suivant la valeur et le nombre d'ennemis.  
 Esclave.  
 Est soutenu/entretenu par un parent.  
 Fabuleusement riche.  
 Famille compromise dans un scandale majeur.  
 Famille de bonne réputation. +2 aux tentatives de communication.

Famille de mauvaise réputation. -2.  
 Fortement soutenu par sa famille ou son groupe.  
 Haut niveau social familial.  
 Liens familiaux inexistantes ou difficiles.  
 Liens familiaux très resserrés, solidarité forte.  
 Mauvais rapports avec une rare/espèce différente de la sienne.  
 Membre d'une minorité pourchassée (juif pendant la seconde guerre mondiale).  
 Membre d'une minorité ethnique exploitée et méprisée.  
 Rebelle à sa famille ou à son groupe.  
 Membres de la famille massacrés par des ennemis.  
 Membres de la famille morts dans un accident.  
 Mendiant, SDF.  
 Nombreuses occasions d'apprentissage (gain de PA).  
 Orphelin.  
 Peu d'occasions de s'instruire (perte de PA).  
 Position officielle très influente. Seigneur, ministre.  
 Possède un jumeau ou un clone.  
 Possède un objet particulièrement précieux/important.  
 Poste important, profession reconnue et influente.  
 Profession méprisée et déconsidérée.  
 Rejeté/détesté par sa famille.  
 Renvoyé de toutes les écoles, éducation minimale.  
 Le coût des compétences correspondantes est augmenté d'une colonne.  
 Réputation détestable. Criminel etc.  
 Riche.  
 Secret de famille.  
 Situation secrète influente.  
 Trilingue. Le personnage a appris deux langues supplémentaires à +5.

## Surnaturel

Affinité avec des êtres surnaturels.  
 Affinité avec la magie. Le coût de toutes les compétences magiques est réduit d'une colonne.  
 Aucun vieillissement.  
 Béni des Dieux.  
 Contrôle d'un certain type d'êtres surnaturels.  
 Destin béni.  
 Elevé par des êtres surnaturels.  
 Elevé par une organisation occulte. A accès à des connaissances occultes.  
 Engendré par un être surnaturel.  
 Ennemi d'un certain type d'êtres surnaturels (ex: chasseur de vampire). +1 en connaissance des êtres surnaturels concernés.  
 Ennemi d'une association occulte.  
 Envoyé des Dieux.  
 Esprit de fer. +5 aux jets de résistance à la magie ou aux pouvoirs psy. +1 en volonté.  
 Esprit malléable. -5 aux jets de résistance à la magie ou aux pouvoirs psy.  
 Forteresse mentale. +10 aux attaques mentales.  
 Hanté par un esprit défunt (hostile, amical ou indifférent).

Fragilité face aux êtres surnaturels, aux pouvoirs psychiques ou magiques etc. -2 aux jets de résistance et aux jets de santé mentales.  
 Grande connaissance de l'occulte. Les coûts de développement des compétences "science occultes" sont réduits d'une colonne.  
 Grande puissance psychique. Les coûts de développement des compétences psychiques sont réduits d'une colonne.  
 Incrédule. Refuse de percevoir le surnaturel. Perte de santé mentale si le personnage est confronté à l'évidence.  
 Lycanthrope.  
 Membre d'une association occulte.  
 Originaire d'un autre monde ou d'une autre planète.  
 Possède un accès permanent à un Node.  
 Possède un accès permanent à un Portail, menant sur un autre monde (suivant les univers de jeu, il peut s'agir d'un univers parallèle, de l'« Autre Monde », du Monde des Esprits, d'une autre époque, d'une autre planète, d'un autre plan d'existence etc.).  
 Possède un accès permanent à une source d'information sur le surnaturel. Bibliothèque etc.  
 Possède un livre traitant du surnaturel.  
 Possède un objet d'un niveau technologique supérieur à celui du personnage.  
 Possède un objet magique dont il connaît l'usage (suivant l'objet).  
 Possède un objet magique inconnu.  
 Possédé/parasité par un être surnaturel (démon, néphilim, extraterrestre).  
 Pouvoir naturel de guérison. Le personnage peut développer une compétence spéciale de magie « Guérison », correspondant à une spécialisation de la compétence « biomancie ». Cette compétence peut être utilisée pour soigner magiquement des blessures ou des maladies.  
 Produit de laboratoire, d'une expérience magique, d'un acte divin etc.  
 Réincarnation d'un personnage important.  
 Résistance particulière au surnaturel. +2 aux jets de résistance et aux jets de santé mentales.  
 Sixième sens, voit le surnaturel.  
 Vieillesse lente.  
 Vieillesse rapide.  
 Visions prémonitoires.  
 Visions terrifiantes.  
 Voyageur temporel.

## Races et cultures

Certaines races possèdent des caractéristiques naturellement plus faibles ou plus élevées que celles des humains. Par exemple, les Nains sont connus pour leur endurance, tandis que les Elfes ont généralement un sens artistique très développé. Le MJ devra estimer la valeur moyenne de chacun des caractéristiques pour toutes les races présentes dans son univers de jeu. Cette valeur est ajoutée au score de base des personnages de cette race, ainsi qu'aux

scores minimum et maximum. Par exemple, le MJ pourrait décider que les Nains ont une endurance moyenne de +3. Tout personnage Nain recevra donc un bonus de +3 en Endurance. D'autre par l'Endurance des Nains sera comprises entre -7 et +13.

De même, le coût d'acquisition de certaines compétences peut être modifié en fonction de la race et de la culture à laquelle appartient le personnage.

Voici quelques exemples de races fantastiques typiques avec les modificateurs correspondants. Evidemment, le MJ devra adapter les modificateurs fournis aux caractéristiques particulière de son univers de jeu.

- **Nains.** -3 en taille (-4 en hauteur, -2 en corpulence), +2 en constitution, +1en endurance, +1 en dextérité, -1 en charisme. Le coût des compétences de travail du métal, ingénierie, connaissance des cavernes, etc. sont réduits d'une colonne. Le coût des compétences magiques est augmenté d'une colonne, sauf la compétence « Alchimie ».
- **Elfes des bois.** +2 en agilité, +1 n sens artistique. Le coût des compétences de chant et de musique, de même que les compétences d'extérieur est réduit d'une colonne.
- **Haut-Elfes.** +1 en charisme, +2 en aura, +1en sens artistique, +2 en pouvoir. Le coût des compétences de connaissance et de magie est réduit d'une colonne.
- **Hobbit.** -5 en taille. +1en constitution. -4 en force, +1 en dextérité.
- **Numéroriens.** +1 en force, +1 en taille, +1en aura, +1 en pouvoir.

## Age du personnage

*« Les mots trébuchèrent au sortir de sa bouche, se nouèrent en un cri qui ne voulait pas sortir. Sur le lit bleu, une forme était étendue. Mais ce n'était pas Ludovic, son fils de sept ans. C'était le cadavre d'un vieillard au dernier degré de la décrépitude » (Paul Andrevon, Un enfant solitaire).*

## Modification des caractéristiques dues à l'âge

Les personnages n'ayant pas encore atteint la plénitude de leur développement physique et intellectuel (enfants ou adolescents), ainsi que les personnes âgées voient leurs caractéristiques modifiées de la façon suivante:

- **Jeune enfant** (7 ans). Force -10, taille -5, constitution -5, caractéristiques mentales et spirituelles : -5.
- **Enfant** (10 ans). Force -6, taille : -5, caractéristiques intellectuelles et spirituelles: -3,

- **Jeune adolescent** (13 ans). Force : -4, taille -3.
- **Adolescent** (15 ans). Force -2, taille -1.
- **Vieillesse** (à partir de 60 ans). Caractéristiques physiques : -2
- **Age vénérable** (70 ans). Caractéristiques physiques : -5. Caractéristiques mentales : -2.

Naturellement, les âges et les modificateurs donnés sont approximatifs, la vitesse de croissance et/ou de vieillissement dépendant fortement des individus. Il est possible d'ajouter d'autre bonus/malus en fonction des circonstances (par exemple les adultes dans nos sociétés sédentaires ont tendance à prendre du poids avec l'âge : corpulence+1).

Les chiffres donnés supposent que l'individu dispose d'un suivi médical régulier et adéquat, et reste en bonne santé. Le MJ peut accorder des bonus ou des malus supplémentaires en fonction de l'environnement et de l'activité du personnage, ou si celui-ci est affecté par une maladie ou infirmité particulière (surdité etc.).

Le MJ doit estimer les vitesses de croissance et de vieillissement pour les races non humaines en s'inspirant des données ci-dessus.

## Age de départ

L'âge de départ est normalement fixé par le MJ ou le joueur en fonction de l'historique du personnage. Si le MJ désire s'en remettre à une méthode aléatoire pour déterminer l'âge d'un personnage il peut utiliser la méthode suivante.

### Age de départ d'un personnage humain :

Personnage jeune : 12+3d6 années.

Personnage mûr : 10+5d10 années.

## Mort due à l'âge

La date de mort naturelle d'un personnage est du ressort du MJ et de lui seul. S'il désire s'en remettre au hasard, il peut considérer que le personnage meurt à l'âge de 60 + 3d10 années. Cependant, pour chaque 10 obtenu, un autre d10 est lancé et ajouté au total. L'âge maximal d'un personnage est donc de 60 + 30 + 30 = 120 ans.

**Remarque :** l'espérance de vie d'un personnage est naturellement fonction de l'univers de jeu. Une technologie avancée peut prolonger la vie bien au delà des estimations fournies. Inversement, l'absence de soins adéquats peut réduire de façon considérable la durée de la vie. Cependant, le MJ doit se souvenir que la faible espérance de vie que connaissaient les sociétés antiques ou médiévales était essentiellement due à la forte mortalité infantine et n'empêchait pas la présence de personnages très âgés.

## Evolution et développement

*"Ne vous suffit-il pas d'avoir, ô prétendants, pillé dans mon domaine et le gros et le choix, tant que j'étais enfant ?.. Maintenant j'ai grandi !... J'entends autour de moi des mots qui me renseignent !... et j'ai grandi de cœur !... Je veux tout essayer pour déchaîner sur vous les Déesses mauvaises."*  
(Homère, L'Odyssée).

### Apprentissage préliminaire

Suivant son éducation, son âge et son entraînement, un personnage dispose initialement d'un nombre variable de **points d'apprentissage (PA)**. Ces points permettent d'acquérir des compétences et d'augmenter certaines caractéristiques.

Le nombre initial de PA est estimé en fonction de l'âge, des talents innés et de l'historique du personnage. Un niveau de 35 PA pour un personnage moyen, débutant, est acceptable, mais certains pourraient atteindre des niveaux beaucoup plus élevés (100 PA ou plus).

Dans la plupart des cas, un personnage connaît un développement maximal entre 15 et 30 ans, ensuite l'activité est plus routinière et le nombre de PA gagné est moins important (voire nul). En ce qui concerne les personnages contemporains, n'oubliez pas que les PA ne sauraient dépendre uniquement du niveau d'étude : un personnage non diplômé peut être autodidacte, ou préférer une approche plus pratique et concrète du savoir. D'autre part, un personnage peut avoir passé beaucoup de temps sur les bancs de l'université sans en avoir rien retiré de concret. Le MJ est seul juge.

### Entraînement

Entre les séances de jeu, le MJ peut également attribuer des points d'apprentissage supplémentaires, en fonction de l'activité du personnage. Comme l'indiquent les chiffres donnés au paragraphe précédent, un personnage en période d'apprentissage gagne environ 2,5 PA/an. Cependant, ces chiffres supposent qu'aucun apprentissage n'a été intensif. Dans le cours du jeu, il est possible de se placer dans des conditions privilégiées, réduisant ainsi le temps d'apprentissage.

Chaque mois passé à l'apprentissage d'une compétence (à temps plein) autorise le personnage à effectuer un *jet d'apprentissage* (1d20), modifié par la caractéristique (ou la moyenne des caractéristiques) impliquées dans l'acquisition de la (ou des) compétence(s) considérée(s). Le nombre

de PA gagnés est fonction du degré de réussite (voir chapitre « le système de jeu »):

- **Echec catastrophique** : le personnage développe un blocage particulier sur cette compétence. Le coût d'acquisition est augmenté d'une colonne.
- **Echec critique ou normal** : 0 point gagné.
- **Succès partiel** : aucun point gagné, mais le personnage bénéficie d'un bonus (cumulatif) de +2 à son prochain jet d'apprentissage pour cette compétence, à condition que celui-ci ait lieu dans l'année qui suit.
- **Succès normal** : le personnage gagne 1 PA, à dépenser impérativement dans la compétence considérée.
- **Succès significatif** : gain de 1d2 PA.
- **Succès critique ou exceptionnel** : gain de 2 PA.

La difficulté du jet dépend des circonstances, comme indiqué par le tableau ci-dessous.

Conditions	Multiplicateur de prix	Difficulté du jet d'apprentissage
Seul	0,25	20
Seul avec un support (livre...)	0,5	18
Avec un personnage de niveau strictement supérieur	1	15
Avec un personnage de niveau supérieur de 4 points	2 ou plus	13

### Gain de points d'apprentissage pendant le jeu

Les gains sont plus importants en temps de jeu, afin de permettre une évolution significative des personnages pendant les campagnes. Le MJ devrait accorder à chaque personnage de 1 à 5 PA/séance de jeu (voir la section « En guise de conclusion, conseils au MJ »).

### Utilisation des points d'apprentissage (PA)

Les caractéristiques et compétences peuvent être augmentées suivant le barème suivant :

#### Compétences

Le coût en PA dépend de la nature de la compétence. On distingue quatre types de compétences.

**Spéciale.** Ce niveau est accessible uniquement si le personnage dispose d'un don particulier (capacité spéciale uniquement).

**Commune.** Ces compétences sont universellement connues et pratiquées dans l'environnement auquel appartient le personnage. Celui-ci est

quotidiennement en contact avec des personnages utilisant cette compétence. Le nombre de compétences « communes » est généralement limité à 1-3 par environnement.

**Normale.** Coût de niveau moyen. La plupart des compétences devrait appartenir à cette catégorie.

**Rare.** Ces compétences sont peu accessibles ou peu en accord avec la philosophie ou la formation initiale du personnage.

Le tableau ci-dessous indique les coûts d'augmentation de la compétence en fonction du niveau initial et du type de compétence (le nombre entre parenthèse indique le coût cumulé en PA pour atteindre le niveau donné à partir du niveau 0).

Niveau actuel	Coût d'acquisition du niveau suivant			
	Spéciale	Commune	Normale	Rare
0	1 (0)	1 (0)	2 (0)	3 (0)
1	1 (1)	2 (1)	2 (2)	3 (3)
2	2 (2)	2 (3)	3 (4)	3 (6)
3	2 (4)	3 (5)	3 (7)	4 (9)
4	2 (6)	3 (8)	4 (10)	4 (13)
5	3 (8)	3 (11)	4 (14)	5 (17)
6	3 (11)	4 (15)	5 (18)	5 (22)
7	3 (14)	4 (19)	5 (23)	6 (27)
8	4 (17)	4 (23)	6 (28)	7 (33)
9	4 (21)	5 (27)	7 (34)	8 (40)
10+	- (25)	- (32)	- (41)	- (48)

**Remarque:** le MJ peut parfaitement choisir de classer toutes les compétences comme "normales" ; ce qui est l'option la plus simple.

**Spécialisation (option).** Un personnage peut librement choisir une *spécialisation* lorsqu'il développe une compétence. Une spécialisation correspond à une sous-compétence, obtenue à spécialisant une compétence existante à un certain champ d'activité (par exemple « marathon » est une spécialisation de la compétence « course de fond »). Les niveaux acquis ne sont alors valables que pour cette spécialité particulière, mais en contrepartie le coût d'acquisition est réduit d'une colonne. Il est également possible de choisir une *double spécialisation* pour un coût réduit de 2 colonnes. Au MJ de juger si les compétences peuvent être spécialisée ou non.

**Exemple d'utilisation:** un étudiant en histoire possède un niveau de +4 (10 PA). Il choisit une première spécialisation, par exemple "antiquité" pour passer au niveau +5. Cela lui coûte 3 PA (au lieu de 4). Plus tard, devenu universitaire, le personnage atteint un niveau de +7 en "Histoire de l'antiquité" (coût 7 PA). Son score dans les autres domaines de l'histoire n'a pas changé: il reste de +4. Il choisit alors une nouvelle spécialisation, par exemple "Grèce antique" (devenant ainsi un des spécialistes mondiaux de la Grèce antique, avec un score de +8). Cela lui coûte 3 PA au lieu de 4. Au total, le personnage a dépensé 23 PA au lieu de 28

(s'il avait désiré atteindre un niveau de +8 en histoire).

Si ce personnage désire se spécialiser également dans l'étude de l'Égypte antique, il devra développer une nouvelle compétence à partir du niveau +7. S'il désire en revanche s'intéresser à l'étude du moyen-âge, il devra développer une nouvelle compétence à partir de +4.

#### Effet de la valeur des caractéristiques (option).

Le MJ peut tenir compte de la valeur des caractéristiques pour déterminer le coût de développement des compétences et imposer un niveau de développement maximal pour certaines compétences. Pour cela le MJ choisit pour chaque compétence une caractéristique (ou une moyenne de plusieurs caractéristiques) impliquée dans l'apprentissage et la pratique de cette compétence. En fonction de la valeur de cette caractéristique, certains niveaux de compétence sont interdits ou plus difficiles d'accès, comme indiqué par le tableau suivant.

Score	Coût	Niveau max.
-6 ou moins	-	Novice (0)
-4 à -5	+1 colonne	Initié (+2)
-1 à -3	Normal	Expert (+4)
0 à +3	Normal	Maître (+7)
+4 à +5	Normal	Grand-Maître (+10)
+8 ou plus	-1 colonne	Grand-Maître

## Caractéristiques

Les caractéristiques s'augmentent en dépensant des PA, tout comme les compétences. Cependant, les PA sont estimés en ajoutant 2 à la valeur de la caractéristique (min 0). A l'exception de la force, les seules caractéristiques pouvant être augmentées sont les caractéristiques primaires ne possèdent pas de sous caractéristiques (sauf décision contraire du MJ). Les sous caractéristiques force bras et jambe peuvent être développées en décalant le coût d'une colonne vers la gauche.

Le MJ doit prendre garde que certaines caractéristiques sont plus difficiles à faire évoluer que d'autres. Par exemple il est facile d'augmenter sa force ou son endurance pourvu qu'on s'en donne les moyens : il suffit de pratiquer les exercices adéquats (ce qui n'exige rien d'autre que du temps et de la volonté). En revanche, augmenter l'intelligence est plus délicat (tout ce qu'on peut faire est pratiquer des compétences liées à l'intellect tel que les mathématiques, ce qui ne garantit pas que les compétences acquises soient transférables à d'autres domaines). Augmenter son charisme ou son autorité demande en général un travail en profondeur sur soi même. Augmenter des caractéristiques telles que taille ou beauté est normalement impossible, sauf opération chirurgicale.

## Résolution des actions

"Je ne pleurerai plus les disparus, endormis dans leur tombe marine. Je n'ai plus de larme à verser sur mes jeunes années dans le temple du bœuf tacheté. En moi la vie est tenace, et je ne lamenterai pas sur le passé ou sur ce qui aurait pu être. Mon chemin est différent et je dois le suivre jusqu'au bout" (Stephen Lawhead, Cycle de Pendragon I - Taliesin).

### Jets de compétences

- Le MJ choisit la **caractéristique** dont dépend l'action (par exemple force bras pour un duel au bras de fer, vitesse pour une course etc.) et éventuellement une ou plusieurs **compétences**. Il choisit également un **niveau de difficulté** de l'action (généralement compris entre 10 et 20). Puis le joueur ou le MJ lance **1d20** et ajoute la valeur de la caractéristique concernée et (éventuellement) la valeur des compétences concernées.
- L'action est **réussie** si le **total est supérieur ou égal au niveau de difficulté**, échoue sinon. Sauf si le MJ en décide autrement, un 1 « naturel » (i.e. un tirage de 1 avant ajustement) est toujours un échec et un 20 naturel est toujours une réussite (si l'action est dans le domaine du possible).

Le MJ peut également imposer un **niveau minimum** de compétence nécessaire pour effectuer l'action (par exemple une énigme mathématique complexe ne pourrait être résolue que par les personnages ayant au moins +5 en mathématiques). De façon similaire, le niveau de difficulté peut dépendre du niveau de compétence du personnage (facile si le personnage dispose des connaissances requises, difficile ou presque impossible sinon).

### Réussite ou échec.

Dans les deux cas, l'action est **réussie** si le **total est supérieur ou égal au niveau de difficulté**, échoue sinon. Sauf si le MJ en décide autrement, un 1 « naturel » (i.e. un tirage de 1 avant ajustement) est toujours un échec et un 20 naturel est toujours une réussite (si l'action est dans le domaine du possible).

**Interprétation du résultat.** Le résultat d'une action est rarement un simple résultat binaire, oui (réussite) ou non (échec). Le *degré de réussite* de l'action est également très important.

Pour cela la règle est simple : plus le résultat est élevé, meilleure est la qualité de l'action. Ainsi un résultat inférieur de quelques points (1 à 4) au

niveau de difficulté de l'action sera un succès partiel (l'action est « presque réussie ») alors qu'un résultat juste supérieur au niveau de difficulté sera une action réussie de justesse (l'action est « presque ratée »). Un résultat largement supérieur au niveau de difficulté (de 10 ou plus) est un succès spectaculaire.

Au MJ d'interpréter le résultat des dés afin de décrire avec précision la façon dont l'action est effectuée par le personnage et d'en évaluer les conséquences.

### Marge de réussite :

-15 ou plus :	échec catastrophique.
-10 à -14 :	échec critique.
-5 à -9 :	échec normal.
-4 à -1 :	succès partiel.
0 à +4 :	succès normal.
+5 à +9 :	succès significatif.
+10 à +14 :	succès critique.
+15 ou plus :	succès exceptionnel.

Un succès partiel permet en général de re-tenter l'action avec un bonus de +2.

**Durée de l'action.** Elle est estimée par le MJ en fonction de l'activité et en tenant compte du résultat du jet.

**Action à plusieurs.** Lors d'une action effectuée simultanément par plusieurs personnages, un seul jet est effectué, en ajoutant la *moyenne* des bonus des différents personnages. Le MJ tient compte du nombre de personnages impliqués dans l'action afin de déterminer le niveau de difficulté (en général, plus le nombre de personnage est élevé, plus l'action est aisée).

### Choix des compétences et des caractéristiques

Il est généralement facile pour le MJ de déterminer les caractéristiques et compétences appropriées à une action donnée. Il suffit de se reporter à la description des caractéristiques et compétences pour déterminer celles qui sont directement mises en œuvre dans l'action accomplie.

Si plusieurs caractéristiques conviennent, il suffit de faire la moyenne des scores ou bien de choisir le meilleur résultat.

En revanche, si plusieurs compétences sont mise en jeu (par exemple pour détecter un piège, les compétences « vigilance » et « connaissance des pièges » s'appliquent), **tous les bonus sont pris en compte**, ainsi le personnage bénéficie d'un bonus beaucoup plus important que pour une action dépendant uniquement d'une seule compétence. En compensation, le niveau de difficulté de telles actions « spécialisées » est souvent plus important que celui d'actions simples.

Inversement, il est également possible qu'aucune compétence ne convienne, auquel cas on utilise simplement le bonus de caractéristique.

## Evaluation des niveaux de difficulté et des niveaux de compétences minimaux

L'évaluation du niveau de difficulté d'une action constitue la tâche la plus importante du MJ et la principale difficulté du système. Celui-ci devra se reposer essentiellement sur son bon sens et son expérience. En règle générale, une action « relativement facile » a un niveau de difficulté de 10. Il s'agit d'une action qu'un homme moyen, sans entraînement particulier a exactement 50 % de chance de réussir (cela n'a donc rien d'assuré, mais l'action devient très facile si l'homme est bien entraîné et/ou doué). Une action plus complexe a un niveau de difficulté supérieur (15 ou 20).

Difficulté	Niveau
Routine	5
Facile	10
Délicat	15
Difficile	20
Presque impossible	25

Les niveaux de difficultés sont estimés pour un personnage raisonnablement doué et possédant quelques compétences dans le domaine (+5).

La plupart des actions peuvent être résolues uniquement avec ces règles simples. Les règles qui suivent ne sont que des ajouts, des compléments à ces règles, dans le cadre du combat et de la magie.

## Conflits et jets d'opposition

Les situations de *conflits* ou d'*opposition* sont celles où deux personnages (PJ ou PNJ) tentent d'effectuer des actions de nature contraires et directement opposées (par exemple jet de perception contre discrétion, attaque contre parade etc.).

Dans ce cas, il n'y a pas de niveau de difficulté. Chacun des personnages effectue un jet d'action, modifié éventuellement par des bonus ou malus attribués par le MJ en fonction des circonstances. Le personnage (ou le groupe) ayant obtenu le résultat le plus élevé remporte la victoire. Un résultat de 0 indique une *parfaite égalité*.

Le résultat de l'action est fonction de la marge de réussite comme indiqué ci-dessous :

### Marge de réussite :

0 :	égalité
+1 à +4 :	succès normal.
+5 à +9 :	succès significatif.
+10 à +14 :	succès critique.

+15 ou plus : succès exceptionnel.

A noter que les compétences et caractéristiques mises en jeu peuvent être différentes pour les deux personnages (par exemple vue/vigilance contre furtivité/discrétion).

**Attaquants et défenseurs** : si l'action est du type attaque/défense, c'est-à-dire si l'un des protagonistes joue un rôle purement passif, ne cherchant qu'à se défendre, le personnage « passif » bénéficie systématiquement d'un bonus de +5. C'est le cas par exemple en combat (nous y reviendrons), ou pour les tentatives de détection (perception visuelle contre furtivité) ou de duperie. Cette règle reflète le fait qu'il est toujours plus facile de laisser les autres se tromper plutôt que de prendre soit même l'initiative d'agir !

## Estimation des vitesses de déplacement

Le total des score de vitesse (en sprint ou en fond) et des compétences « sprint », « course de fond », ou « marche » permet d'estimer la vitesse de déplacement d'un personnage. Le tableau ci-dessous donne la correspondance approximative entre la vitesse en km/h et le bonus de compétence.

Nous donnons pour chaque allure :

- le temps moyen durant laquelle l'allure peut être maintenue,
- la vitesse moyenne,
- le modificateur de compétence.

La vitesse *effective* est obtenue en ajoutant la vitesse moyenne et le bonus de vitesse+compétence multiplié par le modificateur fourni. Il s'agit d'une vitesse moyenne donnée à titre *purement indicatif*.

- Marche normale (6-8h) : 4 km/h +/- 0.3/pts.
- Marche rapide (1-2h) : 6 km/h +/- 0.6/pts.
- Footing (1h ou plus) : 10 km/h +/- 0.75/pts.
- Footing accéléré (20mn) : 12km/h +/- 0.8/pts.
- Course rapide (200-500m) : 24km/h +/- 0.4pts.
- Sprint (100-200m) : 30km/h +/- 0.4/pts.

**Remarque.** La vitesse de sprint ne peut être atteinte que si le personnage est totalement libre de ses mouvements (encombrement nul), sur terrain plat et en ligne droite.

## Utilisation des points de caractéristique

*"Tu as simplement fait l'ouvrage d'un homme et non d'un héros, poursuit le tengol. Un héros fait ce qu'aucun homme n'ose entreprendre. Pour tuer les wendols, tu dois frapper à la tête et au cœur : tu dois vaincre leur mère dans les grottes tonnantes."*  
(Les Mangeurs de Morts, Michael Crichton).

Cette règle (optionnelle) permet à un personnage d'augmenter ses chances de réussir une action en dépensant des points de caractéristique. Il n'est possible d'utiliser que des points de chance, volonté ou de moral. Les points de caractéristique ne peuvent être utilisés que s'ils sont positifs ou nuls.

**Chance.** Le PJ dépense un point de chance et effectue un jet de chance. En cas de réussite, il obtient un coup de chance extraordinaire, qui lui permet de gagner un bonus à une compétence, de réussir automatiquement une action, ou encore d'obtenir de l'aide d'une façon ou d'une autre: par exemple, une coïncidence remarquable favorise le PJ, celui-ci rencontre par hasard un ami fidèle, etc. La difficulté est estimée par le MJ en fonction de la nature de ce coup de chance. L'utilisation de la caractéristique « chance » permet à un joueur d'influer sur le déroulement du scénario.

**Volonté.** Le PJ puise au plus profond de ses réserves intérieures et fait appel à toute sa volonté. Il dépense un point de volonté et effectue un jet de difficulté 10. En cas de réussite, il peut alors recommencer une action qu'il vient d'échouer.

**Moral.** Comme volonté, sauf que le point de moral n'est perdu que si l'action est ratée ou échoue d'une façon ou d'une autre (même si le personnage n'en est aucunement responsable).



# Dommages

## Blessures

*"Le jeune homme aura de la peine à supporter le transport et c'est tout au plus s'il peut encore vivre quelques jours. Tout ce qu'il a souffert jusqu'à présent n'est rien à côté de ce qui lui reste à souffrir avant qu'il meure. Maintenant il est encore engourdi et il ne sent rien. Dans une heure, ce sera un paquet hurlant de souffrance intolérables." (Erich Maria Remarque, A l'Ouest rien de nouveau).*

Tout personnage subissant une blessure perd un certain nombre de points de vie (normaux ou temporaires). La quantité de dommages perdus dépend des armes utilisées comme indiqué au chapitre suivant (voir « système de combat »). Un personnage à 0 pv sombre dans le coma. S'il descend au dessous de -10, il meurt automatiquement à cause du choc métabolique.

### Niveau de blessure.

Les blessures entraînent des effets variables suivant la partie du corps touchée. Ceux-ci peuvent être évités par un jet de résistance à la douleur modifié par le maximum des scores de constitution et de volonté (difficulté 10 à 15).

Le degré de gravité d'une blessure est estimé par la quantité de dommages infligés (nombre pv perdus).

### Contusion (1-4 pv ou 1/8<sup>e</sup> des pv totaux).

#### Pénalités.

-1 à toutes les actions (tête ou torse) ou -1 au actions dépendu du membre blessé (membre).

### Blessure légère (5-8 pv ou 12,5%-25% pv totaux).

#### Pénalités.

Torse et tête : -3 à toutes les actions.

Membre : -3 aux actions dépendant du membre concerné.

- Général : le défenseur doit réussir un jet de difficulté 10 sous peine d'être étourdi.
- En cas de blessure à la tête, au cœur ou aux parties génitales (pour les hommes !), la difficulté du jet est de 15 au lieu de 10. En outre, si le jet est inférieur à 10 le défenseur est KO.
- Blessure à la main ou au bras : le défenseur doit faire un jet (difficultés respectives de 15 ou 10) ou lâcher ce qu'il tient en main.

- Blessure à la jambe ou au pied : le défenseur doit faire un jet de difficulté 8 ou chuter.

### Blessure grave (9-16 ou 25-50% pv totaux).

#### Pénalités.

Torse et tête : -5

Membre : le membre est inutilisable, les pénalités peuvent aller de -5 à -20 selon les actions.

- Général : Le défenseur est automatiquement étourdi pour un round. En cas de blessure à la tête (crâne), il est automatiquement inconscient.
- Blessure aux membres : le membre est temporairement inutilisable (muscle tailladé, os brisé etc.). Le défenseur lâche automatiquement ce qu'il porte en main (membres supérieurs) ou s'effondre (membres inférieurs).
- Blessure à la main ou au pied: elles peuvent entraîner l'amputation/écrasement de 1d5 doigts (jet de chance de niveau 7).
- Blessures à l'œil : elles entraînent automatiquement la perte de l'œil touché.

### Blessure critique (17+ ou plus de 50% des pv totaux).

#### Pénalités : -10 à toutes les actions.

- Général. Le défenseur est hors de combat. Il doit réussir un jet de difficulté 15 pour éviter de perdre conscience. En outre toute blessure critique entraîne une hémorragie.
- Les blessures au torse ou à la tête sont automatiquement mortelles. En cas de blessure à l'abdomen la mort intervient après quelques longues minutes d'agonie. Sinon la mort est instantanée.
- Toute blessure critique à la main ou au pied signifie la destruction automatique et définitive de la partie touchée (broyée, amputée).
- En cas de blessure aux bras ou aux jambe, le risque d'amputation/destruction est de 30% (jet de chance de niveau 7). Seule une chirurgie/médecine de très haut niveau (fin du 20<sup>e</sup> siècle voire plus) et administrée rapidement est susceptible de sauver un membre détruit/amputé.

**Cri** : on considère que tout personnage frappé par une blessure grave ou critique n'entraînant aucun évanouissement pousse un cri.

**Hémorragie** : perte d'1 pv/round jusqu'à application des premiers soins (jet de médecine de difficulté 15, durée 1 round). Si le personnage est hémophile, tout blessure occasionnée par des armes de taille ou d'estoc entraîne une hémorragie.

**Etourdissements.** Un personnage étourdi est incapable de faire autre chose pendant un round que se déplacer maladroitement ou se défendre. Pénalité de -5 à toutes les actions.

**KO.** Un personnage KO perd conscience pendant 1d6 minutes. A son réveil, il est considéré comme étourdi pour 1d6 rounds.

**Hors de combat.** Le personnage ne peut rien faire d'autre que parler ou ramper lentement jusqu'à ce que des soins lui soient prodigués.

## Guérison

*"Hélas ! il est des blessures que l'on ne peut entièrement guérir, dit Gandalf  
Je crains qu'il en soit ainsi de la mienne, dit Frodon. Il n'y a pas de véritable retour. Même si j'arrive à la Comté, elle ne me paraîtra plus la même, car je ne serai pas le même. J'ai été blessé par poignard, piqûre et dent, et par un long fardeau. Où trouverai-je le repos ?"*  
(J. R. R. Tolkien, *Le Seigneur des Anneaux*).

La vitesse de guérison des blessures est fonction du score de récupération de PV (voir chapitre Le personnage). Cependant, toute blessure non soignée (pansement, attelle points de suture etc.) risque de s'aggraver. La difficulté du jet de soin est de 5 pour les blessures légères, 10 pour les blessures graves et 15 pour les blessures critiques. Les blessures légères infligées avec des armes non létales (i.e. non performantes/tranchantes) ne nécessitent pas de soin.

Un jeu de soin significatif donne un bonus de +5 au jet de séquelle et un jet critique évite toute séquelle. Inversement, un échec critique oblige à réussir un jet de constitution de niveau 15 sous peine de perdre 1 pv supplémentaire.

Lorsque le personnage récupère des points de vie, la gravité des blessures diminue. Si celles-ci rétrogradent d'un niveau de gravité, les malus correspondants peuvent alors être réduits. Inversement, si la gravité des blessures augmente, les effets deviennent plus importants, ce qui peut éventuellement entraîner par exemple l'accroissement des malus, la perte du membre touché (infection, gangrène) ou même la mort du personnage !

*Par exemple: un personnage est blessé au bras, et perd 10 pv. Il s'agit d'une blessure grave, le bras est inutilisable. Après une semaine de repos et des soins, le personnage récupère 3 pv. La gravité de la blessure passe à 7. Il s'agit maintenant d'une blessure légère, le personnage peut à nouveau se servir de son bras, mais avec une pénalité de -3. Lorsqu'il aura récupéré encore 7 pv, la pénalité passera à -1 puis disparaîtra.*

*Si le personnage n'avait pas été soigné, sa blessure aurait pu s'aggraver jusqu'à se transformer (si le personnage perd encore 7 PV) en blessure critique. Un jet de chance aurait alors été effectué pour vérifier que le personnage ne perdait pas définitivement l'usage de son bras.*

## Séquelles

Lorsqu'une blessure (grave ou critique uniquement) est soignée, le personnage effectue un jet afin de vérifier s'il subit des séquelles de la blessure qu'il a reçue. Ce jet est modifié par la constitution et par les bonus suivants.

- Blessure grave : +0.
- Blessure critique : -10.
- La blessure n'a pas été soignée : -5.

**15 ou plus :** aucune séquelle.

**11 ou plus :** cicatrices.

En cas de cicatrice au visage le personnage perd 1d2 points de Beauté et gagne 1 point d'aura.

Maladie ou empoisonnement : aucune séquelle.

**8-10 :** cicatrices et séquelles mineures.

- Visage : le personnage perd 2 point de Beauté et gagne 1 point d'aura.
- Membre : A chaque fois que le membre est soumis à une utilisation intensive, le personnage doit réussir un jet de constitution de niveau 10. En cas d'échec, il subit une pénalité de -1 à toutes les actions dépendant de ce membre pour 1d6 heures.
- Tête ou abdomen: le personnage souffre de douleurs chroniques pouvant entraîner une pénalité de -1 à toutes les actions pendant 1d6 heures (1 jet de chance de niveau 5 par jour), ainsi que des insomnies. Ces douleurs persistent 2d4 mois puis disparaissent naturellement.

Maladie ou empoisonnement : comme « tête ou abdomen » ci-dessus. De plus, le personnage est temporairement affaibli : -1 en constitution pendant 2d4 mois.

**5-7:** cicatrices et séquelles importantes.

- Visage : -3 Beauté, +1 Aura.
- Membre : le membre est endommagé. Toutes les actions dépendant directement de ce membre sont pénalisées de -1.
- Tête et abdomen : comme ci-dessus mais les douleurs sont définitives.

Maladie ou empoisonnement : comme ci-dessus mais les douleurs et malus sont définitifs.

**4 ou moins:** cicatrices et séquelles graves.

- Visage : le personnage est horriblement défiguré. -5 Beauté. -1 en charisme, -1 en équilibre.

- Membre : comme ci-dessus, mais avec un malus de -2.
- Abdomen : comme ci-dessus.
- Tête : le personnage perd 1d4 points aléatoirement répartis dans les caractéristiques mentales ou de perception.

Empoisonnement ou maladie : comme ci-dessus + perte de 1d4 points aléatoirement répartis dans les caractéristiques suivantes : adresse, agilité, dextérité, rapidité, perception, décision, mémoire, raisonnement, volonté.

## Fatigue

Il existe trois niveaux de fatigue:

**Fatigué:** -1 à toutes les actions.

**Épuisé:** -3 à toutes les actions.

**Mort d'épuisement:** -5. Le personnage s'endort ou s'évanouit. Il ne peut rester conscient qu'en réussissant, chaque minute, un jet de volonté.

Si le personnage effectue une ou des actions particulièrement fatigantes (nuit blanche, intense activité sportive etc.), le MJ peut imposer un jet d'endurance d'une difficulté variable (par exemple 15 pour une nuit blanche). En cas d'échec, le personnage progresse d'un niveau de fatigue. En cas d'échec critique, le personnage est *mort d'épuisement*.

Si le personnage est fatigué, des jets de volonté peuvent être en outre nécessaires afin d'accomplir certaines actions physiques (notamment si ces actions ne sont pas urgentes ou indispensables).

Le MJ peut distinguer la fatigue physique ou mentale. En général, la fatigue se récupère entièrement avec une bonne nuit de sommeil et une alimentation normale.

Dépenser un point de volonté permet d'ignorer les malus dus à la fatigue pendant 1h, à condition de réussir un jet de volonté de niveau 10.

## Maladies et empoisonnements

*" Il s'enroula autour de la cheville du petit prince, comme un bracelet d'or:*

*- Celui que je touche, je le rends à la terre dont il est sorti, dit-il encore. Mais tu es pur et tu viens d'une étoile...*

*Le petit prince ne répondit rien.*

*- Tu me fais pitié, toi si faible, sur cette Terre de granit. Je puis t'aider un jour si tu regrettes trop ta planète. Je puis...*

*- Oh ! j'ai très bien compris, fit le petit prince, mais pourquoi parles-tu toujours par énigmes ?*

*- Je les résous toutes, dit le serpent." (Antoine de St-Exupéry, Le petit prince).*

Une maladie est définie par sa *virulence* (5-30), son *niveau de gravité* (nombre de points de vie perdus) et sa *rapidité d'évolution* (période d'incubation). Les symptômes et les effets secondaires doivent également être déterminés par le MJ (se reporter à un livre de médecine !).

Dès que les conditions sont propices à contracter une maladie (i.e. si le personnage est un contact avec un vecteur de la maladie considérée), le personnage effectue un jet de constitution. Le niveau du jet est égal au score de *virulence* de la maladie. En cas d'échec, la maladie se déclare après une période d'incubation. Elle se traduit par une perte de points de vie (non localisés) égale au niveau de gravité de la maladie considérée.

Les points perdus sont alors récupérés comme pour une blessure.

**1-8 pv (ou 20% du total de pv) : maladie bénigne** (rhinite, légère grippe etc.). -1 à toutes les actions.

**9-15 pv (ou 50% du total de pv) : maladie sérieuse** (forte grippe). -5 à toutes les actions.

**16 pv (ou 50-100% du total de pv) : maladie grave.** -10 à toutes les actions. Fréquentes pertes de connaissances.

**32 pv ou plus (ou 100% du total) : maladie mortelle.**

**Soin.** Les maladies évoluent de la même façon que les blessures. Elles peuvent également laisser des séquelles, choisies par le MJ en fonction de symptômes et du niveau de gravité.

Un jet de médecine réussi permet de diagnostiquer la maladie et d'en déterminer le ou les remèdes. Si celui-ci est appliqué, le personnage dispose de bonus à son jet de constitution (le niveau est variable suivant la qualité du remède).

Un système exactement similaire est utilisé pour gérer les empoisonnements. Un poison a souvent une rapidité d'évolution très courte (quelques minutes) et une haute virulence.

**Alcool.** Les alcools peuvent être considérées comme des substances possédant un niveau de virulence de 10 à 15 suivant la dose et entraînant une légère euphorie, une baisse des inhibitions et (à plus haute dose) des difficultés de coordination (-2-5 à toutes les actions).

## Effets des dommages sur les créatures artificielles

Les multiplicateurs de dommages sont estimés comme suit.

**Localisation. Multiplicateur**

Centres critiques x3

Centres vitaux x2

Autre x1

A noter qu'une créature peut très bien n'avoir aucun centre vital ! (dans le cas de golems ou de mort-vivants animés par magie).

Les effets des dommages sur les créatures artificielles sont similaires à ceux des blessures. Les étourdissements sont ignorés, sauf si la créature est sensible à la douleur. En revanche, les pénalités sont maintenues (elles correspondent à des dysfonctions ou des pertes d'efficacité de la partie touchée).

Un robot subissant un dommage grave au niveau de son centre de contrôle (cerveau électronique) doit effectuer un jet de résistance sous peine d'être frappé de folie à cause de dysfonctions dans son cerveau électronique. Son comportement devient alors aléatoire (au choix du MJ).

## Systeme de combat

"Les Troyens, en masse, pareils au feu, à l'ouragan, suivent Hector, fils de Priam, avec une ardeur sans mesure, à grand fracas et grands cris. Ils comptent se saisir des neufs des Achéens et massacrer sur place tous les Preux" (Homère, L'Iliade).

Le combat est divisé en round de 3 secondes pendant lequel chaque personnage est supposé capable d'effectuer (en temps normal) une action (attaque **ou** défense). Contrairement à la plupart des systèmes existants il n'y a pas d'attaque/riposte dans le même round.

Un round est divisé en deux séquences distinctes :

- détermination de l'initiative. Les personnages effectuent un jet d'initiative.
- résolution des actions. Les actions sont résolues dans l'ordre d'initiative.

### Détermination de l'ordre d'initiative

"Alors, le premier de tous, le fils d'Oilée, Ajax le Rapide, s'élançant, sa pique aiguë au poing, blesse Satnios fils d'Enops, qu'une Naiïade sans reproche a enfanté à Enops" (Homère, L'Iliade).

Chaque personnage lance 1d20 et ajoute son score en initiative, en attaque/tir rapide ainsi que les bonus suivants.

- Le personnage est *encombré* (lourd sac à dos, bouclier lourd etc.) : -5. La notion d'encombrement est laissée à l'appréciation du MJ (en fonction de l'équipement transporté et de la force du personnage), le but n'étant pas de faire de la comptabilité.
- Le personnage porte un petit bouclier : -2
- Malus d'armure : variable, voir plus loin.
- L'arme du personnage est plus longue que celle de son adversaire (épée contre dague) : +5
- L'arme du personnage est beaucoup plus longue que celle de son adversaire (arme d'hast ou épée à deux mains contre dague) : +10.
- Arme légère (mains nues, rapière, épée courte, dague, etc.) : +5.
- Arme lourde (épée à deux mains, masse à deux mains etc.) -5.
- L'arme n'est pas prête à être utilisée : -5 ou attaque impossible, suivant les cas.
- L'adversaire était déjà tenu en joue au début du round (arme de tir uniquement) : +10.
- Tir au juger : +5.

En cas de combat en mêlée, celui qui obtient le plus haut score s'empare de l'initiative pour le premier round de combat. Il devient alors l'*attaquant*, tandis que son adversaire est forcé de *défendre* (il peut éventuellement *contre-attaquer*, comme expliqué plus loin).

**Option** : ignorer le lancer du 1d20 pour la détermination de l'initiative. Le hasard ne joue alors aucun rôle et l'ordre d'initiative est toujours le même. Cette option permet d'accélérer la résolution des combats.

**Egalité d'initiative.** En cas d'égalité sur le jet d'initiative, on considère que les deux attaques ont lieu simultanément, les combattants sont automatiquement en contre-attaque (à noter que ceux-ci peuvent très bien s'entre-tuer dans l'affrontement).

### Combat en mêlée

« Le géant fond sur notre héros au galop avec son épieu. Monseigneur Yvain lui donne un si violent coup au milieu de la poitrine, qu'il transperce la peau d'ours et, que dans son sang [...] il trempe sa lance » (Chrétien de Troyes, Yvain, le Chevalier au Lion).

### Résolution de l'attaque

Le personnage possédant l'initiative est l'*attaquant*, l'autre est le *défenseur*. Les attaques sont résolues dans l'ordre d'initiative *décroissante*.

L'attaquant lance 1d20 modifié par la caractéristique de mêlée et par la compétence d'arme appropriée.

Le défenseur lance 1d20+5 et ajoute son bonus de défense qui dépend de la technique de défense utilisée.

- Esquive : furtivité + esquive.
- Parade : mêlée + compétence d'arme ou de bouclier.

Le MJ compare ensuite les deux jets.

- ❖ **Attaque réussie** (jet d'attaque strictement supérieur au jet de défense). L'attaque porte et provoque des dégâts.
- ❖ **Attaque partiellement réussie** (jet d'attaque inférieur de 5 point ou moins au jet de défense). L'attaque est ratée mais l'attaquant conserve l'initiative (donc pourra attaquer à nouveau au prochain round).
- ❖ **Echec normal** (jet de défense supérieur de 5 ou plus au jet d'attaque). L'attaque est ratée et le défenseur s'empare de l'initiative (i.e. devient attaque le round suivant).

- ❖ **Attaque catastrophique** (jet de défense supérieur de 15 ou plus au jet d'attaque). Le défenseur met en difficulté l'attaquant. Il s'empare de l'initiative et peut soit bénéficier d'un bonus de +5 au round d'attaque suivant contre ce même adversaire, soit effectuer une attaque supplémentaire dans le même round contre cet adversaire (sans bonus).
- ❖ **Attaque critique** (jet d'attaque supérieur de 10 ou plus au jet de défense). L'attaquant à plusieurs choix :
  - Soit disposer d'un bonus de 30% à la localisation (ceci lui permet de modifier la localisation comme il l'entend dans la limite de 30 points).
  - Soit doubler les dégâts. Les dés de dégâts sont lancés deux fois (y compris les dés de force) et les deux résultats s'ajoutent.
  - Soit effectuer une nouvelle attaque dans le même round (mains nues, dague, épée courte, et rapière uniquement).
  - Soit maîtriser automatiquement l'adversaire (arme de saisie uniquement : fouet, bola, lutte etc.).

**Maladresse.** Un combattant obtenant un jet de 1 « naturel » sur son d20, que ce soit en attaque ou en défense, commet une maladresse. Au MJ d'en choisir les effets suivants les circonstances (chute, lâche son arme, se blesse lui-même etc.).

## Modificateurs de combat et situations particulières

- Situation avantageuse: +1-5 (suivant MJ).
- Attaquant surélevé (à cheval, défenseur à terre etc.): +2.
- Utilisation de la main gauche (ou main droite pour les gauchers) : -5. Il est possible de réduire ce malus (jusqu'à un maximum de 0) en développant une compétence « ambidextrie ». Ce malus n'est pas pris en compte lors d'une parade au bouclier.
- Combat à l'aveugle. -15 sur l'attaque et la défense (un jet d'ouïe réussi ou une aide extérieure peut réduire ce malus à -10).
- Attaque de dos. +5 à l'attaque. Le défenseur ne peut parer, uniquement esquiver.
- Attaque de flanc. +2 à l'attaque.
- Désarmer: -5
- Assommer : -5
- Viser une localisation précise: suivant la partie du corps visée.
- L'attaquant ignore totalement les attaques adverses +2 (il est considéré comme cible inerte).
- Charge : +1.

**Cible inerte.** Si le défenseur n'est pas conscient de l'attaque (surprise totale) ou ne cherche pas à se défendre, son score de défense est automatiquement

de 5 (aucun jet n'est effectué pour la défense, et les bonus de défense autre que magiques ne sont pas pris en compte). Ce score de 5 reflète le fait qu'il y a toujours un risque d'erreur, dû à l'urgence et au stress de la situation. Cependant, si l'attaquant dispose de un round supplémentaire pour se préparer à l'attaque, le score de défense passe à 1 au lieu de 5 (remarquons que le défenseur peut mettre ce round à profit pour repérer son attaquant !).

Dans tous les cas, il ne peut pas y avoir de défense critique (les attaques critiques, en revanche, sont possibles et fréquentes !).

**Combat à plusieurs.** Si plusieurs combattants attaquent un même adversaire, le défenseur doit choisir l'option de contre-attaque contre certains de ses adversaires, s'il désire attaquer (même s'il possède l'initiative, car les adversaires qu'il n'attaquera pas pourront vraisemblablement attaquer). Ainsi, ses jets de défenses s'effectueront sans le bonus habituel de +5.

## Limitations à la défense

**Nombre de défenses possibles.** Dans un round, un combattant à droit à une esquive, plus une parade (ou une contre-attaque) par arme tenue en main et non utilisée pour l'attaque (le bouclier est considéré comme une arme). Toutes les défenses supplémentaires se font avec un malus cumulatif de -5. A noter qu'une *seule* défense est possible contre une attaque donnée.

**Option :** le MJ peut autoriser un nombre quelconque de défense sans tenir compte du malus de -5. Cela produit des combats beaucoup plus « épiques » et facilite notablement les combats contre plusieurs adversaires.

**Armes autorisées pour une parade.** Lors d'une parade, le MJ peut imposer des limitations sur l'arme utilisée pour la parade, en fonction de l'attaque (impossible par exemple d'utiliser une dague pour parer un coup de hache de bataille ou de fléau d'arme), ou imposer un malus de -5 à la parade. Il peut également décider que l'arme est automatiquement brisée par le choc. Par souci de simplicité, nous ne donnons pas de règles spécifiques pour gérer la résistance des armes. Le MJ peut imposer un jet de chance s'il estime qu'une arme a une chance de se briser sous l'effet d'un choc. Nous suggérons d'effectuer un jet de niveau 10 dès que l'arme de parade est significativement plus fragile que l'arme d'attaque.

## Combat à distance

*"Trewan eut un cri de rage. "Nul homme ne peut salir mon honneur et rester vivant ! Il brandit l'antique épée cérémonielle et lui fit décrire un arc*

*de cercle pour décoller de son corps la tête d'Aillas. Non loin de là se tenait Cargus. Il détendit brusquement son avant-bras; dans l'air vola son large poignard galicien pour s'enfoncer profondément dans la gorge de Trewan. (Jack Vance. Lyonesse I - Les Jardin de Suldrun).*

La procédure est légèrement différente. On n'effectue pas de jet d'opposition, mais deux jets séparés pour l'attaque et la défense, avec chacun leurs niveaux de difficulté et leurs ajustements.

## Attaque par projectile

La difficulté de base de l'action est de 15. Outre la caractéristique de tir (pour les arme à projectile) ou de lancer (pour les armes telles que hache, lance, javelot, pierres etc.), les modificateurs suivants sont appliqués au jet d'attaque :

- Bout portant (4 mètres ou moins): +5.
- Portée longue: -2 (plus de 15m).
- Portée très longue: -5 (suivant arme).
- Portée extrême (suivant l'arme): -10.
- Cible en mouvement rapide: -2
- Cible en mouvement ultra-rapide : -5 ou plus
- Cible de petite taille (chat, souris) : -2.
- Cible de grande taille (éléphant) : +2.
- Viser : +2. Ce bonus s'applique si l'arme utilisée est une arme à projectile (arc, arbalète etc.), si la cible est immobile et si l'attaquant a la possibilité de viser pendant au moins 1 round avant de tirer.
- Couvert partiel: -1 à -10 suivant les cas.
- Tir en parant ou en esquivant (un adversaire au contact): -10.
- Tir en esquive totale: -10.
- Tir au juger: -4.
- Tir rapide : -2/tir supplémentaire par seconde (cumulatif).

En cas de réussite critique, les options décrites au chapitre précédent s'appliquent. En outre, l'attaque peut également imposer un malus de -10 à la défense.

## Défense

Le défenseur peut ensuite tenter de parer/esquiver l'attaque. La difficulté de base est de 15. Les bonus suivants s'appliquent.

- **Armes à feu/rayons:** esquive normale *impossible*. La parade s'effectue avec un malus de -10 et uniquement avec un objet approprié (grand bouclier) et à condition que le défenseur possède l'initiative.
- **Attaque par projectile projeté mécaniquement** (flèche, carreau d'arbalète, pierre de fronde, fléchette de sarbacane) : -5.
- **Attaque à courte portée** (15 m ou moins): -2

- **Mise à couvert:** le défenseur possédant l'initiative peut tenter de se mettre hors de portée de l'attaque. Pour cela, il effectue un jet de furtivité/esquive de difficulté variable (20 dans un plaine dénudée, 10 dans une forêt enchevêtrée). Aucune autre action n'est possible dans le round.

Il est donc très difficile de parer/esquiver une attaque par projectile (par exemple, parer une flèche avec une épée à courte portée nécessite un jet de 27 !). Remarquons que dans beaucoup de cas le défenseur n'est même pas conscient d'une attaque par projectile. Un jet de vue/vigilance est donc nécessaire pour s'apercevoir qu'un adversaire prend un personnage pour cible dans un combat.

**Affrontement projectile-projectile.** Lors d'un combat projectile contre projectile, il n'y a pas d'attaquant et de défenseur, les deux personnages sont automatiquement en contre-attaque (naturellement, les combattants les plus raisonnables choisiront de se mettre à couvert *avant* de tirer). A l'exception des arcs longs ou des armes lourdes, les personnages peuvent esquiver et tirer simultanément, avec un malus de -10 au tir.

**Affrontement projectile/mêlée.** A l'exception des arcs longs ou des armes lourdes, le tireur peut utiliser son arme durant le combat. Une pénalité de -10 est appliquée au jet de tir, et le tireur est considéré comme étant en contre-attaque. S'il le désire, il peut tirer normalement, mais est dans ce cas considéré comme une cible inerte.

## Déplacement en situation de combat

Un personnage non engagé en mêlée peut se déplacer en marche normale ou rapide pendant un round. Il peut également se déplacer en course rapide, mais le premier round de course s'effectue à demi vitesse, le temps que le personnage atteigne sa vitesse maximale. En outre, une course dans un environnement encombré (forêt, sol irrégulier etc.) demande un jet d'agilité. En cas d'échec le déplacement est réduit de moitié (un échec critique indique que le personnage chute). Un déplacement en sprint demande un jet d'agilité de niveau 10 réussi et n'est possible que dans un environnement totalement dégagé et avec un encombrement nul. D'autre part, le premier round de déplacement s'effectue toujours à demi-vitesse.

Lors d'un déplacement, une attaque est possible si le personnage arrive en contact avant la fin du round (charge). Si l'attaquant ne possède pas l'initiative, il est alors automatiquement considéré comme étant en contre-attaque. De plus, le jet d'initiative est effectué en prenant en compte de bonus de *vitesse* de l'attaquant au lieu du score

d'initiative. Si l'adversaire dispose d'une arme de jet il obtient un bonus à l'initiative égal au nombre de mètres le séparant de la cible au début du round (maximum +15).

*Ex. Un barbare armé d'une hache de bataille se rue sur un ennemi armé d'un pistolet laser. Au début du round, il lui reste 4 mètres à parcourir, alors qu'à cet instant précis, son adversaire fait volte-face et tire sur lui au juger. Puisque le barbare atteint son adversaire au cours du round, il peut porter une attaque. Un jet d'initiative est effectué : le barbare dispose de son bonus de vitesse et son adversaire dispose de son bonus de rapidité et du bonus de +5 correspondant au tir au juger, +4 car le barbare est à 4 mètres.*

Durant un round de combat, les protagonistes sont perpétuellement en train de se déplacer, mais n'ont guère de contrôle sur la direction que prend leur déplacement. Si l'un des combattant est en difficulté, son adversaire peut le contraindre à reculer, sinon le déplacement est aléatoire.

Un personnage en train de combattre peut se déplacer de 3m/r en réussissant un jet de "manœuvre en combat" de niveau 10.

## Attaques spéciales et tactiques de combat

### Tactiques de base

Les tactiques de combats proposées ci-dessous permettent de résoudre les attaques particulières pouvant être utilisées au cours du jeu.

**Lutte.** En cas de réussite d'une attaque par lutte, l'adversaire est *saisi*. Un personnage *saisi* perd automatique l'initiative. Il peut utiliser l'une des options suivantes :

- Tenter de se libérer en réussissant un jet d'opposition en force/lutte de difficulté significative.
- Frapper son adversaire en utilisant une arme naturelle ou une arme de poing non immobilisée. Une pénalité de -5 est appliquée au jet d'attaque. Le défenseur ne peut pas esquiver sous peine d'abandonner sa prise, mais peut parer en utilisant la compétence « lutte ». En cas de succès partiel ou total, le personnage a droit à un nouveau jet d'opposition en force/lutte pour tenter de se libérer.
- Effectuer une manœuvre (déplacement de 3m/r) en réussissant un jet d'opposition en force/lutte.

A chaque round, l'adversaire peut :

- Soit faire tomber le personnage ou le forcer à lâcher un objet tenu en main, soit le déplacer de 3m/r (jet d'opposition de force/lutte).
- tenter de raffermir sa prise en réussissant un jet d'opposition en force/lutte de niveau significatif. En cas de réussite, le personnage est alors *maintenu* et les règles suivantes s'applique.
  - Le personnage est compté comme cible inerte pour toute tentative d'attaque.
  - Le personnage peut être tué par strangulation en quelques minutes.
  - Le personnage peut tenter de se libérer en réussissant un jet de force/lutte. Toutefois une réussite critique est requise.

**Rompre le combat.** Afin de se désengager d'un combat, un personnage doit impérativement posséder l'initiative et y renoncer. S'il obtient une défense significative, il peut alors rompre le combat au round suivant. Il peut alors prendre la fuite, et dispose de 5m d'avance sur son adversaire.

**Dégainer son arme.** Cette action prend un round. Il n'est normalement pas possible de dégainer et de frapper ou parer dans le même round. Mais le MJ peut l'autoriser moyennant un jet de rapidité de difficulté 15 (+ compétence dégainer). Une réussite partielle permet d'attaquer avec un malus de -5 à l'attaque. Une réussite critique annule le malus de -5 à l'initiative (voir plus haut).

**Viser une localisation (mêlée).** Permet de toucher une localisation particulière. Le MJ choisit le malus selon la localisation visée. La compétence utilisée est le minimum de la compétence d'arme et de la compétence « coup précis ».

#### Malus au jet d'attaque suivant la localisation.

- Œil, oreille, gorge, joue ou main : -12.
- Tête, tibia, pied : -10
- Cuisse : -8
- Bras, torse ou abdomen : -5.

**Viser une localisation (arme de tir).** Comme ci-dessus, sauf que la compétence coup précis n'intervient pas.

**Désarmer.** Malus de -5. La compétence utilisée est le minimum de la compétence d'arme et de la compétence de désarmement. Le MJ peut exiger que l'arme soit appropriée ou infliger des malus supplémentaires. En cas de réussite, la victime ne subit pas de dégâts, mais est désarmée. Notons que le défenseur peut esquiver *uniquement* s'il n'a pas utilisé l'arme pour attaquer lors de ce round.

**Défense totale.** Le défenseur ne cherche qu'à se défendre sans chercher à prendre l'initiative. Il dispose d'un bonus de +2 (en plus du bonus

normal), ainsi que du bonus de sa compétence « défense ». Il ne peut jamais reprendre l'initiative et les attaques catastrophiques sont ignorées.

**Esquive totale.** Comme ci-dessous, mais le personnage se jette en arrière ou de côté pour éviter les attaques. Il bénéficie d'un bonus de +5 à l'esquive. Le personnage ne peut effectuer aucune attaque de mêlée mais peut tirer avec un malus de -10. Cette compétence peut être utilisée pour rompre le combat. Les attaques catastrophiques sont ignorées. Cette compétence ne peut être utilisée deux rounds de suite (sauf en réussissant un jet d'acrobatie de niveau 15). D'autre part, le personnage doit réussir un jet d'acrobatie de niveau 15 ou se retrouver à terre.

**Assommer.** Le personnage effectue une attaque en cherchant à assommer son adversaire sans infliger de dommages sérieux. Il effectue un jet d'agilité/inconscience de difficulté 15 (10 si le personnage attaque par surprise). En cas de réussite, l'attaque à lieu à la tête ou sur la nuque et tous les dégâts infligés sont considérés comme temporaires. En outre, si l'attaque inflige des dégâts, l'adversaire doit effectuer un jet de constitution de niveau égal à 15 + le nombre de pv perdu sous peine de perdre conscience pour 1d6x 10 mn. Le jet d'attaque est réduit de 5. Remarque : cette compétence ne peut être utilisée que sur des adversaires de morphologie humaine et dépourvus de protection à la tête.

**Tir en rafale.** Attaque possible uniquement avec une arme à répétition (mitraillette). Le personnage peut répartir les dégâts sur 1-3 cibles/attaque. Ces cibles doivent être placés dans un angle de tir de moins de 45°. Des jets de combats séparés sont effectués pour chaque cible, et les dégâts sont répartis au prorata du nombre de cibles visées.

**Contre-attaque.** C'est une forme de défense très agressive, visant à ignorer l'attaque adverse (au mépris de sa propre sécurité) afin de porter soit même une attaque pendant le round de défense. Le défenseur choisissant cette forme de défense peut alors attaquer, juste après que l'attaquant ait porté son attaque, à condition qu'il n'ait pas été blessé. Le défenseur peut parer ou esquiver normalement pendant le round. Cependant, il ne peut utiliser, pour parer, l'arme dont il se sert pour attaquer. Lors d'une contre-attaque, on effectue donc quatre jets (2 jets de défense et 2 jets d'attaque) au lieu de 2. Cependant, aucun des deux adversaires ne bénéficie du bonus de défense de +5. La contre-attaque est donc assez dangereuse et est réservée aux très bons combattants ou aux inconscients.

## Techniques de combat avancées

Les tactiques de combats suivantes sont optionnelles. Elles pourront être introduites dès que

les joueurs et le MJ maîtriseront suffisamment bien le système de jeu. Elles sont utiles pour augmenter la précision de la simulation et pour donner plus de possibilités et de relief aux personnages orientés vers le combat. Le MJ peut introduire des limitations à l'utilisation des certaines de ces techniques (nous suggérons certaines limitations possibles entre parenthèses).

**Frénésie** (+1 en frénésie). Un jet de frénésie/(-équilibre) de niveau 15 est nécessaire pour passer à l'état de *frénésie* (le MJ peut modifier la difficulté du jet suivant les circonstances). Le personnage combat alors dans un état de furie furieuse qui augmente sa force et sa rapidité, mais lui fait négliger toute prudence. Il bénéficie d'un bonus à l'attaque et à l'initiative égal à son niveau en frénésie. Il est systématiquement en contre-attaque et combat jusqu'à la mort - la sienne ou celle de ces ennemis. Il ignore les étourdissements et les pénalités dues aux blessures, ne peut utiliser de feintes ou de bottes secrètes, ne peut utiliser les tactiques de désarmement, d'inconscience, ne peut localiser ses attaques ni utiliser de compétence « sens du combat ». Il ne peut naturellement rompre le combat.

Un personnage frénétique peut aller jusqu'à attaquer ses amis ou alliés (un jet de volonté de niveau 10 est nécessaire pour contrôler les actes du personnage).

**Longueur des armes.** Lors d'un combat en mêlée la longueur des armes joue un rôle important. Si un des adversaires dispose d'une arme plus longue que son adversaire (par exemple épée longue contre une dague), il dispose d'un bonus à l'initiative de +5 pendant le premier round de combat. En outre, il bénéficie d'un bonus de +2 à la défense (l'adversaire ayant du mal à pouvoir venir au contact pour l'attaquer). Ce malus est porté à +10/+5 si l'arme est beaucoup plus longue que celle de l'adversaire (par exemple longue lance contre dague ou mains nue).

En revanche, si l'adversaire réussit malgré tout à infliger une blessure, ou obtient un semi-succès, il réussit à venir au contact. L'adversaire ayant l'arme la plus longue se voit alors infliger un malus de -2 (ou -5, pour une arme très longue) à toutes ses actions (attaque et défense).

Pour se dégager, il devra soit infliger une blessure à son adversaire, soit obtenir un demi-succès sur le jet d'attaque (naturellement, il peut aussi abandonner son arme et en choisir une autre).

**La feinte, ou attaque rapide** (+1 en sens du combat). Technique spéciale utilisée pour tromper le défenseur et ainsi de s'octroyer une chance supplémentaire de le toucher. Les dégâts engendrés sont divisés par deux, mais le défenseur subit un

malus de -5 sur son jet de défense. Un défenseur peut également utiliser une feinte conjointement avec une contre-attaque. Dans ce cas, il peut choisir, au lieu de diminuer la défense adverse de 5, de tenter de frapper avant l'attaque adverse, en réussissant un jet d'opposition d'initiative.

**Ignorer l'attaque.** Dans certaines circonstances, il arrive qu'un combattant ignore *totalemment* l'attaque de son adversaire, pour se concentrer uniquement sur sa propre attaque (c'est le cas pour les créatures au comportement "mécanique" tels que les robots, mort-vivants inférieurs, ou certains animaux primitifs, ou encore des créatures asservies magiquement ou possédées). Un tel combattant ne fait absolument *rien* pour se protéger, comptant uniquement sur sa vitesse (initiative) ou sur sa résistance (blindage, etc.). Dans ce cas, le combattant est tout simplement considéré comme une cible inerte, mais possède un bonus de +2 à l'attaque. Les règles de contre-attaque s'appliquent également.

**Tir au juger** (+1 en tir). Le personnage tire très rapidement sans prendre le temps de viser. Il bénéficie d'un bonus de +5 à l'initiative, mais d'un -4 au tir. La compétence utilisée est le min. de la compétence de tir et de "Tir au juger". Cette technique ne peut être utilisée si le personnage tient déjà la cible en joue au début du round (il ne s'agit plus dans ce cas d'un tir au juger, et le personnage bénéficie automatiquement du bonus de +10 à l'initiative).

**Utilisation de la compétence « sens du combat »** (+1 en sens du combat). Un personnage décidant d'utiliser sa compétence « sens du combat » pour prévoir les mouvements de son adversaire effectue un jet modifié par la moyenne des caractéristiques décision et vue, et par le score de sens du combat. Le niveau de difficulté est égal à 20 moins le nombre de rounds d'observation (minimum 15). Le bonus gagné est fonction du résultat du jet :

- Echec catastrophique : le personnage se fourvoie complètement sur les intentions de son adversaire. -2 au jet de combat.
- Echec critique. -1 au jet de combat.
- Echec normal : pas de modification.
- Succès partiel : pas de modification, mais +1 au prochain jet de « sens du combat » sur ce même adversaire.
- Succès normal : bonus de +1 au jet de combat pour ce round.
- Succès significatif : bonus de +2 au jet de combat pour ce round.
- Succès critique : bonus de +5 au jet de combat pour ce round.

La compétence « sens du combat » peut être aussi utilisée pour obtenir des informations sur un combattants (bonus approximatif, compétences utilisées, tactiques favorites, etc.)

**Tir rapide** (+2 dans la compétence de tir). Certaines armes de tir (notamment les armes à feu modernes) peuvent tirer plusieurs fois par round (au plus 1 tir/seconde). Dans ce cas, chaque tir successif est pénalisé d'un malus cumulatif de -2. Un malus supplémentaire de -2 est ajouté au tir si l'attaquant change de cible (tir au juger). Un seul jet d'initiative est effectué, l'initiative des tirs suivants le premier est calculé en retranchant 5 puis 10 points au score obtenu.

*Ex. Reprenons l'exemple précédent, et supposons l'attaquant décide de tirer trois fois dans le round. Le barbare obtient 13 à l'initiative et son adversaire 15. Cela signifie que le personnage pourra tirer une fois avant d'être attaqué, puis - s'il survit - pourra tirer à nouveau aux initiatives 10 et 5. Le premier tir sera effectué à -1 (tir au juger, sur une cible en déplacement rapide et à bout portant) et les suivants à -1 et -3. Si le tireur désire esquiver le coup de hache (conseillé), les tirs 2 et 3 seront également pénalisés de -5 (tir en esquivant sur un adversaire à bout portant). En revanche, cette pénalité ne sera pas prise en compte pour le premier tir, puisque l'attaquant n'est pas encore au contact*

**Défense simultanée sur plusieurs attaques** (niveau minimum dans la compétence de défense égale au nombre d'attaques). Cette technique consiste à parer/esquiver simultanément plusieurs attaques (par exemple en bloquant en même temps plusieurs armes avec son épée). Le défenseur effectue un jet de défense (esquive ou parade) modifié par un malus dépendant du nombre d'attaques :

- 2 attaques : -2
- 3 attaques : -4
- 4 attaques : -7
- 5 attaques ou plus : -12.

Ce jet est comparé ensuite à chacun des jets d'attaque pour déterminer individuellement la réussite ou l'échec de chaque attaque et les dégâts éventuels. Aucune défense critique n'est possible.

**Attaque multiple** (+1 en attaque multiple). Le personnage peut répartir son bonus d'attaque (minimum 1) sur plusieurs adversaires (ou sur le même en portant plusieurs attaques). Le bonus total est égal à la somme de la caractéristique de mêlée et du min. entre la compétence « attaque multiple » et la compétence d'arme utilisée. Ce bonus est réparti entre les attaques selon les désirs de l'attaquant. L'initiative est déterminée normalement (un seul jet est effectué), mais les attaques supplémentaires sont

effectuées avec des pénalités cumulative de -5 par rapport à l'initiative de la première attaque. Les armes ultra-légères (rapières et dagues) accordent un bonus de +1 à la compétence "attaque multiple".

**Attaque brutale.** Elle ne peut s'effectuer qu'avec une arme lourde ou une arme à deux mains. Dans ce cas uniquement, l'attaquant peut frapper de toutes ses forces. Son but est de faire mal, de tuer. Il n'a pas de précision et ce coup primaire octroie au défenseur un bonus en défense égal à +5, mais les dégâts éventuels sont majoré de 50%. En cas de parade critique, le défenseur a droit à une contre-attaque à +10 (au lieu de +5).

**Blocage lors d'une parade** (+2 dans la compétence de combat). Elle se produit si le défenseur le désire, et si la parade est une réussite totale ou si l'attaquant le désire et son attaque est une réussite partielle. Il y a alors une confrontation appelée « blocage » pendant laquelle attaquant et défenseur vont tenter de se déséquilibrer mutuellement, leurs armes étant bloquées l'une contre l'autre. Un jet de force contre force est nécessaire pour connaître l'issue de cette confrontation. Celui qui perd (de 5 ou plus) doit réussir un jet d'agilité de difficulté 15 pour éviter de tomber.

**Attaque spéciale après parade** (+2 en sens du combat, +1 dans la compétence d'attaque utilisée pour la seconde attaque). Un défenseur après une attaque catastrophique ou un attaquant qui réussit une attaque partielle peut tenter de frapper un coup avec une autre arme dans le même round (coup de pied, coup de poing, de tête ou d'épaule, ou encore dague « main gauche »). Cette attaque est gratuite et prend effet dans le même round. Le personnage garde ensuite l'initiative, sauf si l'attaque est un échec catastrophique.

**Défense active.** Le personnage se défend activement en utilisant les ressources de son environnement pour tenter de handicaper son adversaire et de lui faire perdre l'initiative (jet de chaise, table ou objet en travers de son passage etc.). L'attaquant doit faire un jet d'initiative de difficulté 10. En cas d'échec, il perd l'initiative et celle-ci est déterminée normalement. En cas de réussite, le défenseur subit un malus de -2.

**Bottes secrètes.** Une botte est une combinaison ou technique d'attaque utilisée pour surprendre l'adversaire et le prendre au dépourvu. Une botte ne peut normalement être utilisée qu'avec des armes légères (rapière, dague etc.). Le MJ peut autoriser certaines bottes avec des armes simples (épées haches etc.) mais avec un malus de -2.

Une botte est définie par un niveau de difficulté (variant entre +10 et +25) et doit être apprise comme une compétence.

Lorsqu'un personnage décide d'utiliser une botte, il effectue un jet modifié par sa caractéristique de mêlée et par le score de la compétence « botte » correspondante. Le niveau de difficulté est celui de la botte utilisée. L'effet de la botte est fonction de la marge de réussite :

**Echec catastrophique :** l'attaquant commet une maladresse.

**Echec critique :** non seulement l'attaquant ne parvient pas à effectuer son attaque, mais encore a-t-il dévoilé ses intentions à son adversaire, qui bénéficie d'un bonus de +2 à toute tentative ultérieure de détecter la botte secrète utilisée.

**Echec normal :** l'attaquant ne parvient pas à effectuer son attaque et perd l'initiative.

**Succès partiel :** l'attaquant ne parvient pas à utiliser sa botte, mais peut attaquer normalement.

**Succès normal :** la botte peut être utilisée. Le défenseur effectue un jet modifié par la caractéristique de décision et par son niveau de compétence en « sens du combat ». Le niveau de difficulté est égal à celui de la botte. En cas d'échec, le défenseur se voit imposer un malus de -5 à la défense.

**Succès significatif :** comme ci-dessus, mais le jet est pénalisé de -2.

**Succès critique ou exceptionnel :** comme ci-dessus mais le jet est pénalisé de -5 et le malus passe à -8.

Un personnage ayant déjà vu une fois cette botte bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de détection. Ce bonus passe à +5 si le personnage y a déjà été confronté plusieurs fois, et à +10 si le personnage possède la botte en question, y a été confronté de nombreuse fois (5 ou plus), ou bien si le mécanisme lui a été expliqué en détail.

L'effet des bottes est à définir par le MJ et/ou le joueur.

## Dégâts

*"Il dit et l'atteint à son bouclier bien rond. La puissante javeline pénètre l'écu éclatant, et elle vient s'enfoncer dans la cuirasse ouvragée ; profondément elle entaille la peau des flancs, mais Pallas Athéné ne la laisse pas entrer en contact avec les entrailles." (Homère, L'Iliade).*

Une attaque réussie inflige des dégâts (suivant l'arme)+bonus aux dommages de l'attaquant (minimum 1). La valeur de la protection d'armure sur la partie du corps touchée est ensuite soustraite au total. Si le résultat est 0 ou moins, cela signifie que l'armure a totalement bloqué le choc. Sinon, l'armure est percée ou enfoncée. Le personnage est blessé et l'armure est endommagée (perte d'un point de protection sur la localisation correspondante).

## Protection d'armure.

Le tableau ci-dessous résume les valeurs approximatives des diverses protections d'armure et le malus associé à chacune des armures. Ce malus s'applique au jet d'initiative, et plus généralement à toute action faisant intervenir l'agilité et/ou la rapidité (sauf le combat) ainsi qu'aux jets de magie. L'encombrement des armures de cuir léger et du petit bouclier est fonction des circonstances (suivant MJ). Le MJ peut ajouter un malus d'encombrement supplémentaire de -1 à -2 suivant l'équipement transporté (ex : sac à dos lourd : -1).

Armure	Protection	Enc. de base
Sans armure	<b>0</b>	<b>0</b>
Cuir léger	<b>1-2</b>	<b>0.5-1</b>
Fourrure épaisse	<b>1d2</b>	<b>1</b>
Carapace	<b>3-4</b>	-
Carapace épaisse	<b>7-8</b>	-
Cuir rigide	<b>3</b>	<b>1.5</b>
Cuir+métal	<b>3-5</b>	<b>2</b>
Gilet pare-balle	<b>6</b>	<b>1.5</b>
Cotte de maille	<b>5-7</b>	<b>2</b>
Blindage léger	<b>10-20</b>	-
Blindage lourd	<b>30 ou plus</b>	-
Cuirasse de plaque	<b>8</b>	<b>3</b>

Le malus d'encombrement est (approximativement) égal à 2 fois l'enc. de base plus 1 fois l'enc. base en cas de protection bras ou de protection jambe (cumulatif). Le malus d'encombrement peut être réduit d'un maximum de 50% par la somme compétence « porter une armure » et (force - taille)/2.

## Effet de la localisation.

Les dégâts infligés sont majorés par un modificateur dépendant de la localisation, comme indiqué par le tableau ci-dessous.

Localisation	D100	Multiplicateur
Crâne	1-3	x3
Tempes	4-5	x3
Yeux	6	x3
Nez	7	x3
Mâchoire	8	x4
Joues	9	x3
Oreilles	10	x3
Cou	11-15	x3
Poitrine (coté droit)	16-19	x2
Cœur	20-21	x3
Poitrine (coté gauche)	22-25	x2
Abdomen (coté droit)	26-28	x2
Foie	29-30	x2
Abdomen (coté gauche)	31-35	x2
Bas-ventre	36-38	x2
Parties génitales	39-40	x2
Epaule droite	41-42	
Epaule gauche	43-44	
Bras droit	45-47	
Bras gauche	47-50	
Avant bras droit	51-55	
Avant bras gauche	56-60	

Main droite	61-63
Main droite (doigts)	64-65
Main gauche	66-68
Main gauche (doigts)	69-70
Cuisse droite	71-76
Cuisse gauche	77-82
Jambe droite	83-88
Jambe gauche	89-94
Pied droit	95-97
Pied gauche	99-100

## Domage des armes

### Armes naturelles ou improvisées.

Mains nues: 1d2

Si le personnage est expert (+5) dans un art martial tel que karaté, jiu-jitsu, les dommages peuvent augmenter à 1d4. Cela suppose que l'art martial considéré est suffisamment sophistiqué et agressif pour inclure la connaissance de l'anatomie, des points faibles du corps humain et de la façon de les exploiter (clef pour briser les membres, attaques sur des points névralgiques etc.).

Griffes (chat sauvage, puma)	1d6
Griffes (panthère)	1d6+1
Griffes (lion, ours brun)	1d8
Griffes (grizzly)	1d10
Griffes (dragon)	3d8
Crocs (rats)	1d2-1
Crocs (serpent)	1d2-1+poison
Crocs (renard, rat géant)	1d2
Crocs (vampire)	1d3/round
Crocs (chien moyen)	1d6
Crocs (grand serpent)	1d4+poison
Crocs (serpent géant)	1d6+poison
Crocs (loup, gros chien, ours brun)	1d8
Crocs (puma, petit requin, grizzly)	1d10
Crocs (lion, loup géant)	1d12
Crocs (crocodile, requin)	1d12+2
Crocs (requin, géant)	2d12
Crocs (dragon)	3d10
Corne (taureau)	1d4
Corne (licorne)	1d6
Corne (triceracops)	1d8
Défense (sanglier)	1d4
Défense (éléphant)	1d6
Bois (cerf, élan)	1d6
Bec (faucon)	1d4
Bec (aigle)	1d6
Bec (aigle géant)	1d8
Serres (faucon)	1d2
Serres (aigle)	1d4 + saisie
Serres (aigle géant)	1d6 + saisie
Piétinement (taureau)	2d4
Piétinement (cheval)	2d6
Piétinement (cheval lourd)	3d6
Piétinement (éléphant)	5d10
Renversement (chien, loup)	1d4
Renversement (sanglier)	1d6

Renversement (taureau)	1d6+1
Renversement (lion)	1d6+1
Renversement (cheval, cerf)	1d8
Renversement (éléphant)	3d6
Renversement (triceracops)	3d8
Renversement (dragon)	3d10
Ruade (cheval)	1d8
Ruade (poney)	1d6
Coup de boutoir (queue, patte)	
(crocodile)	1d6
(dragon)	2d8
Tentacule (petit kraken)	1d4 + saisie
Tentacule (grand kraken)	1d6 + saisie.
Insecte normal	0-1+poison.
Dard (insecte géant)	1d6 + poison.
Mandibules (insecte géant)	1d10
Constriction (boa)	1d6/round

Une attaque par *renversement* suppose que l'animal a acquis une certaine vitesse en chargeant et utilise son énergie cinétique comme arme. Les dégâts par renversement *s'ajoutent* aux dégâts d'attaque par corne ou bois si l'animal charge.

Les canidés et les félins sont souvent capables d'utiliser leur poids et leur vitesse pour améliorer l'efficacité de leur morsure en cas de charge. Dans ce cas, les dégâts sont majorés des dégâts de renversement.

Armes improvisées (manche de couteau, poing américain): 1d2.

### Armes de taille

Epée à deux main	2d10
Epée bâtarde	1d10/2d6
Epée ou sabre	1d10
Katana (ou épée supérieure)	1d12
Cimeterre	1d8+1
Epée courte	1d8
Coutelas	1d6+1
Dague	1d6
Couteau	1d4
Hache de bataille	3d6
Hache 1 main	2d4
Hachette	1d8
Fouet	1d2 (attaque de saisie possible).
Fouet de guerre	1d4
Sabre laser	3d20

### Armes contondantes

Masse	1d10
Masse d'arme	1d10+1
Marteau de guerre	1d10+1
Fléau, étoile du matin	1d12+1
Fléau à deux main	2d12
Pioche de guerre	2d10
Marteau à deux main	3d8

Gourdin	1d8
Matraque	1d6

### Armes d'estoc

Lance de cavalerie	2d8
Lance	1d10
Javelot	1d8
Rapière	1d8
Arme d'Hast	1d12+1

### Projectiles

Arc long	1d12
Arc court	1d10
Arc composite	1d10+1
Arc curviligne	1d12+2
Arbalète légère	1d12+1
Arbalète lourde	2d8+3
Fronde	1d8
Bola	1d4 + saisie

### Armes à feu

Fusil de chasse:	1d8 à 3d8
Fusil d'assaut:	4d8
Pistolet moyen:	2d10
Pistolet mitrailleur	3d10
Mitrailleuse lourde	6d10

### Explosifs

Faible puissance (grenade, mine):	5d6
Puissance moyenne	10d6
Grande puissance	20d6

Les dégâts donnés correspondent à une certaine aire d'effet, dépendant de l'explosif choisi (1m pour une mine antipersonnel). Si le personnage se trouve entre 1 et 2 fois le rayon d'effet, les dégâts sont réduits de 50%, et de 75% si le personnage est entre 2 et 3 fois l'aire d'effet. Les dégâts sont également réduits de 50% si le personnage est à couvert.

Les dégâts infligés sont répartis aléatoirement sur 1d3 blessures. Dans le cas de mines, au moins une des blessures est automatiquement localisée aux jambes.

### Armes à rayons

Laser léger	1d12
Laser normal	2d12
Laser lourd	3d12
Paralysant	1d2+ paralysie.
Désintégrateur	Destruction immédiate
Canon à plasma	10d8 répartis sur 2d3 blessures

### Dégâts dû au feu (par round d'exposition).

Vêtements enflammés	1d4+1
Torche, épée enflammée	1d4
Feu de camp	1d6
Bûcher	1d10
Boule de feu	2d10
Eclair de feu	1d12
Flèche enflammée	1d2
Lance-flammes	2d12

Si un personnage habillé de vêtements inflammables est touché par une flamme, un jet de chance est nécessaire afin de déterminer si ses vêtements prennent feu. La difficulté est de 10+ le nombre de points de dégâts infligés. De même si un animal doté d'une épaisse fourrure est exposé à une flamme.

**Acide** 1d6/round ou plus

**Accidents et choc** (s'applique aux victimes d'un accident de la circulation ou choc similaire).

**Choc léger (moins de 50 km/h).** Le personnage effectue un jet de chance de difficulté 15. En cas d'échec, il perd 1d8 pv. Si le jet est raté de plus de 5, il perd 2d8 pv.

**Choc sérieux (50-100 km/h).** Le personnage perd 4d10 pv, répartis sur 1d3 blessures.

**Choc majeur (plus de 100 km/h).** Le personnage effectue un jet de chance de difficulté 15. S'il échoue, il est tué sur le coup. En cas de réussite, il subit des dégâts équivalents à ceux d'un choc sérieux.

La présence de protections adéquates (blindage, airbags etc.) peut réduire les dégâts occasionnés par un accident d'un niveau (au choix du MJ).

### **Spécificité des armes (option).**

**Armes contondantes.** Les armures sont moins efficaces contre ces armes. La protection d'une armure est donc réduite de 2 points contre une arme contondante. Cette règle peut être étendue aux armes lourdes telles que les haches d'arme, les lances de cavalerie ou les épées à deux mains qui enfoncent également les armures.

**Armes d'estoc** (rapière, lance, dague, flèche etc.). Une arme d'estoc peut être très dangereuse si elle pénètre profondément dans le corps de l'adversaire. Pour représenter cela, les dégâts infligés en cas de blessure critique sont automatiquement majorés de 50% (quelque soit l'option choisie par le personnage).

**Projectiles tueurs et perce-blindage.** Certaines balles sont spécifiquement conçues pour percer les armures. Ces armes ignorent jusqu'à 4 points d'armure. En revanche, les dégâts infligés sont

usuellement réduit de 25 à 50% (la balle traverse le corps sans éclater).

Inversement, certains projectiles "explosifs" peuvent être plus facilement stoppés par une armure mais infligent des dégâts très importants en explosant dans le corps de la cible (+50% de dégâts, protection d'armure doublée).

# Psychologie

## Moral

*"Au milieu d'eux, couvert de crasse, la chevelure et le nez sale, Ralph pleurait sur la fin de l'innocence, la noirceur du cœur humain et la chute dans l'espace de cet ami fidèle et avisé qu'on appelait Piggy" (William Golding, Sa Majesté des Mouches).*

Le moral n'évolue pas selon le hasard, mais selon les circonstances, et les événements vécus par le personnage. Au MJ de juger si un événement est susceptible d'influer sur le moral d'un personnage. Si c'est le cas, celui-ci effectue un jet d'équilibre. Tout résultat supérieur à 10 indique que le moral reste inchangé. Un résultat de 10 ou moins indique que le moral diminue ou augmente de 1 (suivant la nature de l'événement).

**Événement défavorable.** Perte de 1 point de moral.

**Événement favorable.** Gain de 1 point de moral.

**Événement neutre** (c'est-à-dire un événement marquant pouvant être interprété comme positif ou négatif). Gain de 1d3-2 points de moral.

**Remarque.** Cette règle s'explique par le fait qu'un individu doté d'un bon équilibre a moins tendance à se laisser influencer par les événements extérieurs qu'un individu plus fragile.

Le moral influence les jets de peur, les jets de volonté et peut être utilisé à la place de la volonté pour réussir certaines actions (voir section "Utilisation des points de caractéristique").

Le moral est une caractéristique très volatile, qui a tendance à varier de façon importante suivant les circonstances. Si un temps assez long s'écoule entre deux aventures, le MJ peut demander aux personnages de retirer leur score de moral, ou alors demander un jet de moral en situation "neutre".

## Peur

*"Christophe est roulé dans ses draps. Sa poitrine se soulève irrégulièrement, il s'agite, il se tourne d'un côté, de l'autre, il ne parvient pas à trouver le sommeil, il a chaud, il a froid, il ne sait pas ce qu'il a - ou plutôt si, il sait très bien ce qu'il a. Il a peur. Il a peur de l'autre, là bas, si loin et si près, il a peur de l'ennemie qui trône sur le lit vert clair, il a peur de cette lueur jaune qui palpète dans ces yeux à demi fermés sur lui, il a peur de ce sourire cruel qui modèle ce visage à la fausse candeur" (Jean Paul Andreven, les Crocs de l'enfance).*

Un personnage soumis à une situation de danger inhabituelle (ou plutôt qui *se croit* soumis à une telle situation) doit réussir un jet de volonté afin de surmonter sa peur et de pouvoir agir normalement. En cas d'échec, le personnage mettra tout en œuvre pour éviter le danger de façon *raisonnable* (fuite, dissimulation). Il disposera d'un bonus de +1 à tous les jets de dés correspondant (la peur donne des ailes !). S'il est forcé de faire face, il sera pénalisé de -1 à tous ses jets de dés. En cas d'échec critique au jet de peur, le personnage perd les pédales et fuira aussi vite et aussi loin que possible (si cela lui est impossible il restera prostré, paralysé par la terreur).

Un échec critique à un jet de peur peut entraîner en outre la perte d'un point d'équilibre (au choix du MJ).

Le MJ devra estimer le niveau de difficulté du jet de peur en fonction du type de danger et de l'expérience du personnage. Par ex. un guerrier plongé pour la première fois dans un combat devrait faire un jet de volonté de difficulté 5-8 (la difficulté est peu importante, car le guerrier est en principe bien préparé au combat) tandis que ce jet peut être éliminé pour un combattant expérimenté, sauf s'il doit combattre des créatures particulièrement horribles ou terrifiantes (mort-vivants, démons etc.).

Le MJ tiendra compte du fait que la peur est généralement liée à l'ignorance : un personnage n'aura pas besoin d'effectuer de jet de peur s'il est confronté à une créature qu'il connaît bien par exemple, même si celle-ci est particulièrement puissante ou effrayante.

## Santé mentale

*"Il sourit à Lounds, de ses dents brunâtres, souillées. Il posa une main sur le cœur de Lounds et se pencha doucement vers lui comme pour l'embrasser ; alors il le mordit et lui arracha les lèvres avant de les recracher à terre." (Thomas Harris, Dragon Rouge).*

Si le personnage est confronté à un spectacle particulièrement horrible et/ou éprouvant (perte d'un être cher, monstres abominables, cadavre etc.), le MJ peut imposer un jet d'équilibre. En cas d'échec, le personnage perd les pédales et perd (de façon temporaire) un point d'équilibre. En cas d'échec critique, il perd 1d3 points et fait une crise de folie.

**Folie.** Si le score d'équilibre est négatif, le MJ ou le joueur doit choisir une ou plusieurs tendances psycho-pathologiques (paranoïa, mégalomanie, phobies etc.). Celles-ci doivent être en accord avec la personnalité du personnage et si possible en rapport avec la cause de la perte d'équilibre. Il peut être intéressant d'exagérer un trait de caractère du

personnage (par ex. un individu prudent devient paranoïaque etc.). Plus le score est faible, plus la tendance est marquée. La folie clinique commence à -8, mais un personnage à -4 ou -5 est déjà sévèrement atteint. Si le personnage est descendu à -6 ou moins, un traitement psychologique ou psychanalytique poussé avec assistance médicale (durant parfois des années) est nécessaire pour remonter au delà de -4.

**Remarque:** un résultat négatif à la création peut indiquer un traumatisme subi avant le début du jeu (éventuellement remontant à l'enfance ou à la petite enfance).

## Le Bestiaire

*"Ma foi, déclara le Tout-Petit, et il eut un sourire supérieur, je vous avais pourtant bien dit que j'avais un escargot de course" (Michael Ende, L'Histoire Sans Fin).*

### Compétences et caractéristiques des PNJ

*« Les fusillés, les affamés  
Viennent vers nous du fond du passé  
Rien n'a changé mais tout commence  
Et va mûrir dans la violence »  
(Raoul Vaneigem, La vie s'écoule, la vie s'enfuit).*

L'une des tâches les plus délicates du MJ est d'estimer les caractéristiques des PNJ.

En ce qui concerne les PNJ humains ou demi humains, il est assez facile de les estimer en utilisant les indications données dans les règles sur les échelles de valeurs des caractéristiques et compétences. Ainsi un individu normal aura des bonus de +3 à +5 dans les compétences liées à sa profession, et des bonus de +1 ou +2 dans les compétences relevant de ses passe temps ou hobby, ou encore dans les compétences ne dépendant qu'indirectement de sa profession. Ses meilleures caractéristiques atteindront généralement des scores de +4 ou +5.

Naturellement, les PNJ n'ont pas besoin d'être conçus avec le même niveau de détail que les PJ. En fait, le système de caractéristiques très détaillé que nous proposons ne devrait être utilisé que pour les PJ et PNJ importants. Pour les autres, il peut suffire de noter rapidement les principales forces et faiblesses du PNJ, en leur attribuant des scores respectifs de + ou - 3, et sélectionner éventuellement un ou deux talents particuliers ou handicaps (caractéristiques exceptionnelles avec des valeurs de + ou - 5). Les autres caractéristiques se verront attribuer un score par défaut de 0 (ou 1d3-2).

Il est aussi possible de simplifier le système en regroupant plusieurs caractéristiques en une seule (par exemple +4 dans toutes les caractéristiques physiques, -2 en mental).

Par ex., un guerrier médiéval typique aura +3 en agilité, constitution, +5 en force, 0 dans les autres caractéristiques ; +3-4 dans une ou deux compétences de combat, et +1-2 dans les compétences liées à son style de combat (par exemple coup puissant, coup précis, équitation etc.) ou liées à sa culture ou à sa fonction (commandement pour un officier, vigilance pour un garde etc.).

L'évaluation des compétences et caractéristiques des créatures non humaines est plus difficile. Les quelques règles ci-dessous sont principalement des indications destinées à faciliter la tâche du MJ. Les attributs principaux des animaux courants est également fournie. Le MJ peut facilement s'en inspirer pour extrapoler les caractéristiques des autres créatures ou des monstres.

Des règles sont également proposées pour gérer les créatures surnaturelles: démons, morts vivants, etc. ou les êtres artificiels: robots, golems. Il ne s'agit évidemment que de généralités, qui demandent à être adaptées et précisées en fonction de l'univers de jeu.

### Animaux et monstres

*"Le lion releva la tête et gronda. Il n'avait vu. Une étrange torpeur amollissait ses réflexes. Mais sa queue balaya l'air immobile et vint claquer contre son flan. Alors je cessai de trembler. La peur vulgaire, la peur misérable avait contracté chacun de mes muscles" (Joseph Kessel, Le lion).*

Pour toutes les créatures non humaines, nous nous limiterons aux attributs suivants:

- **Vitesse** (de course, nage etc.) dans l'environnement le plus favorable.
- **Compétence de discrétion.**
- **Agilité** (bonus aux manœuvres).
- **Furtivité** (esquive, discrétion).
- **Intelligence.**
- **Points de vie.**
- Compétences de **combat**, de **chasse** et de **perception.**
- **Endurance, constitution.**

### Compétences de combat

Type d'animal	Bonus d'attaque
Prédateur (attaque principale)	+6-8
Prédateur (attaque secondaire ou animal peu entraîné)	+5
Prédateur féroce	+10-12
Prédateur démoniaque (animal surnaturel)	+12-15
Herbivore	+3
Herbivore tranquille ou animal domestique (vache, cheval paisible etc.)	0

Type d'animal	Esquive
Animal sauvage	+3
Animal peu entraîné	+1
Prédateur féroce	+5
Prédateur démoniaque (animal surnaturel)	+8

Herbivore tranquille ou 0  
animal domestique (vache, cheval etc.)

Le bonus d'esquive est ajusté par le bonus de furtivité (qui dépend de la taille et de la vivacité de l'animal, voir plus loin).

Sens	Perception
Excellent (odorat pour le chien)	+10
Normal	+5
Normal, mais animal peu entraîné	+2
Médiocre (vision pour le chien)	0

-2 si l'animal est dans un milieu dans lequel il n'est pas adapté.

**Intelligence:** de -15 (insecte) à -6 (chien). L'intelligence estime ici la capacité à assimiler un dressage. Le comportement d'un animal est régi par son instinct. Une intelligence de -5 ou plus indique une intelligence humaine.

## PV et furtivité de base

Taille	PV	Furtivité
Mouche	1	10
Lézard	2	8
Rat	5	5
Chat	10	3
Petit chien	15	2
Chien	30	0
Panthère	40	-1
Lion	50	-3
Eléphant	70	-6
Dragon	85-100	-8

Si une créature dispose d'un total de points de vie différant sensiblement de celui d'un humain moyen, il est évidemment nécessaire de recalculer les seuils de blessures légère, grave et critique, comme indiqué dans la section « dommage ». Par exemple une blessure occasionnant 17 pv sera critique pour un humain, mais légère pour un dragon. Inversement, une perte de 3 pv est critique pour une souris.

## Manœuvres

	Agilité/ Rapidité	Bonus furtivité
Hors milieu naturel	-5	-5
Lent/placide	0	-2
Moyen	+5	0
Assez vif	+7	+1
Vif (souris)	+9	+3
Incroyablement vif (lézard)	+12	+5

Le bonus d'agilité/rapidité intervient pour toutes les manœuvres tentées par l'animal et pour l'initiative.

**Exemple:** un chat possède un bonus de furtivité de  $3+3 = 6$ , et un bonus d'esquive de  $6+3 = 9$ . Un lion possède un bonus de furtivité de  $-3+1 = -2$ , et un bonus d'esquive de  $+1$ . Un lézard possède un bonus de furtivité de  $8 + 5$  (vitesse) = 13 (!). Son bonus d'esquive est de  $13 + 3$  (compétence) = 16 (!). Une souris possède un bonus d'esquive de  $5+3 = 8$  et un bonus d'esquive de 11.

## Capacités de dissimulation dans le milieu naturel

	Discretion
Médiocre (aucun besoin de se dissimuler)	-5
Normale	0
Bonne (prédateur)	+5
Excellente (caméléon)	+8-10

**Hors milieu naturel:** 0 ou moins.

Le bonus de vitesse peut-être estimé en fonction de la vitesse de pointe de la créature (en général, les créatures possèdent des bonus de vitesse beaucoup plus élevés que les humains).

## Résistance

### Endurance

- Normale: +2
- Bonne: +5
- Excellente (animaux spécialement entraînés tels que chevaux, chiens de traîneaux etc.): +8-10.

**Constitution.** De part leur mode de vie sauvage, les animaux ont une très bonne constitution et une grande résistance à la douleur. Le bonus de constitution de base est de +5, +1/10 pv au delà de 30).

L'**armure naturelle** et les **dégâts** des créatures sont donnés dans la liste des armures et armes. Naturellement ces armures n'entraînent aucune pénalité d'encombrement. A noter que les bonus aux dommages sont *ignorés* pour les animaux (on les suppose déjà inclus dans les dégâts fournis).

**Remarque:** le MJ doit se souvenir que la plupart des animaux cherchent avant tout à éviter le danger, sauf si une raison impérative les pousse à combattre (faim, défense de leur territoire, blessure). Il est en particulier assez inhabituel de voir un animal combattre jusqu'à la mort.

## Robots

*"Ce fut Robbie seul qui agit immédiatement avec une précision sans défaut. Ses jambes de métal dévorant l'espace entre lui et sa petite maîtresse, il fonça en partant de la direction opposée. Tout sembla se produire en même temps. D'un mouvement du bras, Robbie cueillit au vol Gloria sans réduire sa vitesse d'un iota [...] Le tracteur coupa la trajectoire de la petite fille une demi seconde après que Robbie l'eut enlevé" (Issac Asimov, Les Robots).*

Les robots sont des êtres artificiels conçus en fonction de certains objectifs, et à ce titre, ils présentent la particularité d'être très spécialisés. Un robot possède généralement des scores très élevés dans une ou deux compétences liées à sa fonction principale (pouvant aller jusqu'à +10-15). Il ne possède en revanche qu'un nombre réduit de caractéristiques, car il ne peut pas utiliser ses facultés en dehors de certaines compétences précises. Les caractéristiques des robots sont les suivantes : force, vitesse, résistance (cette caractéristique représente la solidité et la robustesse de la machine, elle peut varier entre 0 et +15), rapidité, adresse, taille, caractéristiques mentales, perception. Les caractéristiques sociales sont remplacées par une seule caractéristique "humanité" indiquant à quel degré le robot est proche de l'homme (+10 indique un robot "humain", -10 un programme Ms-Dos). Les caractéristiques mentales ont une signification légèrement différente de la normale: la mémoire représente la taille de la mémoire vive du robot, l'équilibre représente une tendance éventuelle à des malfunctions cérébrales ou des erreurs de programmation (le robot peut alors être pris de folie et avoir un comportement complètement étranger à sa programmation initiale), les caractéristiques volonté et décision sont supprimées.

**Note:** ces règles ne s'appliquent qu'aux robots les moins perfectionnés. Pour les robots totalement indépendants et doté de conscience et d'une pensée propre, appliquer les règles habituelles. Les robots de grande taille peuvent également être traités comme des véhicules.

*"Croyez-vous que je ne distingue pas à travers la peau superficielle de votre esprit ? Au fond de vous même, vous ne désirez pas que je vous réponde. Je suis une machine, à laquelle on a donné une imitation de vie la seule vertu des interactions positroniques qui se déroulent dans mon cerveau - qui est l'œuvre de l'homme. Vous ne pouvez perdre la face devant moi sans être blessé." (Issac Asimov, Les Robots)*

## Démons

*"Souvenez-vous que le démon que vous combattez n'a pas le moindre scrupule, aucune conscience, rien qui ne ressemble, même de loin, à une conscience humaine. Il vous tuera s'il le peut" (Graham Masterson, Le Démon des Morts).*

Les démons (ou esprits) sont des êtres surnaturels, souvent maléfiques, venus d'autres plans d'existence. Ils se manifestent dans le monde matériel de deux façon: soit par la possession d'êtres vivants ou d'objets, soit en affectant pour un temps une forme matérielle, généralement monstrueuse. Cette forme (et cette forme seule) peut être détruite normalement, avec des armes, bien que le Démon possède souvent de grands pouvoirs (caractéristiques élevées, régénération, pouvoirs magiques etc.). Suivant les univers de jeu, il arrive que les démons soient insensibles à certains types d'armes (armes à feu etc.). Certains démons sont extrêmement puissants, et peuvent être comparés à des divinités mineures.

Un démon peut être repoussé par magie (exorcisme) ou bien en détruisant sa forme matérielle, mais ne peut être normalement détruit que par une magie extrêmement puissante, ou divine.

**Possession.** La présence de certaines caractéristiques précises est souvent nécessaire afin qu'un démon ou qu'un esprit puisse prendre possession d'un être vivant: par exemple une propension naturelle au mal, ou une vulnérabilité excessive. Afin de prendre possession d'un corps, le démon doit affronter l'esprit qui y réside dans une lutte de volonté et obtenir au minimum 4 points d'avantage, tandis qu'il suffit en principe d'un seul point d'avantage à la victime pour se libérer de la possession. De plus, en tant que défenseur, la victime se voit octroyer un bonus de +5. Cela explique que seuls des démons/esprits dotés d'un fort score en volonté peuvent posséder des créatures vivantes. A noter que la possession est souvent lente et progressive, le processus peut parfois durer pendant des semaines ou des mois.

L'incarnation dans un objet matériel est plus simple, il suffit au démon de réussir un jet de volonté de difficulté 15. La créature peut alors agir au travers de l'objet de plusieurs façons.

- En animant l'objet par le pouvoir de sa volonté. Cela nécessite un jet de volonté de niveau 20. D'autre part, le démon doit dépenser 1 PP/mn.
- Soit en accordant des pouvoirs spéciaux à l'objet (bonus ou malus à certaines actions). Si le démon possède des pouvoirs magiques il peut les utiliser par l'intermédiaire de l'objet. La nature des pouvoirs et la puissance conférée à l'objet est au choix du MJ, en fonction de la

puissance du démon. En règle générale, le MJ pourra considérer que les capacités ainsi conférées n'excèdent pas la moitié de ce que pourrait accomplir le démon sous forme matérielle.

**Invocation des démons.** Les démons peuvent être invoqués et asservis par Magie, afin de les forcer à se plier aux désirs de l'invocateur (voir section « fabrication d'objets magiques »). Certains sortilèges d'Invocation peuvent contraindre les démons/esprits à s'incarner dans un objet. La créature est alors contrainte de mettre ses pouvoirs au service du possesseur de l'objet. Les démons les plus puissants ne peuvent généralement être contrôlés, mais il est possible de conclure des alliances, ou de passer des pactes avec eux, aux risques et périls de l'invocateur. Les démons sont généralement dans l'obligation de respecter les termes du pacte à la lettre.

## Choix des adversaires

*Quiddity* étant un jeu à vocation « réaliste », les combats peuvent se révéler particulièrement dangereux. Quelque soit l'adversaire, il suffit d'un peu de malchance pour se retrouver en très mauvaise posture, voire tué sur le coup ! Si le combat est un élément important de la campagne du MJ, celui-ci devrait s'assurer que les PJ sont *beaucoup plus puissants que leurs adversaires*. En effet, s'ils sont de puissance équivalente, ou seulement légèrement plus puissants, les choix inhérents au système de jeu risquent d'aboutir à de nombreuses pertes dans leurs rangs, ce qui peut se révéler gênant si les combats sont courants. Dans beaucoup de jeux, les combats se décident par *accumulation de blessures* (souvent, mais pas toujours, matérialisées par des *points de vie*). Ainsi, un combat légèrement déséquilibré abouti normalement à la victoire pour le camp le plus fort, tandis que l'autre camp se retrouve affaiblit/blessé. Ce n'est pas le cas à *Quiddity*, où les combats se décident souvent sur un jet de dés et où les moindres blessures sont souvent décisives. Les deux camps, même le plus fort, risque de se retrouver rapidement décimés.

## En guise de conclusion...

« Pour un petit monde de jouissance à gagner, nous n'avons à perdre que l'ennui » (Raoul Vaneigem, *Traité de savoir-vivre à l'usage des jeunes générations*).

Chaque joueur et/ou MJ attend d'une partie de JdR des choses très différentes, et nul ne peut dogmatiquement affirmer qu'une de ces approches du jeu est intrinsèquement « meilleure » ou « moins bonne » qu'une autre. L'essentiel étant que les attentes et les façons de jouer du groupe (joueur et PJ) soient si possible *identiques* ou au moins *compatibles*.

Certains rôlistes s'intéressent essentiellement à l'aspect **technique** du jeu, rapprochant le JdR d'une forme élaborée de jeu de plateau ou de wargame.

D'autres privilégient l'**aventure** : leur but est de vivre des aventures palpitantes au travers de leurs personnages, vaincre des difficultés, connaître la *suspense* des jets de dés etc. (par ex. vaincre des monstres et trouver des trésors).

Certains privilégient le **rêve** : ils cherchent à s'évader de la réalité, à *mettre pour un temps la vie entre parenthèses*.

D'autres encore mettent en avant l'aspect **rôle**, faisant parfois du JdR une activité proche d'une sorte de *théâtre d'improvisation*.

Des joueurs aiment le côté **psychologique** du jeu, aimant par dessus tout faire vivre et interagir des personnages fictifs aussi complets et riches que possible en affinant peu à peu leur personnalité au travers des parties.

Certains cherchent à créer un type d'**ambiance** particulier, à éprouver des émotions intenses (joie, peur etc.).

Pour certains, le JdR est simplement un prétexte à passer un moment à rire et plaisanter avec leurs amis, tandis que d'autres ont une approche plus sérieuse du jeu, aimant à se plonger pleinement dans l'atmosphère de la partie.

Tous les joueurs (surtout les MJ) aiment à orienter le jeu vers des aspects proches de leurs intérêts personnels : politique, histoire, mythologie, philosophie, psychologie etc. Le « style » d'un joueur ou d'un MJ se reconnaît facilement dans les aspects les plus mis en avant au travers des ses campagnes ou des personnages qu'il incarne.

Naturellement, un joueur se classe souvent dans plusieurs de ces catégories. Suivant les joueurs, et les moments les attentes varient. Toutes ces façons d'appréhender le jeu sont aussi respectables les unes que les autres, la seule contrainte étant que les attentes des différents joueurs soient compatibles !

Par exemple, un joueur intéressé par une aventure du style « explorer un souterrain – tuer des monstres – trouver des trésors » (le fameux PMT : « porte-monstre-trésor » des débuts du JdR) ne sera vraisemblablement pas satisfait si le MJ lui propose une aventure essentiellement psychologique dans l'atmosphère romantique d'une pension de jeune filles... et l'inverse sera également vrai...

Bien qu'un système de règles en lui-même n'implique pas forcément grand chose sur le style de jeu choisi (il est possible de jouer du Simenon avec D&D et du « Asterix le Gaulois » avec le système de Légendes), il peut en revanche guider certains choix ou privilégier certains aspects du jeu.

*Quiddity* met l'accent sur la *précision* de la simulation et sur le *réalisme*, tout en s'efforçant de rester raisonnablement rapide et fluide. Dans le même temps, le système laisse une certaine liberté de manœuvre au MJ, notamment dans le choix des options de jeu. Au total, le système devrait s'adapter aisément au style de jeu et de campagne choisi par le MJ et les joueurs, même si un petit travail d'adaptation sera peut-être nécessaire.

Naturellement, les règles de simulation les plus précises de *Quiddity* (par exemple les nombreuses tactiques de combat) ne conviendront pas à tous les joueurs (notamment ceux privilégiant un jeu simple et ultra-rapide au détriment de la simulation). Des joueurs intéressés par un jeu privilégiant le combat et l'épopée pourront trouver que les règles sur les blessures sont trop contraignantes et trop dangereuses pour leurs personnages etc. A charge pour le MJ de procéder aux adaptations qui lui paraissent nécessaire en fonction des objectifs de sa campagne.

Au vu de la diversité des joueurs et des attentes possibles, il peut apparaître comme présomptueux et vain de vouloir donner des conseils à d'autres joueurs sur la façon dont il convient de jouer au jeu de rôle. Les quelques suggestions qui suivent sont le fruit d'une (longue) expérience *particulière* de joueur et de MJ. Elles développent une vision du jeu (parmi d'autres) et n'ont d'autre but que de conseiller et de guider les joueurs dans l'incarnation de leur personnage, et le MJ dans la mise en place de son univers de jeu. Elles ne prétendent ni à une quelconque vérité objective, ni à l'exhaustivité.

L'essentiel est de bien identifier les attentes des joueurs et du MJ vis à vis de la partie et de faire en sorte que le comportement de chacun des joueurs/MJ soit en accord avec cet objectif.

## Aux joueurs

« Ne deviens pas juste à l'excès et ne te montre pas sage outre mesure. Pourquoi amènerais-tu sur toi la désolation ? » (Ecclésiaste 7 : 16).

## Histoire et personnalité d'un personnage

Bien qu'il ne saurait être possible de fournir des règles spécifiques pour cela, il est utile pour un joueur d'avoir une idée aussi précise que possible du *passé* de son personnage (enfance, adolescence, jeunesse etc.), de sa situation *présente* (activité, ressources, amis, relations etc.) ainsi que de sa *personnalité et de ses motivations*.

Il est par exemple intéressant de noter brièvement quelque faits ou traits marquant de chaque période de la vie du personnage (ami(e)s marquants, réussites ou échecs etc.) et de déterminer rapidement l'entourage immédiat du PJ (famille proche, amis, ennemis, relations professionnelles). Une chronologie indicative des principaux événements marquants de la vie de PJ pourrait être déterminée. En plus d'aider le joueur à mieux préciser son personnage, cela permet en outre au MJ d'intégrer aisément dans sa campagne des éléments de l'histoire personnelle du PJ.

De même la personnalité et les motivations du personnage peuvent être clairement spécifiées. Les caractéristiques et les compétences en donnent déjà une idée relativement précise, à partir de laquelle le joueur peut élaborer une personnalité cohérente et riche.

Un personnage pour être crédible doit avoir un minimum d'« épaisseur ». Si à la fin du jeu, les autres joueurs ne connaissent votre personnage que par son nom, sa profession et ses capacités, alors il y a sans doute un problème quelque part. Inventez lui des défauts, des qualités, une histoire, une personnalité, des particularités qui le rendent attachant et inoubliable. Révélez petit à petit les différentes facettes de votre personnage au fur et à mesure du jeu. Un « bon » personnage doit être suffisamment riche pour réserver des surprises même après plusieurs parties.

Tout joueur pourrait rechercher une réponse au moins partielle aux questions suivantes :

- **Description physique** : ne pas se limiter aux mensurations et à la pigmentation de la peau et des cheveux/yeux, mais prendre en compte la forme du visage, le style de coiffure, l'aspect général du personnage (négligée, soignée, triste, joyeux etc.), ainsi que les attitudes usuelles du personnage (tics, gestes etc.). Lorsque vous vous décrivez, ne cherchez pas à donner une description « clinique » (j'ai les cheveux noirs, les yeux verts, je mesure 1m82 pour 87 kg etc.), mais essayez de mettre en relief ce qui ressort le plus, quels sont les traits marquants de votre personnage, quelle est l'impression dominante.

- **Habillement** : comment le personnage aime-t-il s'habiller ? Quels sont ses styles vestimentaires usuels ?
- Quelles sont les **motivations** et ambitions du personnage ? Quel but poursuit-il (gain d'argent de pouvoir, vengeance, fonder une famille, jouir de la vie etc.) ? En règle générale, il est préférable que les buts du personnage le poussent à partir en aventure, mais cela n'est nullement une nécessité, dans la mesure où l'aventure peut lui être imposée par les circonstances (voir l'exemple de Thorgal).
- Quelles sont les **distractions** préférées du personnage, comment occupe-t-il son temps libre ?
- Attitude du personnage vis à vis du sexe (inclinaisons sexuelles), de l'amour, de l'amitié, de l'argent (le personnage est-il plutôt cupide, avare, ou au contraire prodigue, généreux ? Plutôt fourmi ou plutôt cigale ?) de la religion (quelles sont les croyances du personnage ? Croit-il en l'existence de forces surnaturelles, de divinités ? Le spirituel occupe-t-il une place importante dans sa vie ? Est-il superstitieux ?), de la politique (intérêt pour la politique, opinions) etc.
- Attitude vis à vis des autres : le personnage est-il plutôt introverti ou extraverti ? Aime-t-il vivre en groupe ou préfère-t-il la solitude ? Se lie-t-il facilement avec les autres ? Est-il indépendant ou a-t-il besoin du soutien des autres ? Est-il sûr de lui ? S'entend-il facilement avec les autres, ou y a-t-il souvent des conflits ?
- **Morale**. Le personnage suit-il une morale rigide ? A-t-il un haut niveau de conscience ? Ou est-il un pur égoïste, ne se préoccupant que de lui même sans jamais penser aux autres ? Pense-t-il que la fin justifie les moyens ? Quelles sont les positions du personnage par rapport aux problèmes éthiques et philosophiques. Ses options philosophiques et éthiques sont-elles le résultat d'une réflexion personnelle ou lui ont-elles été imposées de l'extérieur (par son éducation) ?
- Le personnage est-il plutôt conformiste ou indépendant ? Fantasque ou sévère ? Traditionaliste ou progressiste ? Impulsif ou réfléchi ?
- Le personnage aime-t-il que les choses soient soumises à un ordre rigide, ou préfère-t-il la liberté et l'anarchie ?
- Le personnage est-il plutôt souple, flexible ou plus rigide ? Chêne ou bouleau ? Préfère-t-il plier ou se rompre dans la tempête ?
- Le personnage a-t-il une nature honnête et franche ? Est-il disposé à la duplicité à l'hypocrisie et à la tromperie ? Est-il capable de prendre des décisions rapides ou est-il plutôt

hésitant et indécis ? Est-il têtue et déterminé ou se décourage-t-il rapidement ?

- **Dynamique** : ne pas oublier qu'un personnage évolue. Comment les aventures vécues et les expériences traversées (jouées ou non) influent-elles sur la personnalité et la vision du monde du personnage ? Vont-elles renforcer ou transformer sa vision du monde ?

Les réponses à ces questions déterminent la personnalité du personnage, qui pourra être affinée et complétée au fur et à mesure.

Les choix effectués peuvent être en accord avec les scores du personnage, mais cela n'est pas une nécessité, car les contre emplois peuvent être tout aussi utiles et amusants à jouer. Par exemple imaginons un homme avec un tempérament de leader mais un score d'aura/commandement très faible : cet homme cherchera systématiquement à tout diriger, à prendre la direction des opérations, mais sans jamais y réussir, car chacun préférera en faire à sa tête, sans accorder au personnage l'importance qu'il cherche à se donner ! De même, un personnage extraverti et communicatif mais peu charismatique, pourra être considéré par exemple comme un insupportable radoteur, que chacun cherchera à fuir au plus vite ! Ou encore un pot de colle, méprisé et rejeté par ses relations, mais ne supportant pas de se passer des autres...

## Jouer un rôle

Dans « jeu de rôle », il y a « rôle ». Les joueurs devraient veiller à adopter un comportement réaliste et cohérent avec la personnalité de leur personnage. Comme des acteurs, ils devraient oublier leur personnalité, leur manière de penser pour laisser celles de leur *personnage* prendre les devants.

*Comment réagira Jacquouille la Fripouille serf du moyen-âge confronté à une chariotte toute ferrée aux étranges armoiries mue par la sorcellerie ? Comment réagira le Comte de Montmirail, son seigneur et maître, en découvrant ce qu'est devenu la société en laquelle il croit, ce que sont devenues les valeurs qu'il a appris à respecter ?*

Les joueurs pourraient s'efforcer de se rapprocher le plus possible de leur personnage, en changeant par exemple, suivant leur désirs et leur talent d'acteur, leur intonation, leur manière de parler (vocabulaire, expressions etc.), leurs gestes, leurs postures, leurs expressions de visage etc. Votre but est de convaincre les autres joueurs et le MJ qu'ils se trouvent *réellement* en face de Gandalf, le Magicien, de Cugel le Voleur ou de Conan le Barbare, ce qui n'est évidemment pas une mince affaire !

Au départ, il ne faut pas hésiter à jouer le personnage de façon un peu caricaturale (sans aller jusqu'au comique), en accentuant ses traits de

caractères dominants pour mieux le situer. En effet, il ne faut pas oublier que le temps de jeu est beaucoup plus lent que le temps réel. Quelques minutes de temps réel résument parfois des heures de temps de jeu (« Vous passez la soirée à l'auberge... »). En conséquence, il est important de bien faire ressortir les traits de personnalité de votre personnage sinon ceux-ci risquent fort de passer inaperçus ! Si votre personnage est colérique, ne ratez pas une occasion de montrer votre susceptibilité et votre impulsivité ! S'il est bavard, noyez les autres personnages (PJ ou PNJ) sous un flot de paroles sans fin ! Affiner par la suite afin d'éviter les stéréotypes : comme pour un dessin, un rôle se construit petit à petit en précisant tout d'abord la silhouette générale puis en affinant ensuite les détails.

Eviter le second degré, éviter de « raconter » votre personnage au lieu de le jouer : si votre personnage est imprudent, par exemple, ne dites jamais « mon personnage est imprudent », mais jouez le de manière imprudente, en proposant des solutions téméraires, ou en affrontant inconsidérément de grands dangers etc. (sans aller jusqu'à inconscience ou la stupidité évidemment, sauf si le personnage est effectivement stupide !).

N'oubliez jamais une chose : il est essentiel pour un joueur de *croire* à son personnage.

## S'adapter à la campagne

Il est de la responsabilité du joueur de s'adapter au style du MJ et du groupe dont il fait partie, en choisissant notamment un personnage adapté à la campagne : imaginez par exemple ce que pourrait donner Louis de Funès dans une nouvelle de Lovecraft ou encore Conan le Barbare dans Bilbo le Hobbit... Rien de tel pour détruire l'ambiance la mieux conçue... Eviter les personnages trop caricaturaux et/ou comiques, sauf évidemment si l'ambiance de l'univers de jeu s'y prête. Essayez également de faire en sorte que les capacités de votre personnage soit adapté au style d'aventure que vous allez vivre : si celle-ci est essentiellement orientée vers le combat, éviter les jeunes troubadours romantiques ou les vieux érudits chenus.

## Respecter les autres joueurs

Dans la mesure où le MJ est en général « mono tâche », il ne peut gérer qu'un seul personnage simultanément. Pour que personne ne soit lésé, il faut donc éviter de monopoliser la parole, et veiller à laisser les autres joueurs s'exprimer. Il faut être savoir patient, éviter de couper la parole aux autres joueurs et surtout au MJ, et naturellement de contester ses décisions : le MJ est le « maître absolu », dans la mesure, où, par définition, sa parole *définit la réalité* (l'univers n'existe que par ses descriptions).

Un façon de respecter le groupe de joueur est d'éviter d'aller trop loin au niveau du rôle, en jouant son personnage d'une façon qui ne soit ni trop rigide ni trop caricaturale. En effet, il est parfois nécessaire de savoir faire preuve de souplesse dans le jeu de son personnage pour ne pas contrarier le jeu (éviter d'attaquer un autre PJ à la moindre provocation par exemple). Certes, le scénario doit s'adapter aux personnages, mais l'inverse est aussi vrai, le personnage doit s'adapter au scénario (MJ) et au groupe, le but étant de faire en sorte que tout le monde s'amuse.

*Par exemple, imaginons que vous jouiez un duelliste arrogant et susceptible. Au cours de l'aventure, un autre personnage se permet de vous insulter. Une première façon de réagir serait de provoquer le personnage en duel, ce qui pourrait se terminer par la mort de l'un des personnages et donc l'exclusion de l'un des joueurs. Une façon plus habile de réagir serait de retarder le duel jusqu'à la fin de l'aventure, de façon à éviter que l'un des joueurs se retrouve exclu du jeu. D'ici là, bien des choses pourront se passer et le MJ aura au moins eut le temps de réfléchir à la façon de régler pacifiquement la situation (les deux personnages pourraient finalement apprendre à mieux se connaître et sympathiser, ou bien encore le personnage pourrait vous sauver la vie plus tard au cours de l'aventure... plaçant ainsi votre personnage devant un cas de conscience amusant à jouer !).*

## **Oublier les règles**

Il nous semble *inutile et préjudiciable* pour un joueur de chercher à optimiser son personnage en le rendant aussi puissant que possible avec les points dont il dispose. Préjudiciable, parce que cette optimisation se fait souvent au détriment de la crédibilité et de la richesse du personnage. Inutile parce qu'un bon MJ adaptera de toute façon la difficulté du scénario aux capacités des personnages, qu'ils soient puissants ou faibles...

Il est notoire que les exploits les plus valeureux ne sont pas toujours accomplis par les personnages les plus puissants au sens techniques : qui détruit l'anneau dans le « Seigneur des Anneaux » ? Pas Gandalf le Gris ni Elrond, ni Aragorn, mais deux humbles Hobbits de la Comté, Frodon et Samsagace...

## **Etre à l'écoute des autres**

Vous n'avez pas envie que votre personnage soigneusement conçu passe inaperçu ? Alors réciproquement, écoutez soigneusement les descriptions des autres personnages (PJ ou PNJ), leurs paroles afin d'en tenir compte dans vos réactions. Par exemple, un joueur se décrit comme un colosse de 2m de haut, quels sentiments vous inspire-t-il ? Respect, confiance (en cas de coup

dur, vous pouvez visiblement compter sur lui), peur ? Tenez en compte par la suite (un parole venant de lui aura du poids, forcément). Une partie de JdR ne se réduit pas ni à un monologue ni à une interaction avec le MJ, mais se construit également avec les autres PJ.

Tachez si possible de nouer et de cultiver des relations profondes avec les autres PJ ou PNJ (amitié, haine, etc.), cela ne rendra votre personnage que d'autant plus crédible. Ne pas perdre de vue que vous n'êtes pas l'ennemi des autres joueurs ! Eviter les personnages trop individualistes, car par nature ceux-ci ne peuvent s'intégrer à un groupe que de façon temporaire, et conduisent fatalement à moyen ou long terme à l'éclatement du groupe et donc à un *changement de personnage* pour certains des joueurs. Le JdR est (en principe) un jeu de groupe, évitez donc les personnages trop égocentrique, trop centrés sur eux-mêmes, trop « auto-suffisants ». Par exemple, éviter autant que possible les historiques trop contraignants, ou plaçant votre personnage *au dessus* ou *à l'écart*, du groupe (« mon personnage est le fils disparu de l'Empereur Karl Frantz »). Essayer de faire en sorte que votre personnage ait besoin des autres et soit naturellement porté à aller vers eux (quelle qu'en soit la raison).

## **Eviter les interventions inutiles**

Idealement, toute phrase prononcée par un joueur au cours d'une partie devrait être soit une phrase également prononcée par le personnage à destination d'un PJ ou d'un PNJ (« N'approche pas maraud, ou tu pourrais bien le regretter »), soit une description des attitudes ou des actions du personnages, à destination des joueurs et du MJ (« S'il fait encore un pas de plus, je le frappe de mon épée »), soit une question posée au MJ concernant une information sur le monde (« Est-ce que ce personnage porte une arme ? »). Toutes les autres remarques (et notamment les plaisanteries de joueurs ou les remarques annexes) nuisent à l'ambiance de la partie, empêchent les joueurs de pleinement « rentrer » dans leur personnage. Afin de rapprocher au maximum le personnage du joueur, il est souvent préférable d'éviter en particulier les questions portant sur les caractéristiques des personnages. Ne dites pas « Combien vous avez dans la compétence Equitation ? » mais plutôt « Compagnons, qui parmi vous sait monter à cheval ? ». Si un joueur vous apostrophe maladroitement par « Tu as combien à la rapière ? » répondez par exemple « Sachez que j'ai suivi l'enseignement des meilleurs maîtres d'arme, et que j'ai perdu le compte de mes victoires en duel ! »

## **Savoir oublier la réalité**

Lorsque l'on regarde un film, il est facile de se rappeler que les monstres que l'on voit sur l'écran

ne sont que le résultats d'habiles trucages, que les paysages ne sont que des décors en carton pâte ou – de façon plus moderne – le produit d'habiles images de synthèse, que les personnages ne sont que des ombres sans consistance brièvement incarnées par des comédiens professionnels. Mais à quoi bon tout cela ? N'est-il pas préférable d'oublier pour deux ou trois heures les artifices de mise en scène, de se plonger pour une brève période dans un monde totalement différent ? D'oublier la réalité pour se livrer totalement au rêve, de suivre jusqu'au bout la route tracée pour nous par le réalisateur ?

Dans un JdR, c'est la même chose. Toute l'ambiance, toute la réalité du monde repose sur les talents de conteur du MJ... qui de plus doit gérer en temps réel les décisions (souvent saugrenues et toujours inattendues) de ses joueurs, l'aspect technique du jeu, la cohérence de l'histoire etc. Il s'agit d'une tâche difficile, qui exige un réel talent pour être menée à bien de façon convaincante. Les joueurs doivent s'en souvenir et, comme pour un film ou un livre, faire un effort pour rentrer le plus possible dans ce monde imaginaire, pour ne plus faire qu'un avec leur personnage et pour oublier autant que possible la réalité. Leur rôle est de soutenir le MJ dans son effort pour donner vie à ce monde imaginaire et non de le contrarier. Le but n'est pas de chercher à *résister* au MJ mais au contraire de se laisser *guider* par lui et par l'histoire, de l'*aider* autant que possible à mettre en place l'ambiance, en *oubliant* ses inévitables insuffisances.

*Par exemple si le MJ décrit une « monstrueuse créature crustacéenne portant une large paire d'ailes » les joueurs feraient bien d'oublier leur connaissance des œuvres de H. P. Lovecraft et de tenter d'imaginer la créature, et de réagir comme le feraient leur personnages ignorants confrontés à des êtres inconnus et monstrueux... et non s'exclamer – fier de leurs connaissances livresques : « oui, je sais ce que c'est, un Fungi de Yuggoth, combien il a de points de vie ? ».*

Il existe de nombreuses techniques éprouvées qui peuvent accroître la distance entre le personnage et le joueur : par exemple l'humour (arme de distanciation bien connue), ou bien encore se raccrocher à des connaissances ou à des souvenirs propres aux joueurs (par exemple des souvenirs de parties anciennes) ou encore mettre en lumière certaines « trucs » ou « ficelles » du MJ (« si tu décris ce personnage aussi bien c'est qu'il doit être important »), ou encore se réfugier derrière sa connaissance des règles du jeu. Ces techniques - utilisées souvent *sans que le joueur en ait vraiment conscience* – peuvent parfois induire un certain sentiment de supériorité au joueur, vis à vis du MJ ou des autres joueurs (« moi, je ne me laisse pas

avoir, j'ai compris où il veut en venir... »)... Mais le JdR ne prend tout son sel que si la distance personnage-joueur est aussi étroite que possible... Et le MJ ne peut abolir cette distance que si le joueur collabore... Bref, laissons nous porter par le rêve, laissons-nous avoir !

## Décalage entre personnage et joueur

Naturellement, rien ne force un joueur à incarner un personnage proche de lui-même, l'inverse étant même souvent plus intéressant.

Cependant, si cela n'est pas le cas, il peut arriver que le joueur s'avère incapable de jouer les capacités du personnage telles qu'il le devrait, tout simplement car ces propres capacités ne sont pas à la hauteur de celle du personnage. Considérons par exemple un personnage doté de hauts scores en charisme, décision, raisonnement et en aura. Ce personnage sera naturellement porté à devenir le leader de son groupe, étant écouté de tous et capable de prendre des décisions justes, rapides et réfléchies. Cependant bien souvent le joueur n'aura pas les capacités personnelles suffisantes pour faire ressortir le côté exceptionnel du personnage (et bien peu l'ont !). Il se créera donc un décalage très naturel entre les capacités du *personnage* telle que définies sur la feuille de personnage et celles du *joueur*. De même, un joueur d'intelligence moyenne peut incarner un génie avec +8 en raisonnement, +8 en imagination. Un tel personnage est capable d'inventer des plans et de faire des déductions que très peu de joueurs seraient capables d'imaginer, ce qui le rend en pratique presque impossible à jouer (cela est valable également pour le MJ, bien que celui-ci puisse s'aider de sa connaissance du scénario et de l'univers de jeu). Enfin, la source du problème peut également se situer dans la nature des *relations* entre les joueurs, qui peuvent différer sensiblement de celles liant les personnages : Par exemple deux joueurs amis (voire amoureux l'un de l'autre) auront une tendance naturelle à s'associer au cours du jeu, même si leur personnage n'ont rien en commun. Inversement, deux joueurs éprouvant une certaine antipathie l'un pour l'autre auront du mal à jouer deux personnages amis. De même, que penser d'un jeune joueur de 12 ans incarnant un vieux sage dans un groupe de joueurs adultes ? Il va de soit que la perception qu'auront les autres joueurs ne correspondra absolument pas à la réalité du personnage.

Pour régler ce problème plusieurs solutions peuvent être envisagées.

Une première approche et de faire en sorte que chaque joueur incarne des personnages suffisamment proches de lui-même pour que ce problème ne se pose pas. C'est la solution la plus

cohérente et la plus satisfaisante au point de vue de la logique, mais également la plus contraignante et quelque peu contraire à l'esprit du JdR. Dans l'exemple de l'enfant-joueur ci-dessus, le MJ pourrait par exemple s'arranger pour que le jeune joueur incarne un personnage relativement inexpérimenté de façon à ce que l'inexpérience/l'immaturation relative du joueur ne soit pas un obstacle à la crédibilité du personnage.

La seconde possibilité est de régler toutes les actions pouvant poser problème en se fondant sur les capacités du personnage (i.e. par des jets de compétences/caractéristiques) au lieu de prendre en compte les capacités réelles du personnage. Par exemple un PJ tente de baratiner un garde afin qu'il le laisse passer. Le joueur joue l'action en discutant avec le MJ comme s'il s'agissait du garde (*Roleplay*), mais le MJ se base *uniquement* sur les capacités du *personnage* (jet de charisme/baratin) pour déterminer le résultat de l'action et non sur les performances du joueur (après tout si le joueur est un vendeur professionnel, cela ne veut pas dire que son personnage lui soit un bon baratin). De même, si les PJ ont à résoudre une énigme, celle-ci n'est *pas* soumise aux joueurs, mais est simplement résolue par un jet de raisonnement.

L'inconvénient de ce système est qu'il ne peut guère fonctionner en ce qui concerne les interactions PJ/PJ (celles-ci ne pouvant pas se gérer par des jets de dés). Il s'agit alors pour le MJ de faire ressortir les capacités du personnage par ses descriptions afin que les joueurs puissent adapter en conséquence le jeu de leur personnage.

*Par exemple, le MJ précise que le Angür le Guerrier parle d'une voix autoritaire et impose l'attention, les autres joueurs peuvent alors en tenir compte dans leurs réactions vis à vis de ce personnage, même si le joueur incarnant Angür manque d'autorité.*

La solution la plus naturelle est vraisemblablement un moyen terme entre les deux : les joueurs choisissent des personnages qu'ils sont capables d'incarner de manière « relativement » crédible et le MJ fait en sorte de régler les décalages éventuels (par exemple en orientant les choix des joueurs par des descriptions adéquates, en donnant du temps ou des indices supplémentaires à un personnage perspicace etc.).

Si les capacités du joueurs sont *supérieures* à celle du personnage (par ex. si un joueur intelligent et charismatique incarne un autiste), le problème est alors moindre, il suffit au joueur de se limiter dans ses actions (un barbare à -5 en raisonnement devrait éviter de donner la réponse à une énigme mathématique complexe, *même le joueur a trouvé la réponse*).

## Au MJ

*« Toutes les stratégies, comme les trains, fonctionnent parfaitement, mais si vous le montez pas dans le bon... vous arriverez quelque part où vous ne souhaitiez pas aller. Ne blâmez pas le train » (J. O'Connor et J. Seymour, Introduction à la Programmation Neuro-Linguistique) ».*

## Le rôle du MJ

Le MJ a la lourde tâche de *donner vie au monde* en gérant les interactions avec les PNJ, en étant les yeux, les oreilles et le nez, mais également le *corps* et le *subconscient* des PJ. Il est le garant de la *cohérence* ou au minimum de la *crédibilité* de l'ensemble. Tout ce qui est dit précédemment pour les PJ s'applique également pour les PNJ, bien que ceux-ci soient souvent moins détaillés que les personnages des joueurs.

### Descriptions.

Les seuls contacts que possèdent les PJ avec l'univers provient des paroles du MJ, aussi celui-ci devrait soigner le plus possible ses descriptions, qui peuvent être aussi détaillées et aussi précises que possible : l'idéal est de littéralement submerger les joueurs de détails sur le monde afin de permettre à leur imagination de fonctionner à plein régime ! Par exemple, les joueurs entrent dans une auberge : quel est l'aspect du sol ? Y-a-t-il un mobilier digne de ce nom ou de simples billots de bois ou mottes de paille en guise de sièges ? Quelles sont les odeurs, les sons, la température, les couleurs ? Quels sont les personnages qui attirent l'attention des PJ lorsqu'ils entrent ? Quelle est l'impression d'ensemble dégagée par la scène ?

Ne pas négliger de décrire également les actions des PJ, en mettant continuellement en relief leurs traits marquants : force physique, carrure imposante, maigreur etc. Il est important de le rappeler, car la quasi totalité des MJ ont une tendance naturellement à se préoccuper plus de leur magnifique scénario amoureux préparé et de leur univers de jeu ultra-détaillé et original que des personnages de joueur !

Naturellement les traits caractéristiques des joueurs ont généralement déjà été mentionnés dans la description des personnages, mais les joueurs ont souvent tendance à les oublier et donc ne pas en tenir compte...

*Par exemple, si un personnage est particulièrement agile, n'omettez pas de mentionner dès que l'occasion s'en présentera que celui-ci se déplace d'une démarche féline, réagit avec vivacité ou a des mouvements rapides et précis. Les joueurs sont toujours satisfaits de voir que le MJ tient compte de leur image !*

Tachez si possible d'utiliser un vocabulaire précis, riche et varié. L'expérience personnelle ou le cinéma (pour avoir une large gamme d'« images mentales ») et la littérature (pour savoir comment transmettre ces images aux joueurs) sont des sources d'inspiration incontournables.

Donner un maximum de détails sur le monde qui entoure les personnages présente deux avantages : d'une part, permettre aux joueurs de s'identifier le plus possible avec leur personnages, d'autre part, noyer les détails importants (par exemple les indices concernant le scénario) sous une foule de détails annexes et insignifiants.

Cependant, le MJ doit également se souvenir que bien décrire prend du temps et que le temps perdu l'est toujours au détriment du rythme de l'action. Il convient alors de trouver un juste milieu entre la précision et le niveau de détail de la description, et la rapidité de l'action. Par exemple, imaginons que les PJ rentrent dans une caverne dans laquelle se trouve un dragon. En temps de jeu, il ne faut qu'une fraction de seconde aux PJ pour découvrir la scène... mais une description précise de la caverne peut prendre du temps, surtout si celle-ci est vaste et riche en détail de toute sorte... Stopper le jeu pour tout décrire en détail revient à figer la scène, à briser le rythme et la fluidité de la partie.

Une solution possible est de décrire la scène en utilisant un mécanisme de zoom : Le MJ commence par faire ressortir les grandes lignes, les impressions les plus marquantes (dans le cas présent, le dragon...), puis affine par la suite ses descriptions suivant les actions des joueurs en approfondissant ce qui les intéresse plus particulièrement.

Le MJ devrait également adapter ses descriptions à la nature du monde dans lequel se situe l'aventure (on ne décrit pas de la même façon dans les Terres du Milieu et dans les Jeunes Royaumes), à la sensibilité des personnages auxquels il s'adresse (on ne décrit pas de la même façon un combat à un guerrier barbare et à un troubadour romantique). N'hésitez pas à varier le ton, le niveau et le rythme de sa voix pour l'adapter aux aventures vécues par les personnages.

Eviter les descriptions *objectives* (i.e. il ne faut pas décrire les choses telles qu'elles sont) pour privilégier les descriptions *subjectives* (i.e. décrire les choses telles que les voient les PJ, avec leur point de vue, leur sensibilité, leurs émotions du moment, leur état d'esprit, leurs compétences et leurs limites). Comme le dit fort justement un proverbe arabe : « *L'apparence d'un morceau de pain dépend de ce que l'on est affamé ou non* »...

Le but numéro 1 de la plupart des MJ est de *tout mettre en œuvre pour aider les joueurs à rentrer dans leur personnage*. Comparez par exemple : « Tu vois un orc qui fonce vers toi. Il porte une épée et un bouclier et il t'attaque... Tu esquive... Il

touche... Tu perd 10 pv à l jambe, blessure grave, tu tombes par terre » avec « Avec un hurlement de rage, une créature humanoïde au faciès bestial fait irruption dans la pièce et se rue sur toi, brandissant une longue épée acérée et un petit bouclier rond. Tu te jette en arrière, essayant d'éviter l'attaque, mais avant que tu ne puisse réagir, son épée s'abat sur toi, et une douleur fulgurante traverse ta jambe gauche. Ne pouvant retenir un cri de douleur tu t'effondre sur le sol ».

Afin de rendre les descriptions aussi prenantes, il est nécessaire d'utiliser un langage que les joueurs puissent comprendre, auquel les joueurs soient sensibles. Par exemple, des joueurs plutôt visuels ont besoin de *voir* les images que vous évoquez pour se les représenter et pour les mémoriser. Par conséquent, utilisez des mots ou des expressions faisant appel au sens de la vue, n'hésitez pas à dessiner des plans ou croquis, ou à montrer des images de personnages venant de livres ou de revues, éventuellement à *jouer* réellement les personnages que vous incarnez. Ecrivez les noms des personnages que vous introduisez sinon les joueurs les plus visuels ne parviendront tout simplement pas à les retenir. Des joueurs kinesthésiques privilégieront les sens du toucher, de l'odorat, tandis que des auditifs utilisent préférentiellement le sens de l'ouïe.

**Préserver la richesse de l'univers de jeu.** Un travers commun à de nombreux MJ est de ne donner aux PJ que les informations strictement nécessaires au scénario. L'univers de jeu se limite alors à être le décor des aventures des personnages, mais n'acquiert ainsi aucune profondeur. Le MJ devrait s'efforcer de rendre le monde aussi riche et aussi complet que possible, afin de faire sentir aux PJ que celui-ci a une existence *indépendamment de leurs actions et de leurs aventures*, et qu'il n'a pas besoin d'eux pour exister : multiplier le nombre de PNJ (célèbres ou anodins), les événements, les lieux, les rumeurs etc. (même sans rapport avec l'histoire). Il faut toujours garder à l'esprit que les PNJ ne sont pas uniquement là pour fournir des adversaires/alliés aux personnages : ils possèdent leur propre histoire, leur propre personnalité et leur propre motivation. Par exemple, s'ils ont le dessous lors d'un combat, ils ne combattront jamais stupidement jusqu'à la mort, mais chercheront à s'enfuir ou à sauver leur vie d'une façon quelconque – quitte à revenir plus tard se venger s'ils en ont l'occasion. Varier au maximum les types de personnages rencontrés : les PJ ne doivent pas avoir l'impression de parler toujours à la même personne (bien que stricto sensu ce soit le cas) !

Le MJ devrait considérer qu'aucun PNJ n'est complètement stupide, borné ou « maléfique », mais plutôt que chacun possède simplement une vision du monde qui lui est propre et qui peut être

radicalement différente de celle des PJ. Pour le PNJ, cette vision est la vérité et celle-ci n'est pas à priori inférieure à celle des personnages. Au MJ d'éviter tout manichéisme excessif, et (quelles que soient ses options philosophiques personnelles !) de privilégier une approche *relativiste* dans le jeu des PNJ, i.e. considérer que toutes leurs vision du monde sont *également valides et respectables*, suivant le point de vue auquel on se place. Chaque comportement a toujours une *raison* précise, à chercher dans le présent ou le passé des PNJ.

*Par exemple, une bande d'Orcs attaquent un village. Ils ne sont pas venus là jute pour servir de punching ball ! Le MJ devrait se placer du point de vue des Orcs et se poser la question de savoir pourquoi ils ont décidé d'attaquer. Sont-ils à court de provision ? Peut-être considèrent-ils que les humains ont envahi leur territoire ? Il y a-t-il eu une provocation quelconque ? Un chef Orc a-t-il vu dans cette attaque un moyen de renforcer son autorité menacée par des luttes internes ? Les Orcs ont-ils été manipulés par d'autres personnages ? Pourquoi ont-ils choisi ce village en particulier ? Se livrent-ils systématiquement au pillage de tous les villages rencontrés ? Quel est l'état d'esprit des assaillants : s'attendent-ils à une victoire facile ? Sont-ils venus pour vaincre ou mourir ? etc.*

Le MJ devrait toujours se souvenir que le noir et le blanc sont rares et le gris très fréquent. Laisser toujours planer l'ambiguïté, le doute, l'incertitude... Les joueurs ne devraient jamais savoir si leur actes sont « bons » ou « mauvais » ni même si ces notions ont un sens.

« [...] Rien n'est mauvais au début. Même Sauron ne l'était pas » (Tolkien, *Le Seigneur des anneaux*).

« Il n'existe ni bien, ni mal, c'est la pensée qui les rend ainsi » (William Shakespeare).

### **Respecter les joueurs.**

Le MJ étant le maître absolu, il dispose de tout pouvoir sur les personnages, mais ce pouvoir n'a d'autre justification que de maximiser le plaisir que les joueurs retirent du jeu. Il est donc préférable d'éviter les décisions arbitraires et immotivées (ou du moins les décisions perçues comme telles par les joueurs). Il est facile pour un MJ de tuer/tromper les personnages, de les ridiculiser, assurant ainsi une certaine forme de supériorité/domination bien propre à renforcer son ego, mais **cela ne devrait jamais être son but**. Une partie de JdR n'est pas une lutte entre le MJ et les joueurs. En particulier, un MJ se doit de donner au joueur toutes les informations lui permettant de jouer son personnage de façon crédible. Le MJ doit se borner à entériner les décisions des joueurs à les mettre en balance avec sa connaissance du scénario et de l'univers de

jeu, le tout dans *l'intérêt du jeu* (c'est-à-dire dans l'intérêt des joueurs, mais pas forcément dans celui des personnages).

Afin que les joueurs se sentent maîtres de leur destin, il est préférable d'éviter le dirigisme, de ne pas manipuler les personnages, de ne pas en faire des spectateurs impuissants d'une histoire qui les dépasse (ou plus précisément de ne pas leur en donner l'impression). Il s'agit de placer les personnages au cœur de l'histoire, de rebondir sur leurs actions et sur leurs décisions afin de les *intégrer aussi étroitement que possible à la trame imaginée par le MJ*. A la fin d'un « bon » scénario, les PJ ne devraient pas pouvoir distinguer entre les événements prévus à l'avance et ceux improvisés au cours du jeu.

Même (surtout) lorsque le MJ fait preuve de dirigisme, il doit encore donner *l'impression* de laisser toute liberté aux PJ !

Il est également de la responsabilité du MJ de s'assurer que les attentes des joueurs soient compatibles et correspondent au type de campagne qu'il envisage, et que chaque joueur incarne un personnage adapté à sa campagne. L'objectif est d'éviter que le personnage, *ou le joueur*, se retrouve en décalage total avec l'aventure. Par exemple, il devrait éviter de confier à un joueur un guerrier barbare, si toute l'aventure consiste en une série de complots diplomatiques et d'intrigues de palais (bien que naturellement le contre emploi puisse également être amusant à jouer, mais le personnage risque de se retrouver rapidement et de facto exclu de l'aventure).

Le MJ devrait s'efforcer de garantir que tous les joueurs se sentent impliqués (d'une façon ou d'une autre) dans l'aventure sans privilégier (autrement que temporairement) un PJ par rapport aux autres.

## **Mort des personnages-joueurs : une nécessité ?**

*« Elle est Euthanasie, la suprême infirmière  
Elle survient, à temps, pour arrêter ce jeu  
Près du soldat blessé dans la boue des rizières  
Chez le vieillard glacé dans la chambre sans feu »  
(Léo Ferré – Ne chantez pas la mort).*

Le MJ étant le maître absolu du déroulement du jeu, le choix de tuer ou non les personnages des joueurs lui revient. Cette décision est critique au vu de l'investissement souvent important consenti par les joueurs dans la création et l'élaboration de leur personnage (histoire, progression). Les MJ ont souvent des opinions forts diverses sur la façon d'assumer ce choix. Ces attitudes se situent entre deux extrêmes suivants :

Certains MJ considèrent que leur devoir est de rester absolument fidèles aux règles. Ils se considèrent plus comme des *arbitres* que comme

des *maîtres de jeu*, et respectent (sauf cas très particuliers) les résultats indiqués par les dés : si un PJ doit mourir du fait des règles, que ce soit par malchance ou par la conséquence logique de ses actions, alors il meure. Cette attitude revient en quelque sorte à *refuser d'assumer le choix*, en le faisant reporter uniquement sur le système de règles et sur le hasard, ou plutôt à *essayer de ne pas de l'assumer* : en effet, d'une part le MJ est en général le concepteur du scénario, donc celui qui choisit le niveau de puissance des PNJ et d'autre part, les règles ne peuvent couvrir tous les choix possibles en cours de jeu, donc une part d'arbitraire subsiste : par exemple, un brigand capture un PJ. Décidera-t-il de le tuer immédiatement ? De le rançonner ? Ou de le vendre comme esclave ? Aucune règle ne permet de décider cela, le MJ est seul juge...

D'autres MJ estiment, au contraire, que la mort des PJ pose trop de problèmes au jeu et essayent au maximum de les éviter, n'hésitant pas à ignorer ou modifier les résultats indiqués par les dés. Le problème essentiel de ce type d'attitude est que, si les joueurs sont au courant, ils peuvent alors être tentés d'en abuser, n'hésitant pas à affronter des dangers mortels en comptant sur le MJ pour leur sauver la mise dans toutes les circonstances ! Cela ne devrait pas se produire avec des « bons » joueurs, mais il n'en reste pas moins que sans un soupçon de danger, il n'y a pas plaisir à vaincre... Si la mort est bannie du jeu, celui-ci perd alors quelque peu de sel...

Comme toujours, la solution la plus satisfaisante se situe probablement quelque part entre ces deux extrêmes... L'ambiance de la campagne, naturellement, joue le rôle primordial. Dans certains JdR, la mort des personnages est de règle, tandis que dans d'autres, elle doit rester l'exception.

En général, nous considérons que la mort d'un personnage ne devrait jamais être le produit du pur hasard, c'est-à-dire qu'un personnage ne devrait jamais mourir *par simple malchance*. Imaginons par exemple, qu'un personnage marche dans un couloir piégé. Le héros (pourtant sur ses gardes) échoue à son test de perception et meurt... Il s'agit d'une mort gratuite sans aucune justification, qui peut être ressentie comme une injustice par le joueur (bien que paradoxalement ce type d'événements se produise souvent dans la vie réelle !). Il aurait été préférable par exemple d'indiquer au joueur des indices lui permettant d'éviter le piège (et s'il les néglige ou les ignore, alors... tant pis pour lui !) ou bien encore de considérer que le piège n'est pas mortel, mais simplement destiné à le capturer ou à le blesser gravement (ce qui permet au jeu de continuer tout en faisant payer au personnage le prix de son échec). De même si les personnages sont attaqués et

vaincus par des brigands : ceux-ci peuvent se contenter de les détrousser sans les tuer, ou encore de les vendre comme esclaves etc. En revanche, si les PJ s'engagent consciemment sur une route réputée dangereuse, sans protection suffisante, négligent des conseils de prudence répétés etc. alors leur mort n'est plus seulement le fruit du hasard, mais *celui de leur propre négligence*.

Il faut aussi parfois savoir dédramatiser la mort des PJ ! Celle-ci peut-être le couronnement de leur carrière d'aventurier, l'occasion pour eux d'entrer dans l'histoire (penser à la mort de Sturm de LuneLame dans la Lancedragon, ou celle de Boromir dans le Seigneur des Anneaux, ou encore celle d'Anakin Skywalker dans Le Retour du Jedi...). La mort fait partie de la vie, et les joueurs ferait bien de l'accepter...

Au MJ d'offrir aux joueurs une mort qui soit à la hauteur de leurs vies virtuelles, et qui constitue un moment important du jeu ! Aux joueurs d'accepter les aléas du jeu et d'en profiter pour créer un nouveau personnage, encore plus riche et haut en couleur que l'ancien !

## Modulation du système de règles : choix des options

Il va de soi qu'un système de règles à vocation « générique » comme *Quiddity*, nécessite d'être adapté au style de campagne et d'univers choisi par le MJ. Celui-ci aura à choisir parmi les nombreuses règles et options mises à sa disposition tout au long des règles, et à compléter les aspects techniques qui ne sont qu'imparfaitement définis (créatures, fantastiques, monstres, races etc.). Quelle type d'ambiance désire-t-il créer ? Quelle seront les activités principales des PJ (enquête, combat etc.) ? C'est à chaque MJ de trouver son style... et de choisir les règles en fonction.

**Choix de l'ambiance.** Saga fantastique à la Tolkien ? Fresque historique ? Comique ? Horreur, thriller, film policier ? Ambiance glauque et sordides des cités modernes tendance « punk » ? A vous de choisir, suivant votre inclination et celles de vos joueurs !

**Divers styles de scénarios.** Il existe bien des façons de concevoir un scénario. En général, celles-ci varient entre les deux extrêmes suivants.

- **Trame linéaire.** Tous les événements sont prévus à l'avance, le scénario suit une trame très rigide et complètement linéaire. Il est constitué d'une série d'étapes qui devront être franchies successivement par les PJ. L'avantage de ce type de scénarios est que le MJ peut préparer très soigneusement ses descriptions et le jeu des PNJ (puisque tous les événements sont connus à l'avance). Ce style

de scénarios convient souvent soit à des MJ et des joueurs débutants, soit à un jeu très technique, orienté vers les combats, ou à l'inverse à des parties essentiellement fondées sur l'*ambiance*. Il demande alors un grand talent de conteur au MJ, qui devra être capable de maintenir l'intérêt des joueurs malgré le fait que ceux-ci n'ont que très peu de prise sur l'histoire. Un scénario très linéaire peut aller jusqu'à ressembler à un *conte*.

- **Trame libre.** Aucun événement n'est prévu à l'avance. Le MJ met en place les PNJ impliqués dans l'aventure (décide de leurs buts, de leurs motivations, de leurs personnalités etc.), conçoit le ou les lieux dans laquelle elle se déroule, et choisit une façon d'intégrer les PJ, puis il laisse se dérouler l'aventure en se contentant d'improviser les réactions des PNJ aux actes des PJ. L'avantage de ce type de scénario est qu'il laisse une énorme marge de manœuvre aux PJ et se révèle souvent beaucoup plus riche en possibilités qu'une trame linéaire. Il demande une plus grande expérience et un plus gros travail au MJ, autant au niveau de la gestion du jeu (qui demande une improvisation presque permanente) que de la préparation initiale (puisque les événements ne sont pas prévus à l'avance, le MJ devra disposer d'un plus grand nombre d'information sur l'environnement de jeu, sans que celles-ci servent nécessairement au cours du jeu). Ce type de scénario demande aussi un plus grand investissement de la part des joueurs (qui ne peuvent se contenter d'« attendre les événements »).

Comme d'habitude les scénarios se situent quelque part entre ses deux extrêmes. L'habileté suprême pour un MJ consiste à présenter aux joueurs une trame complètement linéaire en leur donnant l'impression d'une totale liberté !

**Niveau de « réalisme » de l'univers de jeu.** Le « réalisme » d'un JdR n'est pas une mesure absolue, mais dépend du type d'univers que ce JdR entend simuler. En effet, il est clair qu'un JdR n'a pas pour but de *simuler la réalité*, mais plutôt de simuler un univers *imaginaire*, souvent d'origine littéraire ou cinématographique. Un système de règle n'a pas besoin d'être « réaliste », il se doit simplement d'être *adapté à l'univers de jeu qu'il essaye de simuler*. Il existe plusieurs types de campagnes, qui varient entre les extrêmes suivants :

Cartoons/comique. Aucun souci de réalisme, ni même de crédibilité de l'univers. Tout est possible, tout peut arriver, la seule contrainte étant l'intérêt de l'histoire et du jeu.

Epique. Les personnages sont (au moins potentiellement) des héros, très supérieurs au commun des mortels. Leur progression est souvent très rapide (à moins qu'ils soient puissants dès le départ). Ils accomplissent de grands prodiges et des exploits défiant les lois des probabilités, et sont confrontés à des adversaires de grande valeur. Les morts de PJ sont assez rares, elles sont presque toujours le résultat d'une confrontation avec un adversaire exceptionnel. En terme de films, il peut s'agir par exemple de « Les Aventuriers de l'Arche Perdue », « Star Wars », « L'Arme Fatale » etc. Dans ces campagnes, le MJ dirige en général les événements dans un sens favorable aux PJ. Il privilégie l'action, la fluidité du jeu, au détriment parfois du réalisme.

Ultra-réaliste. Haut souci de crédibilité de l'univers de jeu. Les personnages sont souvent des individus comme les autres. Leur progression est lente, voire inexistante. Dans ces campagnes – comme dans la vie – le but des PJ est souvent d'éviter le danger plutôt que l'affronter. Souvent, l'aventure est orientée vers l'horreur, l'épouvante ou le suspense (thriller). Les morts de PJ ne sont pas rares, parfois même fréquentes.

Souvent, le MJ se veut impartial, afin de simuler *l'implacabilité et l'inhumanité de l'univers de jeu*. Il met l'accent sur la précision de la simulation afin de s'octroyer un rôle d'arbitre, impliquant les règles de façon très précise et rigoureuses et se contentant d'entériner les actes et décisions des PJ et d'en tirer les conclusions logiques, sans les favoriser.

**Appliquer les règles ou non ?** Certains MJ aiment appliquer les règles de façon très strictes, très rigoureuses tandis que d'autre, à l'instar du grand Gary Gygax (l'un des créateurs de Donjons et Dragons, le premier jeu de rôle), estiment que « Les dés ne sont là que pour faire du bruit derrière le paravent »... Et entre ces deux attitudes très respectables, d'innombrables variantes, tout aussi respectables, existent.

Un système de règle a deux objectifs bien distincts. D'une part, il doit permettre de *décrire* précisément les personnages (PJ ou PNJ) impliqués dans le jeu (dans le cas de *Quiddity*, il s'agit d'une description *chiffrée*) et d'autre part, il doit fournir un moyen de *simuler* les actions de ces personnages.

Les MJ peu intéressés par l'aspect simulation peuvent parfaitement *oublier* ce second aspect et utiliser les règles uniquement comme un moyen de créer et de décrire des personnages avec une précision digne d'un mécanisme d'horlogerie.

L'aspect simulation est alors pris en compte *uniquement de façon informelle*, en se fiant au seul bon sens et à l'expérience ou à l'intuition du MJ, qui estimera, en fonction des caractéristiques chiffrées des personnages, l'effet des actions

entreprises par les personnages, *sans se fonder sur des règles formelles*.

## Vitesse de progression des personnages

Le choix de la vitesse de progression des personnages (i.e. du nombre de PA gagnés par séance de jeu) est du ressort du MJ. La progression peut être fondée sur trois types de critères différents :

- **Utilisation des compétences.** Cette option, qui se veut « réaliste », considère que les personnages ne sont susceptibles de progresser que dans les compétences et caractéristiques qu'ils ont réellement eu l'occasion de pratiquer au cours du jeu. Par conséquent, le critère essentiel d'attribution des PA (suivant cette optique) est le nombre de compétences que les PJ ont eu l'occasion d'utiliser de façon « intensive » (certains systèmes de règles existants prennent par exemple en compte le nombre de réussites ou de réussites critiques). Le problème principal est que les PJ ont alors souvent du mal à développer certaines compétences sans interrompre leurs aventures pour de longs mois d'apprentissage... Privilégier un système purement « réaliste » peut poser problème dans le mesure où il n'incite en rien les personnages à partir à l'aventure... Si on veut rester « réaliste » il va de soit qu'à moins d'être très inexpérimentés, des aventuriers *ne devraient pratiquement pas progresser* durant le court laps de temps que dure une aventure. D'autre part, ce système oublie une source importante de progression : la progression « psychologique » (un PJ devient plus puissant, non parce qu'il augmente ces capacités techniques, mais parce qu'il prend de l'assurance, de la confiance en lui, qu'il apprend à utiliser ses connaissances).
- **Roleplay.** Certains MJ se fondent sur les « performances » estimées du joueur dans le jeu de son personnage pour attribuer des points d'expérience. Outre un aspect « scolaire » assez déplaisant, cette option nous semble assez contestable dans son principe car elle établit une part importante d'arbitraire dans l'attribution des PA (quels sont les critères sur lesquels se base le MJ ?). Nous considérons personnellement qu'il n'est pas du rôle du MJ d'utiliser ses prérogatives particulières pour imposer à ses joueurs sa façon de jouer. Si un MJ considère qu'un joueur n'interprète pas son personnage de manière satisfaisante, ce problème devrait être résolu par la discussion et la confrontation des points de vue sur ce qu'est le jeu de rôle (ou sur la nature du personnage), et non par une décision arbitraire et unilatérale du MJ. Nous estimons de plus

que le jeu de rôle est un jeu *essentiellement non compétitif* (pas de compétition entre les joueurs et le MJ, mais une pure *coopération*), et devrait le rester. L'expérience montre d'ailleurs que le MJ hésite souvent à assumer un tel « pouvoir ».

- **Scénario.** La dernière possibilité – qui nous semble pour notre part le meilleur compromis – est de fixer le nombre de PA gagnés par les joueurs suivant le scénario et les actions accomplies par le groupe de personnages. Le nombre de PA devrait être choisi en fonction de la rapidité de progression souhaitée par le MJ pour sa campagne. Les indications ci-dessous sont là pour l'aider dans ce choix.

### Estimation de la rapidité de progression suivant les styles de campagne.

**Campagne « Epique »** (style D&D, Rolemaster)  
Augmentation rapide des personnages qui peuvent devenir très puissants, très au delà du commun des mortels. Gain d'environ 3-6 PA/séance de jeu. Le MJ doit s'assurer de maîtriser parfaitement le niveau de puissance des personnages.

**Réaliste** (Appel de Cthulhu, Elric, Vampire). Peu d'évolution des personnages, qui restent généralement assez semblables à eux-même. 0-2 PA/séance.

**Romanesque** (Warhammer, Runequest). L'évolution des personnages est assez rapide par rapport à la réalité, mais lente sur le temps de jeu. 2-4 PA/séance.

-----  
*"Allez-vous en. Il y a d'autres mondes."  
(Stephen King. La Tour Sombre I - Le  
Pistolero).*

*'EH BIEN, s'écria la voix de Blaine,  
JETEZ VOS FILETS, VAGABONDS, ET  
QUE LA JOUTE COMMENCE !'" (Stephen  
King. La Tour Sombre IV - Magie et  
Cristal).*

## Remerciements

Merci à tous ceux qui ont bien voulu servir de cobayes ou de testeurs, permettant ainsi à ces règles de prendre peu à peu forme. Merci à tous ceux qui ont partagé avec moi leur passion du JdR. Je suis particulièrement reconnaissant à Pierre, Thierry, Laurent, David, Ahmed, Philippe pour d'intéressantes discussions sur les règles et pour les nombreuses parties de test.

# Sommaire

## INTRODUCTION.....2

## LE PERSONNAGE.....3

### **CARACTERISTIQUES .....3**

CARACTERISTIQUES PHYSIQUES.....3

CARACTERISTIQUES MENTALES .....3

CARACTERISTIQUES SOCIALES .....3

CARACTERISTIQUES DE PERCEPTION.....4

CARACTERISTIQUES SPIRITUELLES.....4

CARACTERISTIQUES SURNATURELLES

..... **ERREUR ! SIGNET NON DEFINI.**

CARACTERISTIQUES DERIVEES .....4

VALEUR DES CARACTERISTIQUES .....4

### **COMPETENCES .....5**

LISTE DES COMPETENCES .....5

NIVEAU DES COMPETENCES.....8

### **AUTRES ATTRIBUTS SECONDAIRES .....8**

### **RECUPERATION DES CARACTERISTIQUES ET**

**ATTRIBUTS SECONDAIRES.....8**

### **AVANTAGES ET DEFAUTS.....9**

CALCUL DU COUT D'UNE CAPACITE SPECIALE.9

CAPACITES MENTALES ET SOCIALES .....9

CAPACITES PHYSIQUES .....11

IDENTITE, HISTORIQUE .....12

SURNATUREL .....13

### **RACES ET CULTURES.....13**

### **AGE DU PERSONNAGE .....14**

MODIFICATION DES CARACTERISTIQUES DUES

A L'AGE.....14

AGE DE DEPART .....14

MORT DUE A L'AGE .....14

## EVOLUTION ET DEVELOPPEMENT...15

**APPRENTISSAGE PRELIMINAIRE .....15**

**ENTRAINEMENT .....15**

**GAIN DE POINTS D'APPRENTISSAGE PENDANT**

**LE JEU.....15**

**UTILISATION DES POINTS D'APPRENTISSAGE**

**(PA).....15**

COMPETENCES .....15

CARACTERISTIQUES .....16

## RESOLUTION DES ACTIONS .....17

## JETS DE COMPETENCES .....17

REUSSITE OU ECHEC..... 17

## **CHOIX DES COMPETENCES ET DES**

**CARACTERISTIQUES ..... 17**

## **EVALUATION DES NIVEAUX DE DIFFICULTE**

**ET DES NIVEAUX DE COMPETENCES**

**MINIMAUX ..... 18**

**CONFLITS ET JETS D'OPPOSITION ..... 18**

**ESTIMATION DES VITESSE DE DEPLACEMENT**

**..... 18**

**UTILISATION DES POINTS DE**

**CARACTERISTIQUE ..... 18**

## DOMMAGES..... 21

**BLESSURES ..... 21**

**GUERISON ..... 22**

**SEQUELLES ..... 22**

**FATIGUE ..... 23**

**MALADIES ET EMPOISONNEMENTS ..... 23**

**EFFETS DES DOMMAGES SUR LES**

**CREATURES ARTIFICIELLES..... 23**

## SYSTEME DE COMBAT..... 25

### **DETERMINATION DE L'ORDRE D'INITIATIVE**

**..... 25**

### **COMBAT EN MELEE ..... 25**

**RESOLUTION DE L'ATTAQUE..... 25**

**MODIFICATEURS DE COMBAT ET SITUATIONS**

**PARTICULIERES ..... 26**

**LIMITATIONS A LA DEFENSE ..... 26**

### **COMBAT A DISTANCE ..... 26**

**ATTAQUE PAR PROJECTILE..... 27**

**DEFENSE ..... 27**

### **DEPLACEMENT EN SITUATION DE COMBAT 27**

**ATTAQUES SPECIALES ET TACTIQUES DE**

**COMBAT..... 28**

**TACTIQUES DE BASE ..... 28**

**TECHNIQUES DE COMBAT AVANCEES ..... 29**

### **DEGATS ..... 31**

**PROTECTION D'ARMURE. .... 32**

**EFFET DE LA LOCALISATION. .... 32**

**DOMMAGE DES ARMES ..... 32**

**SPECIFICITE DES ARMES (OPTION). .... 34**

## PSYCHOLOGIE..... 35

**MORAL ..... 35**

**PEUR ..... 35**

**SANTE MENTALE..... 35**

## LE BESTIAIRE ..... 37

<b>COMPETENCES ET CARACTERISTIQUES DES PNJ.....</b>	<b>37</b>
<b>ANIMAUX ET MONSTRES.....</b>	<b>37</b>
COMPETENCES DE COMBAT.....	37
PV ET FURTIVITE DE BASE.....	38
MANŒUVRES.....	38
CAPACITES DE DISSIMULATION DANS LE MILIEU NATUREL.....	38
RESISTANCE.....	38
<b>ROBOTS.....</b>	<b>39</b>
<b>DEMONS.....</b>	<b>39</b>
<b>CHOIX DES ADVERSAIRES.....</b>	<b>40</b>

**EN GUISE DE CONCLUSION... ..41**

<b>AUX JOUEURS.....</b>	<b>41</b>
HISTOIRE ET PERSONNALITE D'UN PERSONNAGE.....	42
JOUER UN ROLE.....	43
S'ADAPTER A LA CAMPAGNE.....	43

RESPECTER LES AUTRES JOUEURS.....	43
OUBLIER LES REGLES.....	44
ETRE A L'ECOUTE DES AUTRES.....	44
EVITER LES INTERVENTIONS INUTILES.....	44
SAVOIR OUBLIER LA REALITE.....	44
DECALAGE ENTRE PERSONNAGE ET JOUEUR.....	45
<b>AU MJ.....</b>	<b>46</b>
LE ROLE DU MJ.....	46
MORT DES PERSONNAGES-JOUEURS : UNE NECESSITE ?.....	48
MODULATION DU SYSTEME DE REGLES : CHOIX DES OPTIONS.....	49
VITESSE DE PROGRESSION DES PERSONNAGES.....	51

**REMERCIEMENTS..... 52**