

Simulacres *alternative*



Simulacres® par Pierre Rosenthal
Alternative par Richard Renaud
Couverture de James Hawkins

Le personnage du joueur

Simulacres est un système de jeu de rôle «universel» créé par Pierre Rosenthal et publié dans le hors-série n°1 du magazine *Casus Belli* en 1988, avant de connaître une seconde édition en 1994. De nombreux univers sont venus l'appuyer entre-temps, parmi lesquels on peut citer : *Capitaine Vaudou*, *Cyber Age* et *Sang Dragon* (pour les plus connus).

Les règles de *Simulacres Alternative* se reposent en majeure partie sur la septième mouture du système original, et vous sont présentées dans les chapitres suivants. Nous sommes partis du postulat de départ que cette refonte s'adresserait avant tout à des joueurs expérimentés, qui désireraient utiliser les règles avancées, dites «de campagne», afin de jouer sur le long terme. Les joueurs habitués remarqueront que nous avons en outre complété l'ensemble par les règles de localisation des blessures (à l'origine simple option au système de base). Finalement, un effort particulier a été effectué pour mettre en adéquation les règles de *Simulacres* avec des univers allant du contemporain au futur proche.

Simple, souple et intuitif, vous allez découvrir un système différent, surprenant et addictif.



Description et création

La première chose que doit faire un joueur avant de commencer une partie de jeu de rôle, c'est de choisir le personnage qu'il va incarner. S'il est débutant, indécis ou pressé, nous lui conseillons de choisir un personnage prêtiré, c'est-à-dire un personnage clés en main. Il y en a six de prévus par univers dont vous pouvez vous inspirer.

Un paradoxe de la création de personnage dans le jeu de rôle est qu'il faut souvent un peu savoir comment «fonctionnent» les règles pour savoir si son personnage correspond bien à ce que l'on désire, mais que l'on ne peut bien saisir le mécanisme des règles qu'après avoir créé un personnage. C'est un peu le problème de l'oeuf et de la poule. Mais ne paniquez pas, tout cela n'est pas si compliqué.

Le plus simple, c'est de lire la description des caractéristiques d'un personnage avec une feuille vierge (en dernière page) devant soi, ou avec des prêtirés. Vous pourrez créer un personnage au fur et à mesure, puis passer aux mécanismes du jeu pour savoir comment va «fonctionner» votre personnage.

Les caractéristiques

Elles sont divisées en plusieurs catégories. Voici, pour chacune, comment remplir la feuille de personnage, lorsque vous en créez un.

Composantes

Ce sont les matériaux qui composent les individus, la base même de ce qu'ils sont. un personnage est composé (symboliquement) du Corps, des Instincts, du Coeur et de l'Esprit.

○ Le corps représente notre enveloppe charnelle, et sert à résoudre toutes les situations physiques (courir, regarder, lutter, danser, écouter, etc.). Il recouvre diverses capacités physiques comme la force, l'agilité, l'endurance.

≡ Les Instincts regroupent toutes les forces et les faiblesses cachées et inconscientes de l'individu. C'est par eux que s'expriment le sixième sens, l'intuition, le côté animal du personnage ; mais aussi le fait de se laisser dominer par ses pulsions. Une personne instinctive pourra sentir des présences, se rattraper de justesse lors d'une chute, etc.

♥ Le Coeur est le domaine des sentiments (aimer, se faire aimer, «comprendre», ressentir, influencer, convaincre par les sentiments, etc.). Quelqu'un qui a une forte valeur en coeur peut non seulement mieux convaincre, mais aussi mieux résister aux influences extérieures, alors qu'un personnage avec une faible valeur sera plus velléitaire (incapable de s'en tenir à une décision prise).

✦ L'Esprit gouverne la réflexion (calculer, analyser, raisonner, prévoir, persuader par la raison, etc.) mais aussi l'invention, l'imagination, la création.

Création du personnage

Le valeurs des Composantes varient de 3 (faible) à 6 (fort), 4 et 5 étant des valeurs moyennes. Répartissez un total de 18 points entre vos quatre Composantes.

Exemple : Corps ○ 5, Instincts ≡ 6, Coeur ♥ 4, Esprit ✦ 3 ; un tel personnage est très instinctif, privilégiant ce qui est physique, moyennement amical et pas du tout réfléchi. Une vraie tête brûlée.

Moyens

Les composantes ne sont que des potentialités qui ne sont pas toujours bien exploitées ou exprimées. Il ne sert à rien d'avoir de beaux muscles si on ne les utilise pas, d'avoir un grand coeur si on n'aime personne. L'expression d'une Composante se fait toujours à travers un Moyen. Ainsi Esprit ✦ et Perception ◀ servent à appréhender un problème intellectuel, alors que Corps ○ et Action ▶ servent à donner un coup de poing ou faire un saut en longueur. Le tableau page suivante résume ces diverses

combinaisons avec quelques exemples. Les Moyens sont au nombre de quatre :

 **La Perception.** Elle sert chaque fois que l'on veut connaître quelque chose par l'intermédiaire d'un de nos sens. On l'utilise dans tous les cas où il est plus important de réagir que d'agir. Ainsi, pour éviter une voiture qui grille un feu rouge, c'est la perception qu'on utilisera, pour déterminer si on a vu la voiture à temps.

 **L'Action.** Ce Moyen sert lorsque l'on doit avoir une action effective. C'est le plus évident à comprendre, et aussi l'un des plus utilisés des moyens. L'action servira pour un bras de fer, pour piloter un hélicoptère, pour jouer un rôle comme pour résoudre une énigme.

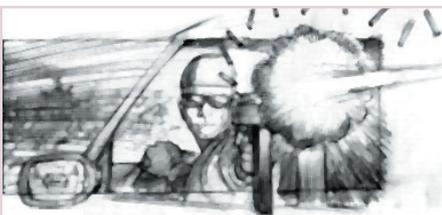
 **Le Désir.** Ce Moyen représente toutes les sortes de volontés, qu'elles soient conscientes ou inconscientes. C'est sans doute le Moyen le plus difficile à appréhender, mais aussi celui qui a le plus de possibilités. On peut ainsi «désirer» survivre, inventer des engins ou des poésies extraordinaires ; bref, arriver à se dépasser.

 **La Résistance.** C'est un Moyen passif, qui sert à tester si on résiste à une agression physique, morale ou sentimentale, ou si on se laisse guider par ses instincts. La Résistance servira pour résister à une toxine, à la fatigue, à ses sentiments envers une personne.

Création du personnage

Les valeurs des Moyens varient de 0 (très faible) à 4 (fort), 2 étant une valeur moyenne. Attribuez un total de 10 pour l'ensemble de vos Moyens.

Exemple : Perception  2, Action  3, Désir  3, Résistance  2 ; ce qui indique un personnage assez moyen, plutôt actif, pas très perspicace, qui ne sait pas trop encaisser les coups durs, mais qui sait y réagir efficacement.



Combinaisons des Composantes et des Moyens

 PERCEPTION

 ACTION

 DÉSIR

 RÉSISTANCE

 CORPS

 INSTINCTS

 COEUR

 ESPRIT

| | | | |
|---|--|--|---|
| Voir, sentir, entendre, goûter, toucher, etc. | Deviner une réaction, 6ème sens. | Connaître les sentiments, psychologie. | Comprendre, analyser. |
| Actions physiques. | Agir ou réagir d'instinct, convaincre par la convoitise. | Se faire aimer, convaincre par la passion. | Raisonner, calculer, résoudre. |
| Surmonter la faim, la fatigue, survivre. | Imposer sa personnalité, réaliser ses rêves. | Avoir la foi, créer la paix, la confiance. | Se raisonner, se détacher des sensations, inventer. |
| Résister aux toxines, aux maladies, à l'asphyxie... | Laisser la "bête" au fond de soi (violence, plaisir, gourmandise). | Résister à la séduction, à l'innocence, à la misère. | Rester logique, l'esprit libre, se concentrer. |

Domaines

Enfin, on n'agit pas dans l'absolu. Chaque personne a des affinités particulières vis-à-vis du milieu extérieur. Ainsi, même si on utilise ses facultés de perception, certains individus sont plus à l'aise pour suivre les traces d'un animal en forêt, alors que d'autres sauront plus facilement analyser un code informatique. Dans le jeu, ces affinités sont appelées les Domaines, et sont au nombre de quatre.

 **Naturel.** Ce Domaine représente la nature sous toutes ses formes (végétal, animal ou minéral). On l'utilise avec la faune, la flore, le climat, le paysage, les insectes, etc. Il servira à prévoir la météo, à déterminer la position des astres, à dresser un animal, à survivre dans un milieu naturel hostile, etc.

 **Humain.** Ce Domaine est en majeure partie utilisé dans les relations sociales. Il permet de séduire, de comprendre la psychologie d'autrui, de déterminer si quelqu'un ment. Une autre utilisation de ce Domaine est le dépassement de soi au niveau physique.

 **Matériel.** Ce Domaine représente tout ce qui est utilisé comme outil, instrument ou objet technologique, au sens le plus large du thème. Les voitures, les armes, les ordinateurs, le portable, le presse-purée, tous relèvent du Domaine matériel.

 **Virtuel.** Ce Domaine est le plus difficile à cerner, car il touche à l'abstraction, au conceptuel, à la création. Il sert pour inventer, pour la recherche fondamentale, pour exprimer sa créativité, pour écrire un article. C'est aussi le dépassement de soi au niveau mental.

Création du personnage

Les valeurs des Domaines varient de 0 (faible) à 2 (fort), 1 étant la valeur normale. L'attribution des points à répartir, ainsi qu'un exemple de création, sont donnés un peu plus loin, après les énergies.

Énergies de base

Chaque individu possède en lui des possibilités de dépassement qu'il est capable de révéler dans des circonstances extrêmes. Lors d'un sursaut de volonté, ou en se concentrant, il peut libérer ces capacités pour changer le cours du destin. Cette capacité particulière s'appelle l'Énergie.

Attention, l'utilisation des Énergies engendre une dépense physique ou psychique (expliquée dans les mécanismes de jeu, page 11) et il vaut mieux les considérer comme des «jokers» (qui typent un peu plus les personnages) que de compter tout le temps sur elles. Il y a trois énergies de base :

 **La Puissance.** Elle permet d'augmenter les chances de réussite et les résultats d'une action. Cette Énergie n'est utilisable que quand une certaine «force» est applicable. Ainsi, on peut ajouter de la Puissance à un coup de poing, à une tentative de séduction, au dépouillement d'un volumineux dossier d'enquête. Mais on ne peut donner de la Puissance à un coup de feu (c'est l'arme qui tire), à la conduite d'une voiture, etc.

 **La Rapidité.** Elle autorise l'augmentation des chances de réussite et les résultats d'une action. Évidemment, cette Énergie n'est utilisable que dans des circonstances où la rapidité joue un rôle. C'est le cas du close combat, des poursuites où les réflexes priment, si une action est faite dans la précipitation, etc.

 **La Précision.** Elle permet aussi d'augmenter les chances de réussite et les résultats d'une action. Évidemment, cette Énergie n'est utilisable que dans les circonstances où la précision joue un rôle, comme viser une cible, savoir trouver le mot juste. La précision peut en fait servir quasiment tout le temps, sauf dans les circonstances passives (comme résister à une maladie, à un hypnotiseur) où seule la Puissance peut servir.

Création du personnage

À l'instar des Domaines, les Énergies ont une valeur de 0 (moyenne), 1 (supérieure) ou 2 (forte). Comme les Énergies sont des «bonus» par rapport à la moyenne, une valeur de 1 n'est pas «normale» (comme pour les Domaines), mais déjà considérée comme supérieure. En effet, le Domaine est utilisé tout le temps alors que l'Énergie occasionnellement seulement. L'attribution des points à répartir, ainsi qu'un exemple de création, sont donnés un peu plus loin.

Autres Énergies

Il existe d'autres Énergies mais elles dépendent du contexte, de l'univers de jeu que vous avez choisi. Cela peut être l'Énergie magique, psionique, vaudou, etc.

À priori, vous n'avez pas à en créer vous-même, mais votre personnage peut être amené à utiliser cette Énergie, auquel cas vous devrez à chaque fois consulter les rè-

Un autre méthode pour créer ses composantes

Sur la feuille de personnage, les cadres où l'on inscrit le score des composantes comportent trois petites cases. Celles-ci servent si vous désirez créer votre personnage d'une façon plus imagée. Comment procéder :

Pour chaque Composante, la première case représente votre potentiel à la naissance ; la deuxième case est la façon dont elle a évolué au cours de votre enfance et votre adolescence, suite à votre éducation et votre milieu ; la troisième case représente vos propres efforts d'amélioration.

Si vous décidez que la valeur d'une case est forte, noircissez-la. Si vous décidez qu'elle est faible, laissez-la en blanc. Pour l'ensemble des quatre Composantes, vous devez noircir 6 cases, et en laisser 6 en blanc. Ensuite, calculez la valeur de chaque Composante en sachant qu'une case blanche vaut 1 point, et qu'une case noire vaut 2 points.

gles spécifiques. Notez simplement que votre personnage ne pourra avoir ces capacités spéciales que s'il a mis des points dans cette Énergie. Ainsi, par exemple, si vous jouez dans un univers magique où les sorciers sont une réalité, il existera une Énergie de sorcellerie. Si votre personnage a des points

Force et agilité ?



Les joueurs habitués à d'autres jeux de rôle sont souvent surpris par la façon de décrire les personnages dans *Simulacres*. En effet, il est plus courant de trouver des caractéristiques plus descriptives (et plus nombreuses) comme Force, Dextérité, Intelligence, Volonté, que celles plus générales comme Corps ou Coeur. C'est en effet souvent plus facile à comprendre au premier abord, mais il ne faut pas oublier que *Simulacres* est destiné à faire jouer dans n'importe quel univers ou situation, et qu'il doit donc être plus générique et moins spécifique. En fait, la capacité de combiner Composantes et Moyens donne déjà de nombreuses possibilités, et c'est sans compter l'interprétation que peuvent apporter les énergies.

Composantes 3 à 6 (18 pts)

| | | |
|---|----------|---|
|  | Corps |  |
|  | Instinct |  |
|  | Coeur |  |
|  | Esprit |  |

Voyons, d'après l'exemple ci-dessus, comment interpréter ce processus de création. Ce personnage a une valeur de Corps de 5 (2+1+2), qui lui vient d'une bonne constitution à la naissance, qu'il n'a pas vraiment travaillée durant son adolescence, mais qu'il a ensuite augmentée par des exercices et une bonne hygiène de vie.

Paradoxalement, cette méthode de création n'est pas plus compliquée. Elle permet de mieux visualiser son personnage (ce qui est souvent utile aux débutants) et de faire des différences entre des personnages qui, globalement, auraient les mêmes caractéristiques.

dans cette Énergie, il pourra être ou devenir sorcier ; sinon, la sorcellerie lui sera totalement inaccessible.

Création du personnage

En tout, pour l'ensemble des Domaines et Énergies, vous disposez d'un total de 7 points. Comme il y a 4 Domaines et 3 Énergies de base, cela vous permet de mettre un point partout. Si vous choisissez d'avoir un personnage moins équilibré, le minimum dans un Domaine ou une Énergie est de 0, le maximum de 2. S'il existe une Énergie supplémentaire dans un univers de jeu (comme les psioniques), le total des points n'augmente pas et est toujours de 7. De plus, cette Énergie spéciale ne peut pas être montée à 2 (seulement à 0 ou à 1).

Exemple : Naturel  0, Humain  2, Matériel  2, Virtuel  0, Puissance  2, Rapidité  1, Précision  0 ; ce personnage ne connaît pas grand-chose à la nature en général, il a par contre des affinités avec les humains et se montre coutumier de l'utilisation d'objets technologiques divers. Par contre, l'abstraction n'est pas sa tasse de thé, et l'algèbre lui file la migraine. Pour finir, il est très costaud, et plus rapide que précis.

L'état du personnage

Le personnage va vivre des aventures mouvementées et trépidantes, pleines de danger. Il est bien possible qu'il soit blessé, essoufflé, choqué (pire, il peut mourir). Afin de connaître l'état de santé du personnage, on utilise divers indicateurs : les points de vie (qui se répercuteront sur le malaise), les points de souffle, et les points d'équilibre psychique.

Points de vie

Les points de vie (PV) indiquent la quantité de dégâts physiques que peut subir le personnage, avant d'être blessé ou de mourir. Dans *Simulacre Alternative*, les dégâts sont localisés sur des zones corporelles, telles que bras, jambes, abdomen et tête, comme le montre le schéma ci-contre.

Création du personnage

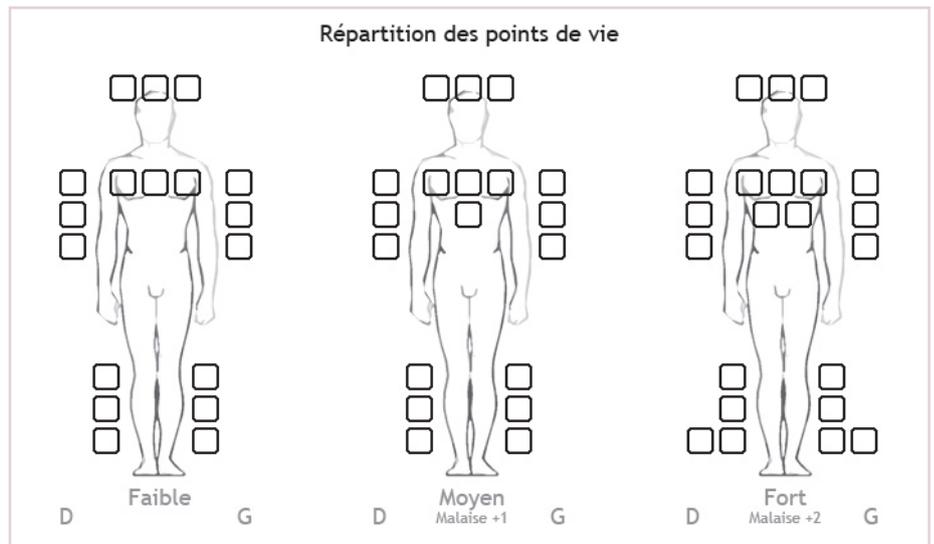
Le total maximum des points de vie du personnage dépend de sa morphologie.

Pour la connaître, additionnez ses scores en Corps **○** et Résistance **■** :

- De 1 à 5, sa morphologie est faible, laissez la fiche en l'état.
- De 6 à 8, sa morphologie est moyenne, ajoutez une case sur le tronc (zone 2) et au Malaise. Ces cases sont déjà en place, mais en pointillé.
- de 9 à 14, sa morphologie est forte, ajoutez les deux cases du tronc (zone 2) et celles des jambes (zone 5 et 6), plus les deux cases supplémentaires de Malaise.

Points de souffle

Tous les personnages disposent de 4 points de souffle (PS). Ces points peuvent être perdus quand ils reçoivent des coups d'objets contondants (tonfa, coup de poing, impacts divers, etc.) ou quand ils font des efforts (en général quand on utilise ses Énergies, la manière dont cela se déroule est expliquée dans les mécanismes de jeu, page 11 et suivantes). Si le personnage tombe à 0 point de souffle, il perd conscience. Les points de souffle se récupèrent naturellement au rythme de 1 point par heure de repos. Bien que l'on ne puisse pas dépasser le maximum de ses points de souffle, il est cependant possible d'en acheter par la suite avec des points d'aventure (page suivante).



Points d'équilibre psychique

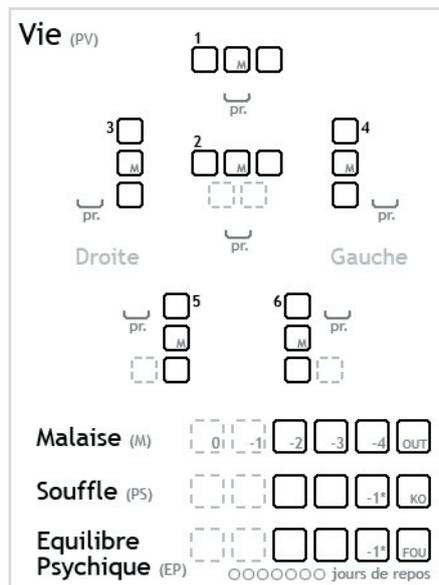
Tous les personnages disposent de 4 points d'équilibre psychique (EP). Ces points peuvent être perdus quand ils subissent des dégâts psychologiques (terreur, perte d'un être aimé, traumatisme, etc.) ou quand ils font des efforts (en général quand on utilise ses Énergies, la manière dont cela se déroule est expliquée dans les mécanismes de jeu, page 11 et suivantes). Si le personnage arrive à 0 point d'équilibre psychique, il devient fou, ou en état de choc. Les points d'équilibre psychique se récupèrent naturellement au rythme de 1 point par semaine de calme. Bien que l'on ne puisse pas dépasser le maximum de ses points d'équilibre psychique, il est cependant possible d'en acheter par la suite avec des points d'aventure (page suivante).

La vie du personnage

Un personnage n'est pas qu'un assemblage de chiffres et de caractéristiques. Il est aussi défini par ce qu'il a vécu, ce qu'il sait faire, ses talents particuliers et ses possessions.

Le passé

Ici, vous êtes tout à fait libre de créer le passé que vous voulez à votre personnage, pourvu qu'il soit cohérent avec l'univers de jeu, et que votre meneur de jeu approuve vos choix. Évitez quand même les fils d'empereur cachés qui ont pour destin de régner sur l'univers. Votre but est de forger un destin à votre personnage durant le jeu, pas de décider à l'avance qu'il est un surhomme. Si le meneur de jeu a du temps devant lui, et qu'il connaît bien l'univers dans lequel il va jouer, il peut mettre au point une méthode qui permet de «construire» un passé aux personnages, et de leur donner quelques petits «cadeaux» en fonction de ce vécu. Dans *Capitaine Vaudou* (piraterie et vaudou dans les caraïbes du XVII^e siècle), un ancien jeu basé sur les règles de *Simulacres*, on tire au hasard les guerres qu'a connu le personnage, les événements qui ont pu se produire dans son passé (emprisonné pour sorcellerie, amant d'une aristocrate, échoué sur une côte inconnue, officier dans la flotte vénitienne, etc.). Le joueur arrange alors les événements dans l'ordre qu'il désire, les étoffe, écrit son histoire sur une feuille de papier. En fonction de cette histoire, le meneur de jeu peut décider d'augmenter certains talents du personnage ou d'accorder un ou deux hobbies supplémentaires. Il est conseillé d'augmenter plutôt les talents



qui ne sont pas indispensables à la plupart des aventures (danse, par exemple), le joueur devant quand même ensuite dépenser des points d'aventure pour les talents «importants» (plus souvent utilisés en cours de jeu). Si aucun évènement de son passé ne permet à un personnage d'avoir des talents supplémentaires, le meneur de jeu lui accordera de 1 à 4 points d'aventure de bonus (en fonction de ce qu'il obtient les autres personnage du groupe).

Points d'aventure

La progression du personnage utilise ces points, que vous gagnez au fur et à mesure de vos aventures, qui permettent d'augmenter les caractéristiques et les talents. Vous verrez un peu plus loin comment gagner des points d'aventure.

Création du personnage

Un personnage, dès sa création, dispose d'un métier (voir ci-après), de 2 hobbies et de 15 points d'aventure (PA). Ce nombre peut être légèrement modifié si vous décidez de jouer un personnage très jeune (13 points) ou assez âgé (17 à 19 points). C'est au meneur de jeu de décider s'il permet de jouer ce type de personnage.

Talents, métier et hobbies

Le bas de la feuille de personnage est occupé par un tableau de talents, divisé en quatre zones, afin de distinguer 4 degrés de maîtrise, qui impliquent des malus différents ; c'est pourquoi on parle de niveaux de talents (niveau -2, niveau +1, etc.). Les talents se notent tout simplement avec leur nom suivi d'un chiffre entre parenthèses qui indique le malus subi quand on ne possède pas le talent. Ce sont : (X) Impossible à utiliser, (-4) Très difficile, (-2) Malaisé, et (0) possédé par tous.

Il est possible d'augmenter la valeur d'un talent avec des points d'aventure, et même de le rendre positif, mais toujours avec l'accord du meneur de jeu. Un bonus de +1 signifie un niveau correspondant à la pratique courante d'un métier. Un niveau de +2 est celui d'un expert. Un niveau de +3 est celui d'un individu exceptionnel, c'est le

maximum possible (Mozart aurait eu +3 en musique, et Einstein +3 en physique).

Avant de choisir quels talents vous allez augmenter avec vos points d'aventure, décidez d'un métier. Ce métier permet de choisir un talent comme privilégié, dans une liste de 4 à 8 talents, que vous aurez «gratuitement» au niveau +1. Puis choisissez trois autres talents (dans cette même liste) que vous aurez au niveau 0, et qui dépendent de ce métier (leur valeur de départ, que ce soit X, -4 ou -2, n'a aucune importance).

Les listes de métiers et de talents disponibles découlent de l'univers dans lequel vous jouez. Les listes pour un monde contemporain sont données à la page suivante. Une fois le métier choisi, vous pouvez dépenser vos 15 points d'aventure pour augmenter vos talents, quels qu'ils soient, même s'ils ne figurent pas dans la liste du métier désigné.

Attention cependant, à la création du personnage, il n'est pas possible de mettre un talent au niveau +1 ou supérieur, hormis le seul talent privilégié qui dépend du métier. De même, à la création, vous ne pouvez pas augmenter les caractéristiques (Composantes, Moyens, Domaines ou Énergies) du personnage. Pour cela, il faut interpréter son personnage à travers des scénarios et gagner de nouveaux points d'aventure.

Finalement, vous avez deux hobbies à choisir. Ce ne sont pas à proprement parler des talents, mais plutôt des activités annexes dans lesquelles votre personnage possède quelques connaissances et quelques compétences, en général au niveau amateur. Ce n'est pas forcément utile au cours d'une aventure, mais cela donne de l'authenticité au personnage. Si on veut pratiquer intensivement ce hobby, il faut alors le prendre comme talent. Quelques exemples de hobbies sont donnés en page 8.

Exemple : Nicolas décide d'être médecin (dans un univers contemporain classique). La liste des talents pour un médecin est : Sciences : anatomie (X), Sciences : pharmacologie (X), Codes & Usages : milieu médical (-4), Culture générale (-4), Médecine (-4), Premiers soins (-2).



Dépense de points d'aventure

Voici le barème de dépense des points d'aventure (dans les tableaux ci-dessous). C'est le même et lors de la création du personnage et quand le personnage évolue au cours de ses aventures. À la création, seuls les talents (pas les caractéristiques) peuvent être augmentés, et seulement jusqu'au niveau 0. La seule exception concerne le talent privilégié du métier, qui est mis à +1 (sans dépense de points d'aventure). Par contre, à la création, on peut aussi bien augmenter des talents qui ne sont pas dans sa liste de métier, que des talents qui y sont et que l'on n'a pas déjà mis à 0. On peut aussi prendre autant de hobbies que l'on désire, en dépensant 2 points d'aventure par hobby. Certaines valeurs ont des maximums que l'on ne peut dépasser. Ainsi, une composante ne peut jamais être supérieure à 7, par exemple.

Exemple : Nicolas a beau être médecin, il veut savoir se battre. Il prend donc le talent Close Combat (qu'il passe de -4 à 0, dépensant 4 points d'aventure). De même, il met Sciences : Zoologie à 0 (de X à 0 : 5 pts), Poésie à 0 (de -2 à 0 : 3 pts), Conduite : Voiture à -2 (de -4 à -2 : 1 pt) et termine en prenant un hobby sur les enluminures (2 pts).

| Talents | | | Dépense de PA |
|---------|----|---------|---------------|
| X ▶ | 0 | 5 pts | |
| X ▶ | -2 | 3 pts | |
| X ▶ | -4 | 2 pts | |
| -4 ▶ | 0 | 4 pts | |
| -4 ▶ | -2 | 1 pt | |
| -2 ▶ | 0 | 3 pts | |
| 0 ▶ | 1 | 5 pts | |
| 1 ▶ | 2 | 20 pts* | |
| 2 ▶ | 3 | 40 pts* | |

Zone grise non accessible à la création.

| Domaines et Énergies | | |
|----------------------|---|---------|
| 0 ▶ | 1 | 5 pts |
| 1 ▶ | 2 | 10 pts |
| 2 ▶ | 3 | 20 pts* |

| Les autres caractéristiques | | |
|-----------------------------|-----------------------|-------|
| Composante +1 | 20 pts | 7 max |
| Moyen +1 | 10 pts | 5 max |
| Souffle +1 | 30 pts | 8 max |
| Équilibre psychique +1 | 30 pts | 8 max |
| Un nouveau hobby | 2 pts (pas de limite) | |

* avec l'accord du meneur de jeu.

Les Talents et les métiers

Les talents et métiers servent avant tout à personnaliser un personnage, afin qu'il soit totalement différent d'un autre. Ils représentent son savoir-faire, sa culture, ses acquis,

ses connaissances, ses aptitudes, etc. Ceci dans le but de donner de la consistance au personnage, de permettre au joueur d'en étayer son interprétation, d'en mesurer la progression, ou de déterminer plus facilement la manière dont il peut aborder une situation donnée.

Les talents

Il existe tant de talents qu'il serait impossible de tous les décrire ici. Des efforts ont d'ailleurs été réalisés pour regrouper certains champs de compétence dans un souci de clarté et de simplicité. Cependant, certains sont plus utiles que d'autres dans un jeu de rôle comme *Simulacres*, c'est pourquoi ils ont directement été repris sur la fiche de personnage. En voici donc une liste non-exhaustive, classés par difficulté de maîtrise. Les talents *en italique* nécessitent un choix plus spécifique, indiqués dans leurs descriptions.

Les talents «X»

- **Architecture.** Ensemble des connaissances nécessaires à la conception et à la construction d'espaces (villes, bâtiments, intérieurs, paysages, espaces virtuels, etc.) et maîtrise des normes d'urbanisme.

- **Chirurgie.** Technique médicale consistant en une intervention physique sur les tissus. Le talent regroupe toutes les spécialités (réparatrice, traumatologie, vasculaire, micro-chirurgie, neurochirurgie, etc.)

- **Droit.** Utile pour maîtriser l'ensemble des règles de conduite extérieure définies par les hommes pour régir les rapports sociaux (et sanctionnées par la contrainte publique). Le talent regroupe toutes les spécialités

(droit international, du commerce, militaire, etc.)

- **Explosifs.** Autorise la fabrication et le déminage d'engins explosifs, permet de connaître les caractéristiques des explosifs afin d'obtenir l'effet désiré (puissance, souffle, direction, etc.)

- **Falsification.** Utilisé pour altérer, dénaturer ou recomposer quelque chose (un document, un produit, des écritures, etc.) en vue de tromper quelqu'un. Il permet aussi de détecter un faux ou une copie.

- **Intrusion.** Capacité à comprendre et neutraliser les mécanismes de sécurité (contacteurs, détecteurs, digicode, caméra, etc.) afin de s'introduire discrètement dans un bâtiment surveillé. Le talent sert aussi à maîtriser l'ensemble des techniques nécessaires pour pénétrer un lieu en force, comme le font les unités spéciales.

- **Langues complexes.** Concerne toutes les langues mortes et peu usitées, les dialectes et langues spécifiques (latin, sanskrit, langue des signes, etc.) ainsi que les langues ne faisant pas partie du même groupe que la langue maternelle du personnage. Voir le tableau des langues page suivante.

- **Pilotage.** Maîtrise d'un véhicule non conventionnel, à choisir dans la liste suivante : *bateaux à voile, bateaux à moteur, sous-marins, avions de chasse, avions de tourisme, avions de ligne, hélicoptères, véhicules militaires blindés, etc.*

- **Piratage & Programmation.** Ensemble de connaissances et de techniques visant à créer, obtenir ou manipuler des données via les outils du domaine informatique. Il permet d'automatiser des tâches, d'utiliser les réseaux de manière anonyme, d'aller chercher des données cryptées, etc.

- **Sciences.** Il existe un très grand nombre de sciences, chacune comptant comme un talent à part entière. Voici une liste loin d'être exhaustive : *anatomie, anthropologie, archéologie, astronomie, biochimie, biologie, biotechnologie, botanique, chimie, criminologie, cryptologie, écologie, entomologie, ergonomie, ethnologie, génétique, géologie, géopolitique, linguistique, mathématique,*

météorologie, nanotechnologie, pharmacologie, physique, sociologie, théologie, virologie, volcanologie, zoologie, etc.

- **Tactique & Stratégie.** Permet de concevoir un plan d'action local et/ou global avec pour objectif de remporter un conflit, de quelque nature qu'il soit.

Les talents «-4»

- **Armes normales.** Chaque groupe comprend des armes assez semblables dans leur manière de fonctionner : *armes de poing (pistolets, revolvers, pistolets-mitrailleurs...), armes d'épaule (mousquets, carabines, fusils, shotguns, arbalètes...), armes de guerre (fusils d'assaut, mitrailleuses, mortiers, lance-grenades, lance-rockets...).*

- **Camouflage.** Capacité à se rendre le plus transparent possible aux sens d'une cible. Ce talent est généralement utilisé pour se dissimuler, pour progresser discrètement vers un objectif (tout en profitant des ombres ou d'un couvert quelconque).

- **Close combat.** Comme son nom l'indique, c'est la capacité à neutraliser un adversaire en combat singulier, au corps à corps. Tous les arts martiaux sont intégrés à cette compétence. Ainsi, un commando pratiquera le Krav-Maga, tandis qu'un amateur pourra pratiquer la Savate.

- **Codes & Usages.** C'est la compréhension et l'assimilation des codes et usages d'un milieu donné, pour y évoluer sans éveiller de soupçon. C'est aussi la connaissance du mode opératoire, des méthodes, des procédures utilisés par une unité, un milieu ou une organisation. Voici une liste non-exhaustive des différents milieux : *militaire, juridique, diplomatique, politique, scientifique, corporatiste, journalistique, la pègre, la rue, etc.*

- **Culture générale.** Ce talent est une sorte de fourre-tout généraliste représentant l'accumulation d'un large éventail de connaissances, généralement peu approfondies, comme l'histoire, la géographie, les légendes urbaines, les nouvelles technologies et tout autre domaine dans lequel le personnage trouve son intérêt.

- **Équitation.** Son nom est explicite. Le talent est utilisé pour monter à cheval, ou plus généralement à dos d'animal (chameau, éléphant, etc.)

- **Langues étrangères.** Concerne les langues étrangères proches, issues du même groupe que celle de la langue maternelle du personnage. Voir le tableau des langues ci-contre.

- **Médecine.** Exigé pour effectuer un diagnostic, identifier et soigner une maladie, panser des blessures, enlever un plâtre, réduire une fracture ou une luxation.

- **Plongée.** Afin de connaître les techniques de plongée, les risques, le matériel, les règles, les signes, l'utilisation des bouteilles et de tout un tas d'outils spécifiques au milieu sub-aquatique.

- **Psychologie.** Nécessaire pour déterminer si quelqu'un ment, se sent mal à l'aise, semble nerveux, etc. Le talent comprend l'empathie, le profiling, et tout autre domaine d'application de la psychologie. Il permet en outre de soigner les blessures de l'âme et autres traumatismes.

- **Survie.** La connaissance des techniques de survie est propre à un écosystème, bien que l'on puisse trouver des bases communes. Il est donc nécessaire d'en choisir un parmi cette liste : *milieu aride (désert de sable et de roches, steppe et savane, etc.)*, *milieu polaire (banquise, toundra, forêt boréale, haute montagne, etc.)*, *milieu tropical (jungles, marais, mangrove, etc.)*, *milieu tempéré (plaine, vallée, forêt, basse montagne, etc.)* et *milieu urbain (survivre en situation de guerre civile, dans le dénuement le plus total, etc.)*.

- **Technique.** Méthodes appliquées issues de la connaissance scientifique, associées à un tour de main professionnel. En voici une liste non-exhaustive : *matériaux, énergies, électronique, mécanique, robotique, logistique et transport, réseaux et télécommunications, aéronautique, construction navale, etc.*

Les talents «-2»

- **Armes légères.** Chaque groupe comprend des armes assez semblables dans leur manière de fonctionner : *armes blanches (taser, couteaux, épées, haches, etc.)*, *armes contondantes (poing américain, batte de base-ball, etc.)*, *armes à deux mains (tronçonneuse, no-dachi, hallebarde, etc.)*, *armes musculairement propulsées (couteaux de lancer, grenades, frondes, arcs, etc.)*.

Les groupes de langues

Les linguistes ont réparti, parfois tant bien que mal, les langues selon divers groupes. Ces groupes rassemblent des langues qui se ressemblent d'un point de vue grammatical, morphologique et/ou étymologique. Ces groupes sont :

► Le groupe indo-européen

- *les langues latines* : français, espagnol, portugais, italien, roumain, catalan, occitan, franco-provençal, romanche, sarde, galicien, corse...

- *les langues germaniques* : anglais, allemand, néerlandais, yiddish, suédois, norvégien, danois, afrikaans, alsacien, islandais, féroé...

- *les langues celtes* : breton, gallois, gaélique, écossais...

- *les langues slaves* : russe, polonais, tchèque, slovaque, serbe, croate, bulgare, biélorusse, ukrainien, slovène ...

- *les langues iraniennes* : persan, kurde, baloutche, pachto, tadjik...

- *les langues de l'Inde* : hindi, panjabi, gujarâti, marathi, bengali, assamais, ourdou, népali, cinghalais, konkani, oriya...

- *les langues baltes* : letton, lituanien...

- *les langues isolées* : grec, albanais, arménien, tsigane ...

Ce groupe représente 200 langues pour 2,5 milliards d'humains soit près de la moitié de l'humanité.

► Le groupe des langues agglutinantes

- *les langues finno-ougriennes* : finnois, hongrois, estonien, same (lapon)...

- *les langues turques* : tatare, kazakh, ouïgour, kirghize, ouzbek, turkmène, azéri...

- *les langues isolées* : basque, japonais, coréen, étrusque, mongol...

- *les langues amérindiennes* : cree, che-rokee, sioux, dakota, quechua, guarani, maya, nahuatl, eskimo ...

Ce groupe représente 300 millions d'individus.

► Le groupe malayo-polynésien

hawaïen, tahitien, malgache, indonésien, fidji, samoan, pilipino/tagalog...

► Le groupe sémito-chamitique et couchitique

- *les langues sémitiques* : arabe, hébreu, araméen, amharique, maltais...

- *les langues berbères* : kabyle, chaoui, rifain, tamazight, tamasheq...

- *les langues couchitiques* : somali...

► Le groupe dravidien

Langues parlées en Inde : tamoul, télougou, malayalam, kannada, brahmi...

► Les langues d'Afrique

- *les langues bantoues* : swahili, kiroundi, zoulou, xhosa, tchiluba, chichewa, lingala, kikongo ...

- *les langues de l'Ouest atlantique* : peul/puulaar/foufouldé, wolof...

- *les langues mandé* : bambara, mandingue, malinké, soussou, sonninké ...

- *les langues voltaïques* : moré, sénoufo, ...

- *les langues du Golfe de Guinée* : éwé, fon, yoruba, ibo...

- *les langues entre le Nigéria et le Kenya*

- *le haoussa*, difficilement classifiable bien que proche

► Les langues eskaléoutes

inuit (eskimo), yupik, aléoute...

► Les pidgins et créoles

parlés à Haïti, en Guadeloupe, Martinique, Réunion, en Angola...

► Les langues tonales d'Asie

chinois, vietnamien, tibétain, birman, thaï, lao...

Soit 1,3 milliard de locuteurs.

► Les langues d'Océanie

- *les langues mélanésiennes*

- *les langues papoues*

- *les langues aborigènes d'Australie*

Ce dernier groupe contient de nombreuses langues parlées par très peu de personnes, parfois moins de 50.000.

► Les langues des signes

Ce sont des langues propres aux sourds et malentendants, dont la structure icônique et spatiale les distingue des langues orales sur le plan grammatical.

► Les langues mortes

Ce sont des langues anciennes, qui n'ont plus (ou très peu) de locuteurs : le grec ancien, le latin, l'égyptien ancien, l'akkadien, l'assyrien, le babylonien, le sanskrit (inde), l'avestique (iran)...

- **Arts & Artisanats.** Très nombreux, il est impossible de tous les lister ici. En voici cependant quelques exemples représentatifs : *danse, chant, musique, poésie, écriture, sculpture, comédie, dessin, peinture, jonglage, mime, maquillage, déguisement, haute couture, cuisine, coiffure, photographie, etc.*

- **Bricolage.** Englobe les réparations «à la russe» (autrement nommées «mc gyver» ou «système d») et le travail basique de réparation et d'entretien (mettre en peinture, poser un revêtement de sol, chan-

ger une ampoule, nettoyer une moquette, construire une étagère, trouver l'origine d'une panne, etc.)

- **Commerce.** Concerne la vente de biens et de services, l'emprunt bancaire, le cours des actions, les affaires juteuses à réaliser, les profits à dégager, etc.

- **Conduite.** C'est la maîtrise d'un véhicule conventionnel, à choisir dans la liste suivante : *voiture, moto, transport de passagers (autocar), camion, engins de chantier, etc.*

- **Dissimulation.** Le talent adéquat pour cacher quelque chose dans un lieu, dans un objet, sur soi, et ce, de manière à ne pas être remarqué par un observateur, ni détecter par un quelconque appareil. Il est aussi possible de dissimuler des personnes dans une planque, un abri, un coin secret.

- **Escalade.** Utilisé lors des descentes en rappel, de la pratique du canyoning, de l'escalade encordée, de l'escalade à mains nues (sur roche, sur glacier, sur bâtiment urbain, etc.).

- **Fouille.** Ce talent est utilisé quand on examine un lieu de fond en comble dans le but de découvrir quelque chose de bien précis. C'est aussi l'action de scruter un endroit à la recherche de quelque chose d'insolite dans le paysage.

- **Intimidation.** C'est l'utilisation d'une posture menaçante et d'un timbre de voix dur afin d'imposer le respect et d'amener généralement quelqu'un à des dispositions plus raisonnables.

- **Mémoire.** Les joueurs ont tendances à oublier ce que leurs personnages savent, leurs souvenirs, auquel cas ce talent s'avère être de première utilité. A moins qu'ils ne veuillent garder en mémoire le maximum de détails d'une scène, à la manière d'un cliché mental, pour une utilisation postérieure.

- **Natation.** Et oui, même à notre époque, des gens ne savent pas encore nager, ou ont simplement peur de l'eau. Quand on sait que ça peut sauver des vies (à commencer par celle du nageur), quel gâchis.

- **Odorat & goût.** Intrinsèquement liés, ces deux sens font appels aux facultés olfactives et gustatives dans le but de mettre un nom sur une sensation, et de donner l'alerte dans le cas d'une anomalie (une odeur de gaz ou de décomposition, un café avec un arrière-goût, etc.).

- **Orientation.** Savoir où on se situe, et dans quel direction on doit se rendre, en s'aidant d'instruments divers (boussole, carte), des traits spécifiques du lieu, ou même de manière instinctive (avec un malus).

- **Premiers soins.** Nécessaire pour porter les premiers secours à une personne en difficulté, faire du bouche-à-bouche, mettre la personne en position de sûreté, voire bloquer une hémorragie.

- **Renseignements.** Couvre la recherche d'informations dans divers média (presse, bibliothèque, nouvelles télévisées, internet, etc.), les enquêtes de voisinage, la recherche d'identité, de documents du domaine publique, etc.

- **Sang froid.** Capacité à se concentrer et à garder son calme quelles que soient les circonstances et perturbations extérieures. Autrement appelé «maîtrise de soi» ou «self control» en anglais.

Les talents «0»

- **Athlétisme.** Le talent incorpore de nombreuses disciplines physiques ; course à pied, endurance, saut en longueur, etc. Et plus généralement, tout ce qui fait appel à un effort physique (comme les sports). Si votre personnage est un champion de basket-ball, il est cependant nécessaire de prendre un talent à part (à 0 de base), et de l'amener à +1.

- **Bagarre.** Envoyer une beigne, coller un grand coup dans les roustons, éclater le gros orteil à coup de talons-aiguilles, frapper à coup de sac à main, etc. Bien sûr, ce ne sera jamais aussi efficace que quelqu'un qui maîtrise un art martial (close combat).

- **Baratin.** La tchatche, le bagou, ou comment essayer de se dépêtrer en inventant quelques menus mensonges pour endormir la vigilance et la suspicion de l'interlocuteur (pour gagner un peu de répit, ou fuir, avant qu'il ne découvre le pot au rose).

- **Chaud lapin.** Révèle les performances

érotiques et sexuelles de votre personnage, afin d'enfoncer un peu plus le clou après une phase de conquête acharnée.

- **Discrétion.** Technique nécessaire pour se mouvoir le plus silencieusement possible, en évitant de se faire remarquer. Utile pour esquiver ou s'éclipser d'une soirée mondaine après avoir fait acte de présence.

- **Estimation.** Tout le monde est capable de juger le prix approximatif d'un objet, la valeur d'un bien, ou d'estimer des distances, des poids, une taille, la dangerosité d'une situation, etc.

- **Langue maternelle.** Quoique actuellement, on puisse douter que cela soit encore une langue acquise et maîtrisée, elle est censée l'être.

- **Ouïe.** L'un de nos 5 sens. Quelques exemples d'utilisation en jeu : écouter à une porte, détecter un bruit suspect, déterminer l'origine d'un son, etc.

- **Séduction.** Avant de jouer au chaud lapin, c'est l'étape obligatoire pour attirer le sexe opposé. Sourire, regard fugace, gestes équivoques, avoir le bon mot, etc.

- **Vue.** C'est la vigilance, la faculté de remarquer un détail, l'appréciation rapide d'un mouvement dans le champ de vision, rechercher quelqu'un à l'aide de jumelles, etc.

Autres talents

Voici quelques exemples d'autres talents, qui ne sont pas repris sur la fiche de personnage :

Talents «X» : contorsion, hypnose, lire sur les lèvres, méditation, occultisme, pickpocket, scène de crime (criminologique).

Talents «-4» : cascade & cabriole, commandement, filature, interrogatoire, parachutisme.

Talents «-2» : bouclier, dressage, ventriloquie.

Les hobbies

Ce ne sont pas à proprement parler des talents, mais ils permettent de typer un personnage. On peut citer : *la philatélie, les jeux vidéo, les séries télévisées, le cinéma, le théâtre, la lecture, la bande dessinée, l'ésotérisme, le modélisme, l'héraldique, le jeu de rôle, la peinture sur figurine, la couture, la broderie, les échecs, le tarot, le poker, la généalogie, le jardinage, la pêche, le patois, etc.*

Les métiers

Là encore, on ne compte plus le nombre de métiers disponibles, surtout dans un univers contemporain, très riche en possibilités de jeu. Comme certains talents découlants des métiers peuvent être très proche, des regroupements ont été réalisés, afin de ne pas alourdir inutilement les choix possibles, déjà importants. Certains sont potentiellement plus intéressants à jouer que d'autres (encore que...), mais ils restent présents à titre indicatif. Pour chaque métier, un talent est mis *en italique* ; c'est lui qui reflète le plus l'activité choisie, il est donc conseillé de le mettre à +1 (mais ce n'est en aucun cas une obligation). Voici donc une liste non-exhaustive des métiers, classés par ordre alphabétique :

- Acrobate / Jongleur.

Contorsion (X), *Cascade & Cabriole* (-4), Équitation (-4), Arts & Artisanats : comédie (-2), Conduite : voiture ou moto (-2), Escalade (-2).

- Agent de sécurité.

Armes normales : armes de poing (-4), Codes & Usages : milieu corporatiste (-4), *Armes légères : armes contondantes* (-2), Fouille (-2), Intimidation (-2), Mémoire (-2).

- Ambulancier / Secouriste.

Sciences : pharmacologie (X), Codes & Usages : milieu médical (-4), Conduite : voiture (-2), Orientation (-2), *Premiers soins* (-2), Sang froid (-2).

- Antiquaire / Expert en art.

Falsification (X), Histoire de l'art (-4), Culture générale (-4), Langue étrangère au choix (-4), Commerce (-2), Mémoire (-2).

- Archéologue.

Langue complexe au choix (X), *Sciences : archéologie* (X), Culture générale (-4), langue étrangère au choix (-4), Fouille (-2), Renseignements (-2).

- Architecte.

Architecture (X), Sciences : ergonomie (X), Codes & Usages : milieu mondain (-4), Techniques : matériaux, énergies (-4), Arts & Artisanats : conception assisté par ordinateur (-2).

- Arnaqueur / Escroc.

Droit (X), Codes & Usages : milieu de la pègre (-4), *Psychologie* (-4), Commerce (-2), Dissimulation (-2), Renseignements (-2).

- Artiste.

Histoire de l'art (-4), Codes & Usages : milieu mondain (-4), Culture générale (-4), Langue étrangère au choix (-4), *Arts & Artisanats au choix dans un domaine artistique* (-2), Commerce & Finance (-2).

- Avocat / Juge / Notaire.

Droit (X), Codes & Usages : milieu juridique (-4), Interrogatoire (-4), Psychologie (-4), Mémoire (-2), Renseignements (-2).

- Bibliothécaire.

Langue complexe au choix (X), Culture générale (-4), Langue étrangère au choix (-4), Fouille (-2), Mémoire (-2), *Renseignements* (-2).

- Braqueur.

Explosifs (X), *Intrusion* (X), Armes normales : armes d'épaule (-4), Codes & Usages : milieu de la pègre (-4), Intimidation (-2), Sang froid (-2).

- Brigade anti-émeute.

Armes normales : armes de poing (-4), Codes & Usages : milieu policier (-4), Armes légères : armes contondantes (-2), Armes légères : armes propulsées (-2), Bouclier (-2), *Intimidation* (-2).

- Cambrioleur / Voleur.

Intrusion (X), Camouflage (-4), Codes & Usages : milieu de la pègre (-4), Escalade (-2), Renseignements (-2), Sang froid (-2).

- Cascadeur.

Explosifs (X), *Cascade & Cabriole* (-4), Équitation (-4), Arts & Artisanats : comédie (-2), Conduite au choix (-2), Sang froid (-2).

- Chasseur de prime.

Droit (X), *Intrusion* (X), Armes normales : armes de poing (-4), Filature (-4), Intimidation (-2), *Renseignements* (-2).

- Commando.

Explosifs (X), *Camouflage* (-4), Armes normales : armes de poing (-4), Armes légères : armes blanches (-2), Escalade (-2), Natation (-2).

- Commando de marine.

Camouflage (-4), Armes normales : armes de poing (-4), Plongée (-4), Armes légères : armes blanches (-2), Escalade (-2), Natation (-2).

- Commando parachutiste.

Camouflage (-4), Armes normales : armes de poing (-4), Parachutisme (-4), Armes légères : armes blanches

(-2), Escalade (-2), Sang froid (-2).

- Commercial / Négociant / Boursier.

Codes & Usages : milieu de la finance (-4), Langue étrangère au choix (-4), Psychologie (-4), *Commerce* (-2), Mémoire (-2), Renseignements (-2).

- Conducteur / Chauffeur.

Langue étrangère au choix (-4), Techniques : mécanique (-4), Commerce (-2), *Conduite : voiture ou transport* (-2), Orientation (-2), Renseignements (-2).

- Contrebandier.

Pilotage : bateau à moteur ou avion de tourisme (X), Armes normales : armes d'épaule (-4), Codes & Usages : milieu de la pègre (-4), Commerce (-2), *Dissimulation* (-2), Conduite : camion (-2).

- Démineur.

Explosifs (X), Codes & Usages : milieu policier ou militaire (-4), Techniques : Électronique (-4), Fouille (-2), Mémoire (-2), Sang froid (-2).

- Diplomate / Politicien.

Droit (X), *Sciences : politique ou géopolitique* (X), Codes & Usages : milieu mondain (-4), Culture générale (-4), Psychologie (-4), Arts & Artisanats : comédie (-2).

- Enquêteur / Inspecteur.

Scène de crime (X), Armes normales : armes de poing (-4), Codes & Usages : milieu policier (-4), Interrogatoire (-4), Filature (-4), Psychologie (-4).

- Espion.

Falsification (X), Camouflage (-4), Codes & Usages au choix (-4), Psychologie (-4), *Arts & Artisanats : comédie* (-2), Sang froid (-2).

- Faussaire.

Falsification (X), Piratage & Programmation (X), Codes & Usages : milieu de la pègre (-4), Langue étrangère au choix (-4), Techniques : matériaux (-4), Arts & Artisanats : infographie (-2).

- Force d'intervention.

Intrusion (X), Armes normales : armes de poing (-4), Armes normales : armes de guerre (-4), Camouflage (-4), Close combat (-4), Sang froid (-2).

- Garde du corps.

Armes normales : armes de poing (-4), *Close Combat* (-4), Codes & Usages au choix (-4), Dissimulation (-2), Intimidation (-2), Sang froid (-2).

- Gendarme / Policier.

Armes normales : armes de poing (-4), Codes & Usages : milieu policier (-4),



Filature (-4), Armes légères : armes contondantes (-2), Fouille (-2), Renseignements (-2).

- Grosse brute.

Close combat (-4), Codes & Usages : milieu de la pègre (-4), Interrogatoire (-4), *Armes légères : armes contondantes* (-2), Conduite : voiture (-2), Intimidation (-2).

- Hacker / Codeur.

Piratage & Programmation (X), Sciences : cryptologie (X), Codes & Usages : milieu underground (-4), Techniques : réseaux et télécommunications (-4), Dissimulation (-2), Renseignements (-2).

- Homme de main / Porte-flingue.

Armes normales : armes de poing (-4), Codes & Usages : milieu de la pègre (-4), Armes légères : armes blanches (-2), Dissimulation (-2), Fouille (-2), Intimidation (-2).

- Hôtesse de l'air / Steward.

Langue étrangère au choix (-4), Parachutisme (-4), Psychologie (-4), Techniques : aéronautique (-4), Premiers soins (-2), Sang-froid (-2).

- Journaliste / Reporter.

Codes & Usages : milieu médiatique (-4), Interrogatoire (-4), Langue étrangère au choix (-4), Arts & Artisanats : cadrage (-2), Arts & Artisanats : écriture (-2), *Renseignements* (-2).

- Linguiste / Interprète.

Langue complexe au choix (X), Sciences : linguistique (X), Codes & Usages au choix (-4), Culture générale (-4), *Langue étrangère au choix* (-4), Mémoire (-2).

- Maître chien.

Armes normales : armes de poing (-4), Psychologie (-4), Fouille (-2), *Dressage* (-2), Odorat & Goût (-2), Orientation (-2).

- Médecin / Urgentiste.

Sciences : anatomie (X), Sciences : pharmacologie (X), Codes & Usages : milieu médical (-4), Culture générale (-4), *Médecine* (-4), Premiers soins (-2).

- Médecin légiste.

Chirurgie (X), *Sciences : anatomie* (X), Codes & Usages : milieu médical (-4), Culture générale (-4), *Médecine* (-4), Fouille (-2).

- Mercenaire / Milicien / Terroriste.

Explosifs (X), Armes normales : armes de poing (-2), *Armes normales : armes de guerre* (-4), Camouflage (-4), Survie au choix (-4), Armes légères : armes propulsées (-2).

- Négociateur

Armes normales : armes de poing (-4), *Psychologie* (-4), Commerce (-2), Mémoire (-2), Renseignements (-2), Sang froid (-2).

- Officier militaire.

Tactique & Stratégie (X), Armes normales : armes de poing (-4), Codes & Usages : milieu militaire (-4), *Commandement* (-4), Armes légères : armes propulsées (-2), Sang froid (-2).

- Pickpocket.

Pickpocket (X), Camouflage (-4), Codes & Usages : milieu de la pègre (-4), Armes légères : armes blanches (-2), Dissimulation (-2), sang froid (-2).

- Pilote.

Pilotage au choix (X), Armes normales : armes de poing (-4), Parachutisme (-4), Survie au choix (-4), Orientation (-2), Sang froid (-2).

- Plongeur-sauveteur.

Pilotage : bateaux à moteur (X), *Plongée* (-4), Armes légères : armes blanches (-2), Natation (-2), Orientation (-2), Premiers soins (-2).

- Police scientifique.

Scène de crime (X), Science au choix (X), Codes & Usages : milieu scientifique (-4), Culture générale (-4), Techniques : manipulations en laboratoire (-4), Renseignements (-2).

- Pompier.

Architecture (X), Plongée (-4), *Techniques : combattre le feu* (-4), Armes légères : armes blanches (-2), Conduite : camion (-2), Premiers soins (-2).

- Prêtreur sur gage.

Codes & Usages : milieu de la pègre (-4), Filature (-4), Interrogatoire (-4), *Armes légères : armes contondantes* (-2), Commerce (-2), Intimidation (-2).

- Psychologue.

Codes & Usages : milieu médical (-4), Culture générale (-4), *Psychologie* (-4), Mémoire (-2), Premiers soins (-2), Renseignements (-2).

- Publicitaire.

Droit (X), Codes & Usages : milieu corporatiste (-4), Culture générale (-4), Langue étrangère au choix (-4), *Arts & Artisanats : art graphique* (-2), Renseignements (-2).

- Religieux.

Langue complexe au choix (X), *Sciences : théologie* (X), Codes & Usages : milieu

religieux (-4), Culture générale (-4), Psychologie (-4), Arts & Artisanats au choix (-2).

- Scientifique.

Science au choix (X), Codes & Usages : milieu scientifique (-4), Culture générale (-4), Langue étrangère au choix (-4), Techniques : manipulations en laboratoire (-4), Mémoire (-2).

- Sniper.

Tactique & Stratégie (X), *Armes normales : armes d'épaule* (-4), Camouflage (-4), Survie au choix (-4), Armes légères : armes blanches (-2), Sang froid (-2).

- Soldat.

Explosifs (X), *Armes normales : armes de guerre* (-4), Codes & Usages : milieu militaire (-4), Survie au choix suivant le lieu d'entraînement (-4),

Armes légères : armes blanches (-2), Armes légères : armes propulsées (-2).

- Spéléologue.

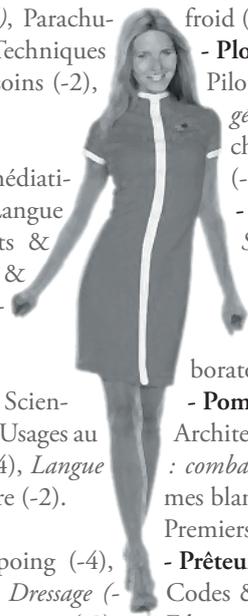
Sciences : spéléologie (X), Plongée (-4), Survie : milieu tempéré (-4), Escalade (-2), Orientation (-2), Sang froid (-2).

- Technicien / Mécanicien.

Technique au choix (-4), Arts & Artisanats : dessin (-2), Bricolage (-2), Commerce (-2), Fouille (-2), Mémoire (-2).

- Tueur à gage.

Intrusion (X), *Armes normales : armes de poing* (-4), Armes normales : armes d'épaule (-4), Close combat (-4), Armes légères : armes propulsées (-2), Sang froid (-2).



Les mécanismes de jeu

Lorsque les joueurs vont indiquer que leurs personnages tentent une action improbable, ou lorsqu'ils sont l'objet d'une attaque, ce n'est ni le pur hasard, ni le meneur de jeu qui décident du résultat. C'est l'application des règles et des indications données par le scénario, le tout sanctionné par un jet de dés. Cependant, souvenez-vous que le meneur de jeu a toujours le dernier mot en cas de litige. Si vous hésitez sur le sens d'un mot (qui ne serait pas expliqué sur le coup), reportez-vous au glossaire des termes les plus courants utilisés par *Simulacres*, page 23.



Principe de base

Toute tentative impossible à rater réussit toujours, toute tentative impossible à réaliser échoue toujours. Les succès et les échecs des autres tentatives se résolvent d'après la règle principale (voir ci-après).

C'est au meneur de jeu de décider, en fonction des circonstances, du scénario, des capacités du personnage, si une tentative est inéluctable, impossible ou aléatoire. Il doit faire preuve de bon sens, mais ne pas oublier qu'il ne s'agit que d'un jeu. Un exemple de tentative impossible est d'essayer de sauter à pieds joints au-dessus d'un gouffre de vingt mètres de large. À l'inverse, une tentative impossible à rater est l'action d'ouvrir une porte simple dans des circonstances habituelles. Cette règle est là pour éviter de lancer les dés à tout bout de champ. À l'opposé, une action qui semble simple, comme monter des escaliers quatre par quatre, peut nécessiter un jet de dés si la personne qui la tente est essoufflée, poursuivie par un tueur psychopathe, sous le coup d'une forte émotion, etc.

Règle principale

Si vous voulez connaître le résultat d'une tentative quelconque : définissez la Composante qui intervient, à travers quel Moyen elle s'exprime, dans quel Domaine (aidez-vous du tableau en page 2 pour voir comment combiner Composantes et Moyens). Estimez alors la difficulté, prenant en compte d'une part le talent du personnage, de l'autre les circonstances extérieures. En ce qui concerne le talent, c'est très simple : c'est la valeur du talent. Un talent à -2 si-

gnifie que l'on a une difficulté de -2 quand on s'en sert. Les circonstances extérieures sont une difficulté additionnelle à estimer sur la table ci-dessous.

Lancez ensuite deux dés à 6 faces. Si la somme du résultat est **strictement** inférieure à la somme [Composante] + [Moyen] + [Domaine] + [Talent] ± [Difficulté], la tentative a réussi. Dans la cas contraire (résultat supérieur ou égal), elle a échoué. On appelle cette opération un «test». La liste des tests les plus utilisés se trouve en page 24.

Exemple : Nicolas essaye de retrouver une personne dans une foule éparse d'après une photo. La Composante utilisée est le Corps  (il utilise ses yeux, sa valeur en Corps est de 4), le Moyen est la Perception  (il a 3), le Domaine est Humain  (c'est dans une foule qu'il cherche la personne, il a 1), et le Talent est Vue (il a 0). Nicolas est médecin, et le meneur de jeu considère qu'il n'a aucune connaissance particulière pour identifier quelqu'un d'après une photo. Il estime donc que c'est une action difficile (difficulté de -2). La somme du test est donc de 4+3+1-2=6. Nicolas ne retrouvera la trace que si le joueur fait 5 ou moins en lançant les deux dés, ce qui est une chance relativement faible.

Précision : Il n'est pas besoin d'avoir mis des points dans un talent pour pouvoir l'utiliser. Il vaudra sa valeur de base. Si un personnage n'a pas pris de talents Équitation ou Escalade, il les aura respectivement aux niveaux -4 et -2, qui sont les bases (voir fiche de personnage).

| | |
|----------------|----|
| Très difficile | -4 |
| Difficile | -2 |
| Malaisé | -1 |
| Normal | 0 |
| Aisé | +1 |
| Facile | +2 |
| Très facile | +4 |

Table de difficulté



| | |
|--------------|---------------|
| Excellent | -6 et au-delà |
| Très bon | -4 et -5 |
| Bon | -2 et -3 |
| Normal | -1 |
| Presque | 0 et +1 |
| Mauvais | +2 et +3 |
| Très mauvais | +4 et au-delà |

Table d'interprétation

Difficultés multiples

De nombreux facteurs peuvent influencer une action et chacun peut amener sa propre difficulté. Pour le calcul de la valeur du test, il faut additionner les difficultés.

Exemple : Nicolas, au sommet d'un gratte-ciel, essaye de repérer la fumée d'une explosion qui s'est produite dans un quartier voisin (test Corps \odot + Perception \triangleleft + Humain $\hat{\lambda}$). Il a une paire de jumelles qui lui facilite la tâche (difficulté +1), mais la nuit tombe (difficulté -2), la difficulté finale est donc de $1-2 = -1$.

Interprétation du résultat

Le meneur de jeu soucieux de nuancer ses résultats, peut interpréter le jet de dés, par rapport à la valeur qu'il fallait obtenir. La table d'interprétation (page précédente) montre la différence entre le jet attendu et celui obtenu, et donne la qualité du résultat correspondant. On appelle cette différence «marge de réussite» (MR) et on l'exprime positivement. Quand le test échoue, on parle de «marge d'échec» (ME). Ces notions de marges d'échec ou de réussite serviront également plus tard, quand il faudra quantifier la réussite (par exemple dans un combat).

Exemple : Nicolas essaye de dresser son chien. La somme Coeur \heartsuit + Action \blacklozenge + Naturel \spadesuit + difficulté = 10, il a obtenu un 6, soit un succès avec une différence de -4. C'est donc un résultat «Très bon» : le chien donne la patte. En termes de jeu, on dira que sa marge de réussite (MR) est de 4.

Résultats «critiques»

Afin de rendre le jeu plus amusant et plus héroïque, nous vous suggérons fortement d'utiliser les deux règles suivantes. Elles sont indissociables : soit vous les utilisez toutes deux, soit vous n'en utilisez aucune :

► Quand lors d'un test, le joueur fait un double- \square , cela signifie que son personnage réussit particulièrement bien l'action tentée. On appelle ce résultat un succès critique. Si l'action, en raison des difficultés, était impensable à réussir (valeur finale du test de 2 ou moins), l'action réussit quand même, de justesse, avec une marge de réussite de 0.

► Quand lors d'un test, le joueur fait un double- \square , cela signifie que son personnage rate de façon particulièrement spectaculaire l'action tentée. On appelle ce résultat un échec critique. Si l'action, en raison des capacités du personnage, était immanquablement facile (valeur finale du test de 13 ou plus), l'action se solde tout de même par un échec, de justesse, avec une marge d'échec de 0.

Précision : Attention, cette règle est à utiliser aussi bien pour les personnages des joueurs (PJ), que pour ceux incarnés par le meneur de jeu (PNJ), pour «personnages non-joueurs».

Talents et critiques

Les talents exceptionnels amènent quelques privilèges au personnage les possédant. C'est pourquoi, un personnage ayant un talent au niveau +1 ou supérieur peut réussir beaucoup mieux certaines actions. En termes techniques, cela se traduit par une augmentation de sa marge de réussite (MR) lors de réussites critiques (double- \square sur un test), comme indiqué ci-dessous (également résumé dans un tableau) :

► Si le talent utilisé est au niveau 0 ou inférieur, alors la marge de réussite est augmentée de 1 dé.

► Si le talent utilisé est au niveau +1, la réussite critique intervient sur un résultat de 2 ou 3. La marge de réussite est alors augmentée de 2 dés.

► Si le talent utilisé est au niveau +2, la réussite critique intervient sur un résultat de 2, 3 ou 4. La marge de réussite est alors augmentée de 3 dés.

► Si le talent utilisé est au niveau +3, la réussite critique intervient sur un résultat de 2, 3, 4 ou 5. La marge de réussite est alors augmentée de 4 dés.

Exemple : D'Artagnan a le talent Fleuret à +3 (c'est un bretteur hors pair). Sa valeur de test en combat est de 13. Le joueur lance les dés, il fait un 4, c'est normalement une MR de 9, ce qui est déjà beaucoup. Mais comme le jet est suffisamment faible, c'est une réussite critique. Le talent étant à +3, le joueur lance 4 dés supplémentaires, et obtient 15. Ce qui fait donc une marge de réussite finale de 24. Autant dire que D'Artagnan vient de placer une botte mortelle, puisqu'il faut encore rajouter les dés de

dégâts. Ici, cela donne $24 + 7 = 31$; pour un fleuret : 12 PV.

| Niveau de talent | Réussite critique | Bonus à la MR |
|------------------|-------------------|---------------|
| 0 ou moins | 2 | +1 dé |
| +1 | 3 ou moins | +2 dés |
| +2 | 4 ou moins | +3 dés |
| +3 | 5 ou moins | +4 dés |

Utilisation des Énergies de base

Un personnage peut, dans des circonstances exceptionnelles, se surpasser pour effectuer une action normalement impossible ou presque. En termes de jeu, il utilisera tout ou partie de son Énergie intérieure. Cette règle, et les précisions qui suivent, pourront vous sembler un peu complexes de prime abord. Il est tout à fait possible de ne pas les utiliser au cours de votre première partie. Mais l'utilisation des Énergies est en général ce qui fait la différence entre les personnages des joueurs (qui sont des héros) et leurs adversaires. L'expérience a montré que les joueurs débutants à *Simulacres* ont tendance à ne pas utiliser cette règle, alors qu'elle devient prépondérante dès la seconde partie, quand ils ont compris tous les avantages qu'ils peuvent en tirer. Lorsque le joueur veut utiliser son Énergie, il indique son intention au meneur de jeu, avant de lancer les dés. Le meneur de jeu, suivant l'action envisagée, estime quel est le type d'Énergie de base mis en action (Puissance \blacksquare , Rapidité \lightning ou Précision \oplus). Le joueur peut alors rajouter à la valeur se son test tout ou partie de cette Énergie (par exemple, s'il a deux points en Rapidité \lightning , il peut n'en utiliser qu'un, ou les deux). En contrepartie, il se retire des points de souffle (PS) ou des points d'équilibre psychique (EP) de sa feuille de personnage (à son grés dans la plupart des cas, voir précisions dans le paragraphe suivant), en nombre égal aux points d'Énergie rajoutés. Si le meneur de jeu l'autorise, il est possible d'utiliser plusieurs Énergies en même temps, et donc de rajouter plus de points encore, en contrepartie d'une plus grande dépense de PS ou d'EP.

Exemple : Nicolas est poursuivi par des sales types. Il arrive devant une porte verrouillée. Il faut absolument qu'il l'enfonce pour pouvoir s'échapper. Comme il n'aura le temps que d'une tentative, il décide d'utiliser sa Puissance  en complément. Le résultat à ne pas dépasser sera 4 (Corps ) + 3 (Action ) + 1 (Matériel  : une porte est un objet manufacturé) + 0 (Talent d'Athlétisme) - 2 (difficulté : porte épaisse en bois) + 2 (Nicolas a 2 points en Puissance  et décide de mettre la totalité) = 8. Il coche 1 PS et 1 EP sur sa fiche (il aurait pu déduire 2 EP ou 2 PS, s'il avait préféré). Le joueur lance les dés : 6, c'est réussi. Sans sa Puissance , Nicolas ne serait pas parvenu à enfoncer la porte.

Différence entre PS et EP

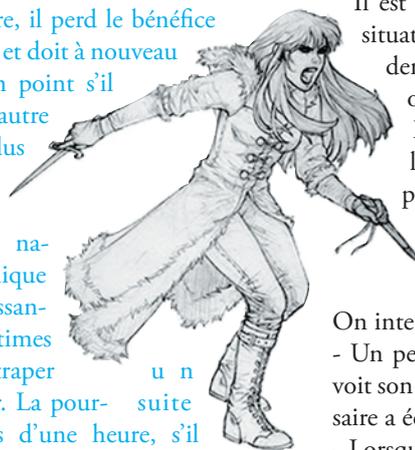
Comme dit dans le chapitre sur l'état du personnage (page 4), les points de souffle se récupèrent au rythme de 1 par heure, ceux d'équilibre psychique au rythme de 1 par semaine. Il semblerait donc logique que les personnages dépensent plutôt des points de souffle (qui se récupèrent plus facilement) ; c'est ce qui se produit en général. Mais n'oubliez pas que, dans un combat, les points de souffle peuvent venir à vous manquer si on vous assène un coup, et à 0 PS, c'est l'inconscience. Mais il se trouve également que EP et PS ne donnent pas les mêmes effets quand on les dépense :

- si on dépense un ou plusieurs PS pour utiliser une Énergie, l'augmentation de la valeur du test n'est valable que pour un seul jet de dés.
- si on dépense un ou plusieurs EP pour utiliser une Énergie, l'augmentation de la valeur du test est valable tant que l'action reste rigoureusement la même, sans rupture de concentration ou de circonstances extérieures.
- Toute action qui dure plus d'une heure et pour laquelle on dépense de l'Énergie fait obligatoirement dépenser des EP et pas des PS.



Exemples : Nicolas, tel un mousquetaire, défend l'accès d'un escalier avec son fleuret. Il empêche des brigands, qui montent un à un à sa rencontre, de passer. Nicolas décide de mettre de la Précision  dans sa ri-

poste, pour augmenter ses chances de toucher. S'il met 1 PS, il ne gagnera +1 de bonus à son test que pour une seule action. S'il met 1 EP, c'est mieux car son bonus est valable durant tout le combat avec son premier adversaire. Ensuite, tout dépend des circonstances. Si, à peine embroché, un deuxième brigand remplace le second, le bonus reste valable. Par contre, si Nicolas doit descendre ou monter dans l'escalier, se pendre à un lustre, courir vers un adversaire, il perd le bénéfice de l'Énergie et doit à nouveau dépenser un point s'il veut un autre bonus. Plus tard, notre Nicolas, est sur un navire et applique ses connaissances maritimes pour rattraper un autre voilier. La poursuite durant plus d'une heure, s'il veut rajouter de l'Énergie (de la Précision  à priori, car, à la barre, ni la puissance , ni la rapidité  n'ont d'utilité), il va devoir dépenser obligatoirement des EP. Par contre, il bénéficie de ce bonus (sans dépenser de nouveaux points) tant qu'il reste à la barre et qu'il ne s'écroule pas de fatigue (ce qui peut quand même durer plusieurs heures).



Qui lance les dés ?

En général, les joueurs lancent les dés pour les actions de leurs personnages et le meneur de jeu pour les PNJ (personnages non joueurs, ceux contrôlés par le meneur de jeu). Néanmoins, il est des cas où le personnage ne doit pas savoir s'il a échoué ou réussi, ou même s'il s'est trompé. À ce moment, c'est le meneur de jeu qui jette les dés pour le joueur, en tenant le résultat caché.

Exemple : Nicolas colle son oreille à une porte pour vérifier si quelqu'un se trouve de l'autre côté. Le meneur de jeu demande au joueur quelle est la somme Corps  + Perception  + Humain  + Talent «Ouïe» de Nicolas, le joueur répond 8. Le meneur de jeu estime que la porte est épaisse, ce qui rend la tentative Malaisée, il ajoute donc une

difficulté de -1. Le meneur de jeu lance des dés derrière son paravent et fait 10. La différence est donc de 10-(8-1)=3, c'est un résultat Mauvais. Le meneur de jeu ne dit donc pas à Nicolas que quelqu'un ronfle dans la pièce attenante, il lui dit qu'il n'entend rien. Et le joueur ne sait pas s'il a échoué ou s'il n'y a vraiment rien.

Duels

Il est des cas où l'on n'affronte pas une situation figée, mais un adversaire. Ce dernier fait la même action que vous, ou essaye au contraire de la parer. Dans ce cas, la règle à appliquer est légèrement différente. Chacun des personnages essaye de réaliser son action, calcule le score à ne pas dépasser, lance les dés et note de combien il a réussi (ou échoué).

On interprète alors la joute comme suit :

- Un personnage qui a raté son jet de dés voit son action échouer, même si son adversaire a échoué aussi.
- Lorsque les deux protagonistes ont réussi leur jet, c'est celui qui a fait la plus grande marge de réussite qui remporte le duel.
- Si les adversaires réussissent tous les deux avec la même marge de réussite, alors leurs succès se sont annulés et rien ne s'est passé.

Exemple : Nicolas est sur un marché. Un camelot lui propose de jouer au bonneteau. Il cache une pièce sous trois verres, puis les mélange, et demande à Nicolas de deviner où est la pièce. Le camelot fait un test Corps  + Action  + Humain  + Talent «Plumer les pigeons» (c'est son métier), ce qui lui donne un total de 10. Nicolas fait un test d'Esprit  + Perception  + Humain  + Talent «Vue» + une difficulté de -2 (s'il sait qu'il y a un truc, il ignore bien lequel), ce qui lui donne une valeur de 6. Au premier mélange, le camelot fait 7, ce qui lui donne une MR de 3. Nicolas fait 4, ce qui est un beau succès pour lui, mais sa MR de 2 est inférieure à celle de son adversaire, il a donc perdu. Vu les valeurs des deux protagonistes, Nicolas a intérêt à ne pas jouer à ce jeu. Nicolas peut tenter d'augmenter ses chances en utilisant des Énergies de Précision  ou de Rapidité , mais le camelot peut également faire de même.

Conflit interne, volonté

Il arrive qu'un personnage ne fasse pas directement une action, mais qu'il réagisse à une agression (comme dans le cas précédent de duel), à des circonstances extérieures, ou tout simplement qu'il soit partagé entre deux sentiments, deux envie contradictoires. Auquel

cas, on applique une nouvelle règle de duel, légèrement inspirée de la précédente, mais qui se jouera en deux phases distinctes.

- Dans un premier temps, le personnage subit une «attaque», que ce soit de séduction (Coeur ♥), de faim (Corps ○), d'hypnotisme ou de baratin (Esprit ✱). Il fait un test Composante + Résistance ■ + Humain ⚡ + difficulté. La difficulté dépend des circonstances (chaleur, nombre de jours sans manger) ou tout simplement de la marge de réussite de l'autre (séduction, conviction). Si le test est réussi, le personnage a résisté passivement à l'attaque. En fait, c'est presque comme si elle n'avait pas eu lieu.

- Si, dans un deuxième temps, le personnage n'a pas pu résister, et qu'il est conscient de subir une «attaque», il peut tenter, dans un sursaut d'énergie, de reprendre le dessus. Il fait alors un test de Composante + Désir ♡ + Humain ⚡ + difficulté. La composante utilisée est en général la même que celle avec laquelle on est attaqué. Mais il est possible de résister avec une autre Composante. Il est par exemple possible de résister à la soif par la force de l'esprit si on est sûr que l'eau est non potable, par le coeur s'il s'agit d'une épreuve mystique. En général, le fait de changer de Composante ajoute un malus à la difficulté (-1 ou -2, au choix du meneur de jeu). Quant à la base de la difficulté, elle est égale à la marge d'échec du premier test. Il est possible d'utiliser la Puissance ⚡ pour ces tests, exceptionnellement la Précision ⊕ ou la Rapidité ⚡.

Exemple : Un vampire tente d'hypnotiser le père Charles. Il réussit son test d'hypnotisme avec une MR de 2. Le père Charles doit réussir un test Esprit ✱ + Résistance ■ + Humain ⚡ -2 pour ne pas succomber (c'est un duel classi-

que). Malheureusement, ses capacités intellectuelles ne sont pas très grandes, et c'est un vieil homme, il n'arrive donc pas à résister et il sent son esprit vaciller, il échoue avec une marge d'échec (ME) de 3 (la valeur était de 6, il fait 9

à u

jet de dés). Heureusement, c'est un prêtre, et il a reconnu dans cette tentative l'oeuvre du diable. Il essaye donc de repousser l'attaque.

Le test est Coeur ♥ (il réagit avec sa foi) + Désir ♡ + Humain ⚡ + difficulté.

Comment le meneur va-t-il évaluer cette difficulté ? Tout d'abord, le personnage a changé de Composante, il essaye de réagir avec son coeur plutôt qu'avec son esprit ; mais comme il s'agit d'un prêtre, le meneur de jeu estime que c'est naturel et n'ajoute pas de difficulté. Par contre, la ME du premier test étant 3, c'est la nouvelle valeur de la difficulté. Le père Charles peut décider d'augmenter ses chances de réussite en dépensant 1 PS et en utilisant sa Puissance ⚡, pourvu qu'il ait au moins 1 point dans cette Énergie.

Le combat

C'est sans doute la partie la plus importante des règles dans un jeu de rôle. Non pas que les jeux de rôle soient des jeux violents ou sanguinaires, mais ce sont ces règles qui indiquent si un personnage survit ou pas à une mauvaise rencontre ; il est utile de les étudier avec soin. En effet, un joueur dont le personnage meurt quitte la partie de jeu, c'est donc une rude sanction. À l'opposé, si les personnages ne risquaient rien, une bonne part de l'intérêt du jeu, qui vient du suspense, disparaîtrait. Pour un meneur de jeu débutant, il est fortement conseillé, avant ses premières parties, de simuler tout seul un combat entre deux ou plusieurs adversaires, pour bien en posséder les mécanismes, et que l'action reste fluide au cours du jeu.

Combat au contact

Le combat au contact est un cas particulier de duel. Pour réussir à porter un coup avec une arme de contact, chaque personnage

utilise Corps ○ + Action ➡ + Matériel ✨ (ou Humain ⚡ s'il se bat avec ses pieds ou ses poings) + Talent de combat. À chaque phase de la joute, celui qui gagne le duel inflige des dégâts à son adversaire. Ceux-ci dépendent de l'arme employée et de la marge de réussite (voir plus loin). On découpe le combat en passes d'armes, durant lesquelles chaque personnage essaye de porter un coup, de se déplacer ou de faire une action. C'est le meneur de jeu qui décide des actions possibles durant une passe d'armes ainsi que leur durée. En général, une passe d'armes dure quelques secondes à peine. Pour plus de simplicité, retenir qu'un verbe prononcé dans une phrase équivaut à une action (je tire, je rampe, je me mets à couvert, etc.)

Combat à distance

Pour réussir à porter un coup avec une arme à distance (arc, fronde, revolver, etc.), on fait un test Corps ○ + Perception ◀ + Matériel ✨ + Talent de combat, et dont la difficulté dépend de la distance (Loin : Difficile, Très loin : Très difficile). La distance dépend elle-même du type d'arme utilisé. Dix mètres c'est déjà très loin pour une dague de lancer, alors que ce sera très près pour un fusil.

Combat contre plusieurs adversaires

Il est fort probable que lors d'un combat, un personnage se retrouve à un moment face à plus d'un adversaire en même temps. À chaque passe d'armes, chaque combattant ne peut tenter de toucher qu'un adversaire. Par contre, chacun peut essayer de se défendre contre plusieurs adversaires à la fois, en contrepartie d'une difficulté supplémentaire de -1 par adversaire en plus du premier (-1 contre 2 adversaires, -2 contre 3 adversaires).

On ne peut pas se défendre contre plus de trois adversaires (même s'ils



doivent tout de même réussir leur test pour toucher). De plus chacun des adversaires a un bonus de +1 à son test de combat. Autant dire que les chances de survivre à un combat contre plusieurs adversaires sont très faibles.

Si on choisit de ne combattre qu'un seul adversaire, il n'y a pas de difficulté additionnelle contre celui-ci (et lui n'a pas non plus d'avantage particulier) mais les autres protagonistes n'ont qu'à réussir un test simple (sans duel) pour toucher le personnage (et eux ont toujours le bonus de +1).

Les armes et les dégâts

En fonction de la réussite d'un personnage lors d'une passe d'armes, et de l'arme qu'il utilise, les dégâts qu'il cause sont variables. Voici comment procéder. Quand un personnage en touche un autre (après un test de combat), on additionne sa marge de réussite avec un nouveau jet de deux dés à 6 faces.

Le tableau (dit «tableau de dégâts») indique les dégâts, en croisant le résultat obtenu et la catégorie de l'arme. Cette catégorie est identifiée par une lettre en majuscule (de A à J) entre crochets, donnant la puissance de l'arme puis le type de dégâts (PV pour points de vie, PS pour points de souffle). Une arme peut appartenir à plusieurs catégories à la fois (elle blesse et assomme par exemple). Auquel cas on ne lance qu'une fois les dés pour les différents types de dégâts. Le tableau ci-contre indique les dégâts que peuvent faire diverses armes (toutes époques confondues).

Il n'y a que deux types de Domaines utilisables pour les humains qui combattent : soit c'est avec leurs poings et leurs pieds (auquel cas le Domaine est Humain H), soit c'est avec une arme (le Domaine est alors Matériel M).

Exemple : un revolver de gros calibre fait des dégâts de [H] PV et de [E] PS. Nicolas réussit une attaque avec une MR de 2. On jette deux dés, qui donnent 6. La somme fait 8 et les dégâts seront donc de 3 PV et 2 PS.

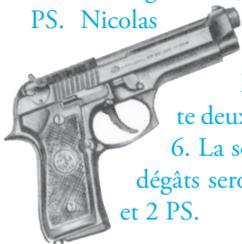


Table des dégâts et des effets

| CATEGORIE ▶ | | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K |
|---------------|-------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| MR → 2D6 ↓ | 3 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| | 4 5 6 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| | 7 8 9 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 |
| | 10 11 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| | 12 13 14 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 |
| | 15 16 17 18 | 1 | 1 | 3 | 4 | 4 | 4 | 5 | 6 | 6 | 8 | 8 |
| 19 20 21 22 | 2 | 2 | 4 | 5 | 6 | 6 | 7 | 8 | 8 | 10 | 10 | |
| 23 24 25 26 | 3 | 4 | 5 | 6 | 8 | 8 | 9 | 9 | 10 | 12 | 12 | |
| Par 4 en plus | | +1 | +1 | +2 | +2 | +2 | +2 | +3 | +3 | +4 | +4 | +6 |



| Armes blanches | PV | PS | Armes contondantes | PV | PS |
|-------------------------------------|-----|-----|-----------------------------------|-----------|-----|
| Couteau (ex. opinel, laguiole) | [C] | | Chaîne de moto | [B] | [E] |
| Tanto / Poignard / Dague | [D] | | Étoile du matin | [D] | [G] |
| Wakizachi / Épée courte | [E] | | Fouet | [A-3] | [E] |
| Épée large | [E] | [B] | Batte de base-ball / Massue | [A] | [F] |
| Tachi / Épée longue / Sabre | [F] | [A] | Tonfa / Matraque | [A-2] | [F] |
| Fleuret / Rapière | [E] | | Poing (amateur) | [A-3] | [B] |
| Hache à une main | [F] | [B] | Poing (boxeur, arts martiaux) | [B] | [D] |
| Rasoïr | [C] | | Poing américain | [A] | [C] |
| Armes à deux mains | PV | PS | Armes d'hast | PV | PS |
| No dachi / Épée à deux mains | [G] | [A] | Hallebarde | [H] | [B] |
| Grand bâton | [B] | [E] | Lance | [G] | [C] |
| Hache à deux mains | [H] | [B] | Pique | [G] | [A] |
| Armes à distance ⁽¹⁾ | PV | PS | Autres armes | PV | PS |
| Couteau de lancer | [C] | | Grenade | | |
| Fronde | | | Point d'impact | [D] | [F] |
| Caillou | [B] | [C] | Zone de souffle (offensive) | [A-1] | [E] |
| Bille en acier | [B] | [E] | Zone de souffle (defensive) | [A] | [E] |
| Arbalète ⁽²⁾ | | | Gros explosifs (semtex, C4, etc.) | | |
| Carreaux légers | [E] | | Point d'impact | [F] | [G] |
| Carreaux lourds | [E] | [B] | Zone de souffle | [B] | [E] |
| Arc ⁽²⁾ | | | Laser (suivant sa puissance) | [E] à [K] | - |
| Flèches légères (normales) | [D] | | Mortier | [J] | [H] |
| Flèches lourdes | [D] | [A] | Taser (étourdisseur électrique) | | [I] |
| Armes à feu ⁽³⁾ | | | Tronçonneuse | [J] | [E] |
| Mousquet | [E] | [C] | | | |
| Pistolet (ancien) | [D] | [C] | | | |
| Pistolet / Revolver | | | | | |
| petit cal. (.22 .25 .32) | [F] | [C] | | | |
| moyen cal. (.38 .40) | [G] | [D] | | | |
| gros cal. (.44 .45) | [H] | [E] | | | |
| Pistolet-mitrailleur ⁽⁴⁾ | [I] | [D] | | | |
| Carabine (petit calibre) | [G] | [D] | | | |
| Fusil (moyen calibre) | [H] | [E] | | | |
| Shotgun (gros calibre) | [I] | [F] | | | |
| Fusil d'assaut ⁽⁴⁾ | [J] | [E] | | | |
| Mitrailleuse | [J] | [F] | | | |
| Animaux | PV | PS | | | |
| Corne | | | | | |
| Animal moyen | [C] | [A] | | | |
| Gros animal | [D] | [D] | | | |
| Crocs | | | | | |
| Animal moyen | [C] | | | | |
| Gros animal | [E] | | | | |
| Griffes | | | | | |
| Animal moyen | [C] | | | | |
| Gros animal | [G] | | | | |

1) Modificateurs de colonnes en fonction de la distance : Longue portée = -2 colonnes ([A] devient [A-2], [B] devient [A-1]) ; Moyenne portée = -1 colonne ([A] devient [A-1]) ; Portée normale = pas de modificateurs ; À bout portant = +2 colonnes.

2) Arbalète légère / lourde / composite et Arcs courts / longs / légers ne donne que la portée et le type de munitions.

3) Les portées et les dégâts sont à ajuster suivant l'époque et le type de munitions. Les données sont ici prévues pour un monde contemporain.

4) Les dégâts sont valables pour un tir en rafale. En mode coup par coup, baisser le niveau de blessure d'une colonne.

Localisation des dégâts

A chaque fois qu'un personnage perd des points de vie, on détermine la zone corporelle affectée en lançant un dé à six faces (à moins que l'adversaire n'ait visé une zone précise), et on coche le nombre de points de vie perdus dans cette zone (en commençant toujours par les cases les plus en haut à gauche, puis en allant vers la droite, puis vers le bas).

Dés qu'une zone a encaissé une perte de deux points de vie (case notée M sur la fiche de personnage, voir le schéma seul en bas de la page 4), on coche, en partant de la gauche, une case du compteur de malaise (M). Cela signifie que le personnage a reçu une blessure grave et qu'il se trouve handicapé. Une attaque qui fait des dégâts non localisés (une explosion, un incendie, etc.) cause des dégâts dans chaque zone, et retire généralement des points de souffle en prime (la perte de point de souffle est par contre calculée une seule fois). On peut aussi attribuer des points de malaise quand le personnage est très malade, empoisonné ou que les brûlures ne sont pas encore bien guéries.

Exemple : Alors qu'il soignait des soldats sur un champ de bataille, une grenade arrive dans les pieds de Nicolas. Le tableau des armes indique qu'une grenade au point d'impact inflige [D] PV et [F] PS. On jette 2D6 + MR du lanceur pour chaque zone, ce qui donne : 1 PV à la tête, 2 au torse, 1 au bras gauche,

2 au bras droit, 3 à la jambe gauche, 1 à la jambe droite. Trois cases de malaise sont cochées, ce qui amène Nicolas dans la case indiquée par un petit -3. On tire aussi la perte de points de souffle, une seule fois, ce qui donne une perte de 3 PS. Nicolas est vraiment en très piteux état, mais c'est normal avec une grenade !



Conséquences des blessures

Avec l'accumulation des dégâts corporels, le personnage peut avoir un bras cassé, une articulation déboîtée, un muscle perforé, ou simplement un affreux mal de crâne. Quoiqu'il en soit, le personnage sera plus ou moins gêné :

► Chaque fois que l'on coche une case de malaise, on regarde le petit chiffre qui est inscrit dans cette case. C'est le modificateur à appliquer à tous les tests suivants (physiques ou intellectuels). Vous remarquerez qu'un personnage avec une bonne morphologie est moins gêné qu'un petit malingre. Si le maximum des points de malaise est atteint, on tombe automatiquement inconscient.

► Tant que tous les points de vie d'une zone ne sont pas perdus, on peut encore se servir de cette zone. Une fois tous les points de vie perdus, la zone devient inutilisable. S'il s'agit de la tête ou du tronc, cela peut entraîner la mort, surtout si l'on n'est pas soigné très vite. Si c'est un des quatre membres, on fait un test Corps ○ + Résistance ■ + Humain ⚡ -3 pour déterminer si on ne

tombe pas inconscient pour la passe d'armes suivante.

► Si on perd dans une zone plus de PV qu'elle n'en possède, le membre concerné peut être définitivement perdu, ou subir des séquelles (voir règles plus loin).

► *Règle optionnelle* (pour les meneurs de jeu sadiques) : quand il ne reste plus au personnage qu'un seul point de souffle (PS) ou d'équilibre psychique (EP), on peut lui donner un malus de 1 aux tests physiques et intellectuels.

Exemple : Nicolas a été grièvement blessé par une grenade (voir exemple précédent), il a un malus dû au malaise de -3 à tous ses tests. De plus, il a aussi perdu 3 PV à la jambe gauche. Il doit réussir un test Corps ○ + Résistance ■ + Humain ⚡ -3 pour ne pas s'évanouir (les -3 dus au malaise sont applicables immédiatement).

Viser

Un personnage qui estime avoir de bonnes chances de toucher un adversaire peut décider de viser une zone précise, afin de blesser plus efficacement. Dans ce cas, suivant le type de combat (au contact ou à distance), on consultera les deux grands schémas ci-dessous. Il est ainsi possible de ne pas viser, de viser une zone large (partie haute ou partie basse), ou une zone précise (tête, torse, bras, jambes). Les malus aux tests de combat sont indiqués à chaque fois. Le fait de viser une zone précise n'augmente pas les dégâts infligés, cela permet juste de les donner où l'on veut.

Combat au contact :

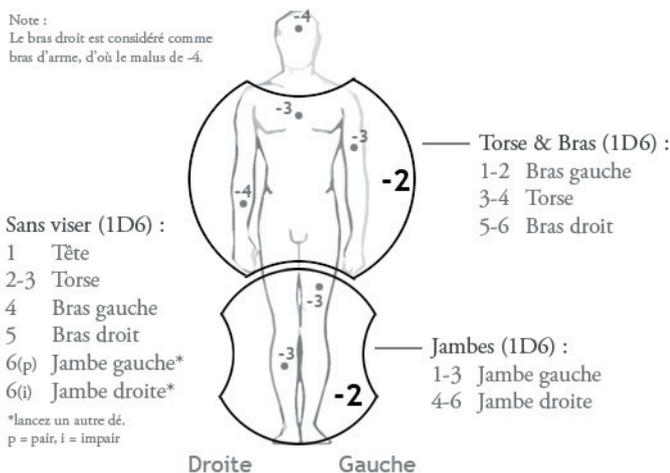
Corps ○ + Action ➡ + Matériel ☣ + Arme

ou

Corps ○ + Action ➡ + Humain ⚡ + Bagarre/Close combat

Note :

Le bras droit est considéré comme bras d'arme, d'où le malus de -4.



Combat à distance :

Corps ○ + Action ➡ + Perception <4 + Arme + Distance

Distance :

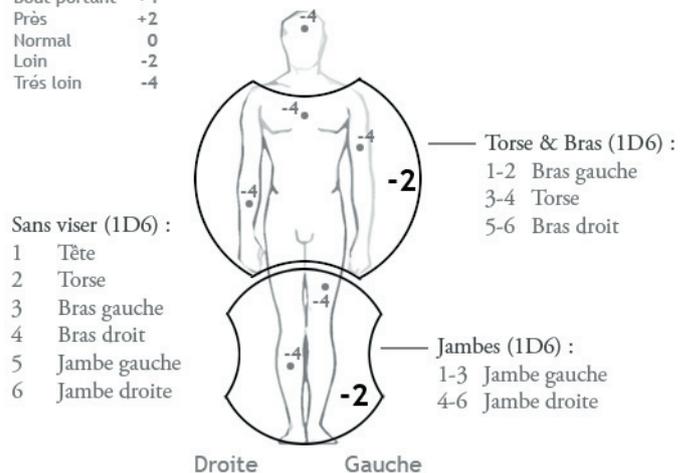
Bout portant +4

Près +2

Normal 0

Loin -2

Très loin -4



Les protections

Chaque partie du corps peut être couverte par une «armure» qui protège des coups, voire des balles. Cette protection varie de 1 à 6 par partie du corps (en fonction du matériaux employé). Notez-la sur votre feuille de personnage dans les petites cases Pr., pour chaque zone protégée. Si un agresseur porte un coup sur l'armure, ce nombre est retiré à la somme MR + 2D6, avant calcul des dommages en PV et PS. Néanmoins, cette

protection peut se révéler gênante si elle est trop encombrante. Faites la somme de toutes les protections du corps, et appliquez les conséquences suivantes (à noter dans les cases Pr. totale et Malus Pr.):

- Moins de 12 : pas de malus.
- De 12 à 13 : malus de -1 à toutes les actions physiques.
- De 24 à 30 : malus de -2 à toutes les actions physiques.
- De 31 à 36 : malus de -3 à toutes les actions physiques, et de -1 à toutes les actions intellectuelles.

Protections courantes :

- Casque de protection (chantier, roller) : 1
- Casque intégral (motard) : 2
- Casque simple (type CRS) / Bassinet : 3
- Casque de combat / Heaume : 5
- Protège-tibia (type CRS) : 3
- Protection artisanale / Fourrures : 1
- Protection légère (discrète) / Cuir : 2
- Protection lourde (CRS) / Cuir clouté : 3
- Gilet pare-balles / Cotte de mailles : 4
- Veste pare-balles / Kevlar : 5
- Gilet pare-balles d'assaut / Plaque : 6

Exemple : Nicolas a un gilet pare-balles qui procure une protection de 4 au torse, et un pantalon de cuir (motard) de protection 2. On note ces scores dans les petites cases «Pr.» de chaque zone. Le total fait 8 (4x1 + 2x2), que l'on note dans la petite case «Pr. totale». Il n'y a aucun malus, on laisse donc la petite case «Malus Pr.» vide.

En plein champ de bataille, un soldat ennemi tire sur lui à l'AK-47 (fusil d'assaut), réussit sa passe d'armes, et réalise un total de 3 (MR) + 7 (2D6) =

10 ; il touche Nicolas au tronc (tirage au hasard), qui a une protection de 4 (gilet pare-balles). La somme finale est donc de 6 (10-4), ce qui cause des dommages de 3 PV et 2 PS au lieu de 5 PV et 3 PS.

Le bouclier

Le bouclier est fort peu utilisé dans un monde contemporain, si ce n'est par des unités spécialisées, comme les brigades anti-émeutes. Il peut s'utiliser de deux façons : conjointement à une arme ou en parade pure. Quel que soit son mode d'utilisation, le bouclier diminue les chances de toucher de l'adversaire (-1 pour un petit bouclier, -2 pour un grand) et n'offre pas de protection si l'attaque passe.

► **la parade** : Le talent Bouclier vaut -2. Si on décide de rester en parade pure, il suffit de réussir son test de duel pour ne pas être touché. Quel est l'intérêt puisque l'on ne reste que sur la défensive ? Hé bien, si on obtient une réussite critique sur son test de parade (et que l'on a réussi la parade), on a le droit, en riposte, de faire un test de combat pour savoir si on touche à son tour l'adversaire (pourvu que l'on dispose d'une arme dans l'autre main bien sûr). Ce test est alors un test simple et non pas un duel (puisque l'attaque de l'autre s'est portée sur le bouclier).

Exemple : George, de la compagnie de sécurité républicaine, a le talent Bouclier à +1, un grand bouclier de dotation et pas d'armure (restrictions budgétaires). Il reste en parade et réussit normalement sa première passe d'armes contre un manifestant muni d'un pavé (test Corps ○ + Action ■ + Matériel ⚙ + Bouclier, il fait une MR de 3, son adversaire aussi : leurs coups sont parés). À la seconde passe d'armes George fait 3 à son jet de dés (non seulement il pare l'attaque, mais c'est une réussite critique). Il peut donc essayer de riposter avec son tonfa, et il réussit sur un simple test Corps ○ + Action ■ + Matériel ⚙ + Arme.

► **la protection** : Pour utiliser le bouclier en protection, il faut obligatoirement posséder le talent Bouclier à 0. Sinon le bouclier ne peut pas servir à se protéger, on

ne sait pas suffisamment bien l'utiliser. Le bouclier diminue de 1 (petit bouclier) ou 2 (grand bouclier) le test de combat de l'adversaire. Si l'attaque passe, il n'offre pas de protection. Néanmoins, pour les facteurs d'encombrement et de gêne, il compte comme une Pr. de 6 (petit bouclier) ou 12 (grand bouclier).

Exemple : George a enfin reçu son armure de CRS complète, l'encombrement total est donc de 15 (casque 1x3 + protège-tibia 2x3 + protection lourde 3x3), auquel il ajoute le grand bouclier, qui diminue de 2 les attaques de l'adversaire, et porte sa protection totale à 27 (15+12), ce qui lui donne un malus de 2 à toutes les actions physiques.

Doser ses dégâts

On peut désirer doser les dégâts causés avec une arme de corps à corps. C'est intéressant quand par exemple on ne veut infliger que des dégâts de souffle et pas ceux de vie, dans le but d'assommer quelqu'un sans le tuer. Pour cela, on s'impose un malus supplémentaire de -1 au test de combat. Si on passe son attaque, on peut décider de passer tout ou partie des dégâts que l'on tire, au choix du joueur.

Exemple : Nicolas donne un coup de hache de pompier [F] PV et [B] PS, à un cambrioleur. Il réussit son attaque et obtient une MR de 10, ce qui donne 3 PV et 1 PS. S'il s'était imposé une difficulté de -1 sur son attaque, il aurait pu ne faire que les dégâts de souffle, sans craindre de le tuer.

Utilisation des énergies

Les Énergies peuvent être utilisées en combat (en plus des facultés habituelles). Elles n'augmentent pas la valeur du test auxquelles elles s'appliquent, mais seulement les résultats en cas de réussite.

► **La Puissance** ⚡ peut s'utiliser pour augmenter de 1 dé la marge de réussite par point de Puissance ⚡ investi.

► **La Précision** ⊕ peut s'utiliser pour augmenter de 1 les chances d'avoir une réussite critique, par point de Précision ⊕ investi. Attention, cela augmente les chances d'avoir une réussite critique, mais pas le nombre de dés à lancer ensuite.

Exemple : Nicolas a un talent Psychologie à 0. Il fait une réussite critique sur un double-□. S'il met 2 points en



Précision ⊕ pour augmenter ses chances de réussite critique, celle-ci s'obtiendra sur 2, 3 ou 4. Par contre, ses chances normales ne sont pas augmentées, et même s'il réussit une critique, il ne lance qu'un dé supplémentaire pour la MR.

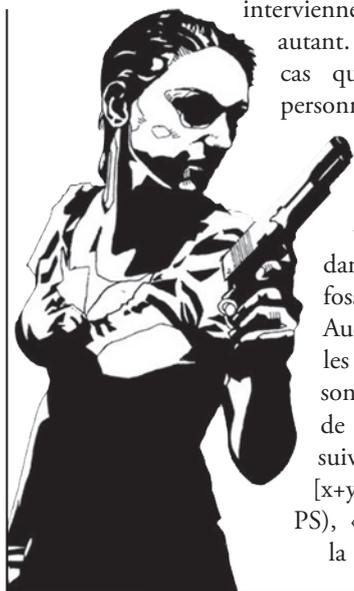
► **La Rapidité ⚡**. En cas de match nul au cours d'un duel, c'est celui qui a le plus de points en Rapidité ⚡ qui remporte le duel. On peut également investir de la Rapidité ⚡ pour diminuer le temps nécessaire à accomplir une tâche longue

(c'est au meneur de décider de la réduction de temps, mais en général 1 point de Rapidité ⚡ divise le temps par deux, 2 points de Rapidité ⚡ divisent le temps par quatre).

Évidemment, on peut combiner toutes les sortes d'utilisation des Énergies. Par exemple : 1 point de Puissance ⚡ pour augmenter ses chances de 1 à son test, 1 point de Puissance ⚡ pour augmenter de 1 dé sa marge de réussite (en cas de réussite), 1 point de Précision ⊕ pour augmenter de 1 ses chances de réussite critique. Le tout est de disposer de suffisamment de points de souffle ou d'équilibre psychique, et d'avoir des scores suffisants en Énergies (dans l'exemple, il faut avoir un score de 2 en Puissance ⚡, d'au moins 1 en Précision ⊕, et dépenser 3 points en PS et/ou EP).

Dégâts automatiques

Il peut arriver que l'on subisse des dégâts sans qu'une marge de réussite (ou d'échec)



intervienne pour autant. C'est le cas quand un personnage décroche un piège, tombe dans une fosse, etc. Auquel cas les dégâts sont notés de la façon suivante : [x+y] PV (ou PS), «x» étant la catégorie de dé-

gâts, et «y» à rajouter au lancer de 2D6. Ainsi [C+3] PS veut dire que l'on lance 2D6, on ajoute 3 et on regarde dans la colonne [C] le nombre de points de souffle perdus. Si on note simplement [C] PV, cela veut dire que l'on lance 2D6 et que l'on n'y rajoute rien. Nous vous conseillons de faire varier «x» entre 0 et 9, pas plus.

Exemple complet d'un combat

Le commando John a une somme Corps ● + Action ■ + Matériel ⚙ égale à 10, et un Talent en armes blanches à +1. Il utilise un poignard ([D] PV). La valeur de son test de combat est donc de 11. Ce qui est beaucoup, mais c'est normal, c'est son métier. En face de lui, le tireur d'élite Carter est distant de 15 m de John, qui fonce sur lui. Il a juste le temps de dégainer son pistolet et de tirer une fois. Sa valeur de combat (Corps ● + Perception ◀ + Matériel ⚙ + Talent armes de poing + difficulté est de 10). Il vise une zone haute (malus de -2 sur le schéma de combat à distance, ce qui amène le total à 8). Il décide de dépenser 2 PS et d'augmenter ses chances en ajoutant 2 points issus de son Énergies de Précision ⊕ (il a justement mis 2 points dans cette énergie, en tant que tireur d'élite). Le joueur qui contrôle Carter lance les dés : 7, c'est une MR de 3 (10-7). Il relance 2D6 et fait 8, qu'il ajoute au 3 de sa réussite, pour un total de 11. Comme l'attaque est réussie, Carter lance 1D6 sur la table de localisation, zone haute, et fait 4 : en plein torse !

Seulement, dans la zone indiquée, John a un gilet pare-balle lui conférant 4 points de protection (Pr.). Le total final avant résolution des dégâts est donc de 7 (11-4). L'arme de Carter est un pistolet Sig Sauer semi-automatique de calibre 9mm, qui inflige des dégâts de [H] PV et [E] PS, ce qui donne, en regardant sur la table des dégâts, une perte de 3 PV et de 2 PS. John est tout de même salement touché, puisque bien que sa morphologie lui permette d'encaisser 4 PV dans le torse, il a coché une case de Malaise (petit M), ce qui lui confère un malus de -1 à toutes ses actions physiques. Il encaisse tout de même les dégâts et arrive sur Carter (qui a juste eu le temps de laisser tomber son arme et de dégainer un poignard) pour un combat rapproché.

Pour la seconde passe d'armes, la somme de Corps ● + Action ■ + Matériel ⚙ de Car-

ter est égale à 9, mais il ne sait pas manier le poignard, ce qui lui donne une difficulté de -2, donc une valeur effective de 7. Le joueur qui contrôle John fait 6 aux dés, un score moyen qui donne quand même une MR de 4 (11 de base, -1 de malaise, -6 du jet de dés). Celui qui contrôle Carter fait 4, un beau score, mais qui ne donne qu'une MR de 3. C'est donc l'attaque de John qui passe. Le joueur lance 2D6, fait 7, ce qui amène le total à 11, et il localise sur le schéma de combat au contact (sans viser), et obtient 4 sur son dé, soit le bras gauche. Carter ne possède aucune protection dans la zone. La table des dégâts indique que Carter perd 2 PV (il ne lui reste plus qu'un PV dans le bras gauche), et coche par la même occasion une case de Malaise.

A la passe d'armes suivante, John fait un score de 8, soit une MR de 2 ; Carter fait 4, ce qui donne la même marge (base de 7, -1 de malaise, -4 du jet de dés). La situation n'est guère brillante pour celui-ci, mais les deux adversaires parent mutuellement leurs coups.

Ils entament une quatrième passe d'armes. Carter, en position de faiblesse, décide de jeter ses dernières forces dans la bataille. Il investit 2 EP en précision à nouveau. Il fait 3, donc une MR de 5 (7 de base, + 2 de précision, -1 de malaise, -3 du jet de dés), il se croit sauvé. Hélas, John, rompu au close combat, fait un 2 (double-□). Sa MR est déjà de 8 (11 de base, -1 de malaise, -2 du jet de dés), à laquelle il ajoute 2D6 dus à son Talent d'armes blanches (son métier), plus les 2D6 pour les dégâts, soit 8 (de base) + 6 (premier lancé) + 7 (second lancé), ce qui porte sa MR à 21, qu'il localise sur la table de combat au contact (sans viser) : 1, à la tête. Carter ne possède aucune autre protection qu'un béret. Ainsi, John inflige 5 PV, tranchant net la carotide de Carter. Comme quoi il ne vaut mieux pas affronter un commando au contact quand on ne sait pas vraiment se battre. Avec son dernier coup de poignard, John aurait pu abattre en une seule fois la plupart des soldats entraînés.



La santé

Les personnages seront mis à mal plus d'une fois au cours de leurs aventures. Qu'il s'agisse de chutes, de blessures, d'accidents, etc.

Les soins

On divise les soins en trois catégories distinctes : guérir les maladies et empoisonnements, soigner les traumatismes d'ordre psychologique et finalement panser les blessures, réaliser les premiers soins.

► Pour guérir les maladies et empoisonnements, c'est une question de diagnostic. Il faut donc réussir un test Esprit ✨ + Perception ◀ + Humain ⚡ + Talent médecine + difficulté. Une fois le diagnostic établi, il faut administrer le remède ou le contrepoison, et donc qu'il soit disponible.

► On peut également essayer de guérir les désordres psychiques, c'est-à-dire les pertes de points d'équilibre psychique. Pour cela, le médecin doit réussir un test Esprit ✨ + Perception ◀ + Humain ⚡ + Talent approprié + difficulté, pour cerner le problème du patient. La difficulté de base est le nombre de points d'équilibre psychique perdus par le patient. Plusieurs types de talents peuvent servir : psychiatrie, psychologie, assistant social, etc. La consultation doit durer autant d'heures que de points d'équilibre psychique perdus. À la fin de celle-ci, le patient fait un test Esprit ✨ + Désir 🔥 + Humain ⚡ + difficulté, égale au nombre de points perdus par le patient. Elle peut être diminuée si le praticien fait une très bonne réussite à son test. En cas de réussite, le patient récupère 1 EP après une journée de repos. Et regagnera normalement 1 EP au bout de 7 jours. On peut faire une séance de ce type toutes les semaines.

► Pour effectuer les premiers soins, il est nécessaire de faire un test par zone touchée (mais plusieurs soins de suite sur la même zone ne sont pas autorisés). Dans un univers contemporain classique, le test est Corps ○ + Perception ◀ + Humain ⚡ + Talent premiers soins + difficulté. La dif-

ficulté dépend du matériel médical disponible, des connaissances de l'urgentiste, et des conditions extérieures dans lesquelles se pratiquent les soins.

Si on possède Médecine et Premiers soins, c'est le meilleur des deux que l'on utilise. La différence entre ces deux talents est que l'un permet de diagnostiquer les maladies, et pas l'autre.

En cas de réussite, le patient est stabilisé, et la zone blessée regagne automatiquement 1 PV (le joueur gomme une case dans la zone concernée).

Une fois le patient soigné, chaque jour de repos complet permet de récupérer 1 PV

par zone blessée. Toute activité physique durant cette journée, ou toute blessure non pansée,

peuvent compromettre la guérison. Le blessé doit faire un test Corps ○ + Résistance ■ + Humain ⚡, par zone touchée, pour déterminer s'il regagne ou non 1 PV. Un échec critique lors d'un test sur une blessure non pansée fait perdre 1 PV, au lieu de conserver l'état stationnaire ou d'en gagner un.

A chaque fois que l'on repasse sous la barre des deux points de vie cochés dans une zone donnée, on gagne un point sur le compteur de malaise.

Les Séquelles

Lorsqu'un personnage subit dans une zone autant, voire plus de dommages qu'elle ne possède de point de vie, le membre concerné peut alors être définitivement perdu, ou subir des séquelles :

► dès qu'une zone tombe à 0 PV, il faut réussir très vite un test de Premiers soins (ou de médecine) pour la sauver. Ce temps de réaction est directement proportionnel à la Résistance ■ du personnage : Si la blessure est à la tête, le temps est calculé en passes d'armes ; au torse, en minutes ; ailleurs, en heures. Ainsi, un personnage qui a 3 en Résistance ■ et qui est tombé à 0 PV à la tête doit être soigné dans les trois passes d'armes suivant la blessure. Quand

ce délais est écoulé, le personnage a encore droit à un réflexe de survie, s'il réussit un test Corps ○ + Désir 🔥 + Humain ⚡, ce temps est reconduit. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il soit soigné ou que son test de survie échoue.

Si la blessure n'est pas soignée, ou que les soins échouent (on n'a le droit qu'à une seule tentative), ou que le test de survie échoue, la zone blessée est définitivement perdue. Si c'est la tête ou le tronc, le personnage meurt (logique). Si c'est un membre, il est considéré comme perdu (coupé, broyé, etc.). Le personnage coche une case de malaise pour cette perte, qui ne sera récupérée que quand le personnage aura maîtrisé son handicap.

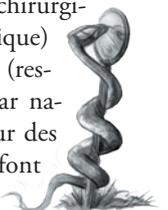
► dès qu'une zone tombe en-dessous de 0 PV, c'est encore plus grave. Le personnage perd automatiquement tous ses points de souffle et tombe évanoui. On ne peut plus utiliser les premiers soins, il faut obligatoirement agir avec le talent de Médecine et une difficulté de -2 ou de Chirurgie sans malus.

Les règles ci-dessus concernant les délais d'intervention et le test de survie restent les mêmes. Par contre, le test de soins devient Corps ○ + Perception ◀ + Humain ⚡ + Médecine ou Chirurgie + difficulté. La difficulté est égale au nombre de points de vie en-dessous de zéro. Le but du test est de ramener les PV de la zone à 0 ou 1 PV. Pour cela, on utilise les règles normales des tests, la valeur de la guérison se calculant de la même manière que la résolution des dégâts pour une arme (en prenant en compte la MR + 2D6), suivant le matériel de soin disponible.

Matériel de soins :

- Chiffons propre et eau oxygénée : [A]
- Trousse de secours sommaire : [B]
- Trousse de secours complète : [C]
- Matériel hospitalier (ambulance) : [D]
- Soins intensifs hospitaliers : [E]
- Robodoc transportable : [E]
- Robodoc de grande taille : [F]
- Cuve de régénération : [J]

Les robodocs (kit micro-chirurgicaux avec assistance robotique) et cuves de régénération (restructuration des cellules par nanotechnologie), prévus pour des univers plus futuristes, se font sur Esprit ✨ + Action ➡



+ Matériel  + Médecine + difficulté.

Une fois les soins prodigués et réussis, on détermine de combien de points la zone blessée a été «guérie». Si elle est remontée à plus de 1 PV, elle reste à 1 PV. Si elle est portée à 0 PV, elle reste à ce score (état stable). Si le score est toujours négatif, on retire définitivement ce chiffre du maximum des points de vie qu'avait cette zone. Le personnage récupère 1 PV par jour dans la zone, et ne pourra s'en servir que quand il sera au moins à 1 point

positif. Dans le cas du tronc ou de la tête, cela correspond à des jours de coma profond et par la suite à un état végétatif ou à une perte motrice.

Exemple : Nicolas, notre médecin baroudeur, vient de prendre un tir de mitrailleuse dans la poitrine. Il a perdu 6 PV au torse, il est donc tombé à -2 PV dans cette zone, il est dans le coma. un de ses compagnons le porte rapidement au camp de toile qui sert d'infirmierie. Malheureusement, il possède une faible résistance R : 2. Et son compagnon met plus de 2 minutes à le transporter. Nicolas effectue un test Corps  + Désir  + Humain , qu'il réussit. Il a droit à 2 minutes de sursis, ce qui suffit pour qu'on l'allonge sur la table du chirurgien de campagne. Ce dernier doit réussir un test Corps  + Perception  + Humain  + Chirurgie -2 (les -2 viennent des -2 PV au torse). Il n'a droit qu'à un essai. S'il échoue, Nicolas meurt.

La capacité de guérison d'une infirmierie de campagne équivaut à une trousse de secours complète [C]. Si le praticien fait 1 point de guérison, Nicolas passe à -1 PV. Cela veut dire qu'il passe deux jours dans le coma (pour grimper jusqu'à 1 PV) et que son maximum de PV va passer définitivement de 4 à 3 dans la zone du torse. Si le praticien fait 2 points de guérison, Nicolas passe à 0 PV, reste 1 jour dans le coma et n'aura comme séquelle qu'une simple cicatrice. Mais le chirurgien en question est un chirurgien de génie (talent à +3), il obtient une réussite critique, et soigne Nicolas de 4 PV, celui-ci ne passe pas à 2 PV, mais à 1 PV, ce qui est déjà bien. Il n'aura pas de cicatrice durable et se

réveillera une heure plus tard (quand il aura récupéré 1 PS).

Les maladies, toxines et drogues

Ne vous compliquez pas trop la vie en voulant détailler toutes sortes de poisons, de types de maladies, ou de drogues. Les personnages ont déjà suffisamment de mal à survivre comme cela. Pour savoir si un personnage est victime de l'effet malin, il doit d'abord faire un test de résistance : Corps  + Résistance  + Humain  + difficulté, où la valeur de la difficulté est la virulence de la maladie, de la drogue ou du poison.

Si le personnage ne réussit pas ce test, il subit l'attaque. Voici des suggestions : perte temporaire de 1 PS ou 1 PV (pour une maladie), perte de 1 ou 2 PS ou PV (pour une toxine). Il est aussi possible de ne pas faire perdre de PS ou de PV, mais de décider que tous les tests du personnage subiront une difficulté supplémentaire (-1 ou -2) jusqu'à ce que l'effet cesse (pour les drogues).

Et pour finir

Deux règles, dont la première sert juste à affiner les rapports entre personnages. Et la seconde, pour qu'en dépit des dangers affrontés par un aventurier, celui-ci ait quand même une chance de s'en sortir, tel Indiana Jones ou James Bond.

Évaluation rapide

Qui d'entre nous est le plus fort, le plus agile, le plus intelligent ? C'est souvent ce que demandent les joueurs. Ils sont frustrés de penser qu'il n'y a pas de caractéristiques pour quantifier précisément la force, la rapidité. En fait, s'ils veulent se mesurer, il suffit de comparer leurs valeurs de test, dans lesquelles ils mettront leurs Énergies sans dépenser de PS ou d'EP (et sans oublier les bonus de talents).

Exemples : Course de vitesse (Corps  + Action  + Humain  + Rapidité  + Athlétisme) ; Course de fond (Corps  + Résistance  + Humain  + Puissance  + Athlétisme) ; Bras de fer (Corps  + Action  + Humain  + Puissance ); Résoudre une équation à trois inconnues (Esprit  + Action  + Virtuel  + Précision ).

Bien sûr ceci est valable tant qu'il s'agit d'une joute amicale. Par contre, s'ils veulent réellement s'affronter, ils devront faire

un duel normal, en dépensant les PS et EP s'ils utilisent leurs Énergies.

La dernière chance

Quand un personnage est irrémédiablement perdu, il peut espérer un «miracle» (enrayement de l'arme ennemi, par exemple). Cette possibilité n'est accordée qu'une seule fois pour chaque personnage. De plus sa réussite n'est pas automatique. Le joueur doit faire la somme de Désir  et du Domaine qui correspond à l'action salvatrice espérée (Matériel  pour qu'une bombe n'explose pas, Naturel  pour que l'avalanche passe à côté de lui, etc.). Puis il jette 2D6, le résultat doit être strictement inférieur à la somme calculée.

Si un personnage a survécu une fois grâce à cette règle, il doit le mentionner sur sa feuille de personnage. Il peut racheter ce droit au «miracle» en dépensant 25 PA.

Gain de points d'aventure

Les points d'aventure (PA) représentent l'expérience qu'acquiert le personnage à travers ses pérégrinations. Il peut ensuite les dépenser suivant le même barème qu'à la création de personnage (voir page 5). Voici comment le Meneur de jeu peut attribuer ces PA en fin de scénario :

- ▶ Un personnage qui mène à bien l'aventure qu'il a vécue, ou qui réussit la mission qui lui a été confiée gagne 3 points d'aventure (PA).
- ▶ Un très gros scénario découpé en plusieurs épisodes peut rapporter 3 PA par tranche (en général, un épisode représente une ou deux sessions de quatre heures de jeu durant lesquelles une étape marquante de l'aventure est franchie).
- ▶ Un personnage qui n'a pas réussi sa mission mais termine vivant gagne 1 PA.
- ▶ Toute action héroïque extrême (où l'on risque sa vie), rapporte 1 PA.
- ▶ Toute période de deux semaines passées à apprendre quelque chose (du domaine physique ou intellectuel) procure 1 PA susceptible d'augmenter un talent ou une caractéristique en relation avec l'apprentissage. Durant cette période, on peut avoir des activités normales en dehors de l'apprentissage, mais on ne peut pas faire d'efforts dans des domaines différents. Partir en aventure ne permet pas de s'entraîner en même temps.

Les Intervenants

C'est le meneur de jeu qui «joue» tous les personnages, les monstres, les animaux qui ne sont pas incarnés par les joueurs. Nous nommerons ces «créatures» des Intervenants, car ils interviennent dans l'histoire, au gré du scénario et du meneur de jeu. En fonction de leur rôle, ils seront plus ou moins détaillés, et les règles qu'on leur applique seront elles aussi plus ou moins simplifiées.

Les créatures

Ce terme désigne tout ce qui n'est pas un personnage, et qui a plutôt dans le scénario un rôle d'opposant. Cela peut être des animaux, des «monstres», des robots. En général, les personnages des joueurs doivent les éviter, les combattre, parler avec eux, sans qu'elles aient pour autant un éventail étendu de comportements. C'est pourquoi ces créatures ne sont pas décrites avec des Composantes, Moyens et Domaines, ce qui ralentirait leur gestion, le meneur de jeu devant à chaque fois calculer les sommes pour toutes leurs actions. Une créature est décrite avec les données suivantes (certaines données peuvent ne pas exister pour certaines créatures) :

- **Combat** : c'est une valeur, variant entre 3 et 15 (en général inférieure à 12), qui indique le score à réaliser pour toucher l'adversaire dans le type de combat que pratique la créature. Si cette valeur peut dépasser 12, c'est que certaines créatures sont de bien meilleures combattantes que l'humain normal.

- **Perception** : c'est une valeur, variant entre 3 et 15 (en générale inférieure à 12), qui indique le score à réaliser pour que la créature remarque une présence, suive une piste, comprenne quelque chose (selon sa propre intelligence bien entendu).

- **PV et PS** : ils sont gérés de la même ma-

nière que pour les personnages, si ce n'est qu'on ne localise pas (sauf si vous créez une créature avec des PV localisés). Leur maximum peut par contre être très élevé. Un éléphant a bien plus de PV qu'un humain (environ 10).

- **Réserve** : les créatures n'ont pas de points d'EP (on suppose qu'elles ne pensent pas de la même manière que les êtres humains) mais elles peuvent utiliser des Énergies et avoir des points en réserve.

- **Puissance** ⚡, **Rapidité** ⚡, **Précision** ⊕ : les créatures utilisent les Énergies de la même manière que les personnages. On n'indique que les valeurs différentes de 0.

- **Dégâts** : les dégâts qu'inflige la créature quand elle réussit à toucher son adversaire.

- **Armure** : l'armure des créatures est divisée en 2 scores [x/y], qui représentent pour «x» la difficulté qu'a l'adversaire à la toucher (à cause de sa taille ou de sa vivacité) et pour «y» la protection face aux dégâts (à cause de l'épaisseur de sa peau la plupart du temps), que l'on retranche avant application des

dégâts.

- **Résistance surnaturelle** : lorsque l'on joue dans certains types d'univers où l'occulte est bien présent, il est courant que l'on essaye de lancer des sorts ou pouvoirs sur les créatures. Certains effets peuvent être annulés si on y résiste (en général ceux qui affectent l'esprit). Cette résistance surnaturelle se calcule comme un duel, entre la réussite du sort du magicien et le test de résistance de la créature. Si on n'indique rien, la valeur du test de la créature est de 6.

- **Données spécifiques** : on peut également indiquer dans quel genre d'habitat vit la créature, si elle est commune ou rare, et tout autre point de règle spécifique (comme le venin, un effet surnaturel, une projection d'acide, etc.).

Quelques créatures

Voici quelques animaux à titre d'exemples, afin de vous donner une idée des valeurs possibles pour chacun.

Rat

Combat : 5
Perception : 7
PV : 2
PS : 2
Dégâts : [B] PV
Armure : 2/0
(petite taille et rapide)

Loup

Combat : 9
Perception : 9
PV : 4
PS : 4
Réserve : 1
Rapidité ⚡ : 1
Dégâts : [C] PV
Armure : 0/1

Lion

Combat : 10
Perception : 7
PV : 6
PS : 5
Réserve : 2
Puissance ⚡ : 1
Rapidité ⚡ : 1
Dégâts : [E] PV
Armure : 0/1

Ours

Combat : 11
Perception : 6
PV : 8
PS : 8
Réserve : 3
Puissance ⚡ : 1
Dégâts : [F] PV
Armure : 0/1

Rhinocéros

Combat : 9
Perception : 4
PV : 7
PS : 4
Réserve : 2
Puissance ⚡ : 1
Dégâts : [D] PV
Armure : 0/3

Éléphant

Combat : 10
Perception : 5
PV : 10
PS : 10
Réserve : 3
Puissance ⚡ : 2
Dégâts : [D] PV et [D] PS
Armure : 0/5

Caïman

Combat : 8
Perception : 5
PV : 5
PS : 4
Réserve : 2
Puissance ⚡ : 2
Dégâts : [D] PV
Armure : 0/4

Autre : le caïman peut tenter de noyer sa proie une fois agrippée (attaque réussie). Un test de Corps ⚡ + Action ➡ + Naturel ⚡ + Natation -2 est requis pour se libérer, sinon il faudra faire un test Corps ⚡ + Résistance ■ + Humain ⚡ par passe d'armes pour résister à l'asphyxie, ou perdre 1 PS, et ce jusqu'à ce qu'il lâche prise.

Note : on ne trouve ici que des animaux, mais le procédé reste le même pour créer des robots, drones, des créatures surnaturelles, etc.

Les personnages incarnés par le meneur de jeu

Comme cette périphrase est un peu longue, on parlera de PNJ, pour personnage non-joueur. On en distingue deux types essentiels : ceux qui sont très importants, qui ont une vie propre, et les figurants. La différence vient de l'importance de leur rôle dans les scénarios. S'il s'agit d'un PNJ important, on le décrira sur une feuille de personnage

complète, comme pour un PJ (personnage-joueur), et le meneur de jeu lui appliquera les mêmes règles. Les seconds rôles peuvent également être importants à un moment donné, mais il serait trop long de les décrire en détail à chaque fois. Imaginez le travail si vous faites un scénario avec un équipage de 40 pirates, qui affrontent une bande de 10 corsaires, avant de s'allier à une tribu indigène de 60 âmes !... Pour simplifier, on classe les PNJ en plusieurs catégories.

Les PNJ génériques

On compte quatre catégories de PNJ génériques, qui se distinguent par la valeur qu'ils doivent réaliser pour tous leurs tests, et par leur morphologie. On se réfère souvent à ce type de PNJ, dit «génériques», lorsque l'on doit improviser une scène non-prévue par le scénario (sinon, pour reprendre l'exemple précédemment évoqué, il suffit de créer un pirate type, un corsaire type et un indigène type que l'on clone au besoin). Les quatre catégories sont donc :

PNJ faible

Il a un score de test de 6, 4 PV, 3 PS et 3 EP. Il n'a pas d'Énergies, mais un métier (test de 7). C'est typiquement l'homme de main, le malfrat, la petite frappe, le sans-grade.

PNJ moyen

Il a un score de test de 8, 5 PV, 4 PS et 4 EP. Il n'a pas d'Énergies, mais un métier (test de 9). C'est l'homme normal, le soldat de troupe, le porte-flingue typique.

PNJ fort

Il a un score de test de 9, 6 PV, 4 PS et 4 EP.

Il n'a pas d'Énergies, mais un métier (test de 10). Ce sera l'homme célèbre, le chef d'un groupe, le meneur d'hommes.

PNJ exceptionnel

Il a un score de test de 11, 6 PV, 5 PS et 4 EP. Il a 1 point d'Énergie, un métier (test de 12). Comme son nom l'indique, n'utilisez ce type de personnage qu'une fois tous les 5 à 10 scénarios, et préférez-lui une feuille de personnage standard.

Cas à part : les génies

Certains personnages ne sont pas forcément en dehors des normes humaines, si ce n'est pour une activité spécifique (artistique, scientifique, physique ou autre). En termes de jeu, on dira que ces personnages sont des génies. Cela veut dire qu'ils ont un talent à +3 dans le domaine concerné.

Exemples : Einstein est un PNJ moyen, génie de la physique. Dans la série Bob Morane (de Henri Vernes), l'Ombre Jaune est un PNJ exceptionnel, génie du mal, avec le métier d'hypnotiseur, un talent de close combat, de cybernétique, etc. Dans Star Wars, l'empereur Palpatine est un PNJ faible, génie de la force (il est vieux, mais toutes ses caractéristiques sont augmentées au-delà des normes par son usage de la Force).

Les Grands Méchants et leurs acolytes

Il est très amusant de personnaliser les adversaires que vont affronter les PJ et, pourquoi pas, de leur faire affronter ce que l'on nomme un Grand Méchant : un personnage qui fait le mal pour le mal, et qui disparaît à la fin de chaque aventure pour revenir quand on ne l'attend plus. Voici comment.

Les tendances

Afin d'évoquer la personnalité des PNJ, introduisons la notion de tendances. Il s'agit de notions antagonistes comme par exemple Loyal/Déloyal. On attribue une valeur variant de 4 à 10 (la moyenne étant 7) à l'une des deux notions (aidez-vous du tableau ci-contre).

Exemple : Loyal (9). Pour tester la loyauté d'un PNJ qui a une loyauté de 9, on jette 2D6. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur (ici de 2 à 8), le

personnage reste loyal ; sinon il devient Déloyal (pour un temps donné, car il a tendance malgré tout à être Loyal). Pour un PNJ donné, on n'indique que ses tendances

fortes (donc pas les notions équilibrées). Ainsi on indique Calculateur (9) plutôt qu'Impulsif (5). Une notion sans chiffre, comme par exemple Opiniâtre, veut dire que le personnage est toujours consciencieux, sauf circonstances exceptionnelles. Auquel cas il n'abandonnera sa tendance que sur un jet de 11 ou 12. Par contre, le meneur de jeu peut décider que dans certaines circonstances (stress, mort probable), les jets de tendance aient des modificateurs (un condamné à mort peut devenir moins loyal devant un peloton d'exécution).

| | |
|----|----------------|
| 12 | Hors normes |
| 11 | |
| 10 | Exceptionnelle |
| 9 | Très forte |
| 8 | Accentuée |
| 7 | Moyenne |
| 6 | |
| 5 | Utilisez la |
| 4 | tendance |
| 3 | opposée |
| 2 | |

Le Grand Méchant

Ce sera toujours un PNJ fort, avec peut-être un ou deux traits exceptionnels (meneur d'hommes ou génie scientifique par exemple). Lorsque vous le créez, n'oubliez pas de lui donner un ou deux graves défauts. En effet, s'il est du côté du Mal, c'est que quelque chose va mal en lui, ou qu'il a été traumatisé dans sa petite enfance. Voici une liste de notions, parfois avec leurs antagonismes, qui peuvent décrire l'attitude et les moyens d'action de ce Grand Méchant (GM). N'hésitez pas à en créer d'autres.

- **Surveillant / Autonome.** Soit le GM surveille (ou plutôt fait surveiller) sans arrêt les PJ, soit il suit son plan machiavélique sans s'en préoccuper.

- **Prédécesseur / Suiveur.** Dans une enquête que mènent les PJ, il peut essayer de les précéder à chaque fois, ou de suivre chacun de leurs mouvements jusqu'au moment propice.

- **Opportuniste / Calculateur.** Soit le GM profite de la moindre faute d'inattention des PJ pour leur tendre un piège (quitte à ce qu'il soit mal ficelé), soit il se cantonne à des plans préparés à l'avance.

- **Rancunier / Dédaigneux.** La moindre action des PJ peut susciter une contre-réaction automatique du GM, ou bien il peut



simplement les considérer comme n'ayant aucune importance.

- **Pauvre / Riche.** Un GM pauvre n'a pas d'argent, mais il peut avoir des quantités d'acolytes ou de sectateurs.

Quant à un GM riche, il peut acheter non seulement beaucoup de matériel, mais également des consciences.

- **Fidèle / Chaotique.**

Cela définit son attitude par rapport à ses hommes de main ou ses

fidèles.

- **Sens de l'honneur / Sadique.**

Soit le GM est un gentleman, soit il n'hésitera pas à utiliser la torture, la coercition et autres méthodes peu honorables.

Survie et acolytes

Un Grand Méchant qui débute est déjà un peu plus qu'un PNJ normal. On lui attribue un chiffre de survie égale à 1. Cela veut dire que dans des circonstances qui normalement causent la mort, le Méchant a 1 chance sur 6 d'y échapper miraculeusement. A chaque aventure où il affronte les PJ, il peut augmenter son score de survie de 1, ou bien donner ce point à l'un de ses acolytes (qui commencent avec un score de survie de 0 et ne peuvent pas l'augmenter eux-mêmes).

Quant aux acolytes, le Grand Méchant en a généralement entre 1 et 6. Moins il en a, plus ils sont efficaces. On peut considérer une secte ou une organisation criminelle comme un acolyte particulièrement puissant. Cette organisation bénéficie aussi du score de survie.

Si le GM n'a qu'un acolyte, il aura peu de défauts (mais il en aura forcément au moins un, puisque lui aussi est du côté du mal). Les acolytes sont des PNJ moyens (quand il y en a 2 à 5), ou faibles (membres d'une secte). Certains sont néanmoins exceptionnels (PNJ forts avec talents spéciaux). Vous pouvez les caractériser avec des tendances.

- **Loyal / Déloyal.** Une des notions les plus importantes pour définir un acolyte.

- **Intelligent / Bête.** Un PNJ bête ne comprendra pas forcément les ordres qui lui sont donnés. Au contraire même, le GM aura tendance à se méfier d'un PNJ intel-

ligent, etc.

- **Entrepreneur / Fonctionnaire.** Soit l'acolyte fait preuve d'initiative, soit il attend les ordres.

- **Opiniâtre / Velléitaire.** Un acolyte peut aussi bien jeter l'éponge à la moindre difficulté que s'accrocher aux basques de nos héros comme un chien enragé.

- **Chanceux / Malchanceux.** Dans les dessins animés, les acolytes sont très souvent malchanceux...

- **Touche-à-tout / Spécialiste.** Être spécialiste n'est pas forcément un avantage car cela veut dire que l'on ne sait pas faire grand-chose en dehors de sa spécialité.



Glossaire des termes courants

Caractéristiques : l'ensemble des valeurs portées sur la feuille de personnage.

Campagne : terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent, et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

Composantes : Corps ○, Instincts ≈, Coeur ♥, Esprit ✧.

Dégâts : les dommages infligés par une attaque. Ils s'expriment en points de vie, points de souffle ou points d'équilibre psychique.

Difficulté : nombre que l'on retranche ou que l'on ajoute à la valeur du test et qui dépend des circonstances de la tentative du personnage.

Duel : situation dans laquelle deux personnages s'affrontent en faisant un test chacun. C'est celui qui réussit le mieux son test qui remporte le duel.

Écran de jeu : le meneur de jeu met souvent un paravent entre lui et ses joueurs pour cacher son scénario et ses plans.

Énergies : Puissance ⚡, Rapidité ⚡, Précision ⊕.

EP : point d'énergie psychique.

Hobby : c'est un domaine dans lequel le personnage possède quelques connaissances.

Intervenants : tous les personnages et créatures que peut faire intervenir le meneur de jeu en cours de partie.

Métier : indique le domaine ou l'activité dans lequel un personnage est spécialisé.

MJ : Meneur de Jeu. Dans d'autres jeux de rôle on dit maître de jeu, ce qui a donné l'expression «maîtriser une partie», ce qui signifie «être meneur d'une partie de jeu de rôle».

Moyens : Perception ◀, Action ▶, Désir ♡, Résistance ■.

MR ou ME : lorsque l'on fait un test, on lance les dés et on compare la valeur du résultat à une valeur à ne pas dépasser. Cette différence s'appelle la Marge de Réussite. Lorsque elle est positive, on parle de Marge d'Échec.

Passé d'armes : l'intervalle de temps durant lequel deux adversaires en combat essayent de se porter chacun un coup.

PJ : Personnage-Joueur, un personnage interprété par un joueur.

PNJ : Personnage Non-Joueur, incarné par le meneur de jeu. L'expression vient de la traduction littérale du terme anglais «Non Player Character (NPC)».

PS : point de souffle.

PV : point de vie.

Domaines : Naturel ♣, Humain ♠, Matériel ⚙, Virtuel ♣.

Scénario : les indications que le meneur de jeu possède sur l'aventure que vont découvrir les joueurs.

Talent : une capacité que possède un personnage, et qui le rend plus efficace dans ce domaine.

Test : à chaque fois qu'un personnage tente une action, le meneur de jeu lui fait lancer deux dés. La somme des dés doit être inférieure à la somme Composante + Moyen + Domaine + Talent + Difficulté définie par la nature du test.

Quelques exemples de tests

Le meneur de jeu (ou le joueur) débutant a parfois des difficultés à savoir quels Composantes, Moyens ou Domaines utiliser pour les actions les plus courantes en jeu de rôle. L'habitude vient rapidement, et la force de Simulacres vient également du fait qu'il y a plusieurs approches pour résoudre un même problème. Néanmoins, pour vous aider, nous vous proposons une liste des tests les plus fréquents. Attention, chaque test est modifié par une difficulté qui dépend des circonstances extérieures et parfois des talents du personnage.

Les tests courants

- **Baratiner** : Esprit ✨ + Action ➡ + Humain 🧑 + Baratin. En général, le MJ impose une difficulté en fonction des arguments et de la ruse du joueur.
- **Chercher dans une base de données** : Esprit ✨ + Perception ◀ + Matériel 🛠 + Renseignements (ou Piratage & Programmation). L'utilisation de Piratage & Programmation permet d'automatiser les recherches et d'obtenir des informations plus pertinentes.
- **Combat au contact** : Corps ○ + Action ➡ + Matériel 🛠 + Arme (combat au couteau, par exemple) ou Corps ○ + Action ➡ + Humain 🧑 + Close combat/Bagarre (boxe ou jui-jitsu, par exemple).
- **Combat à distance** : Corps ○ + Perception ◀ + Matériel 🛠 + Arme + Distance. Le personnage peut aussi viser une zone précise, ajoutant un malus à la difficulté.
- **Conduire un véhicule** : Corps ○ + Perception ◀ + Matériel 🛠 + Conduite appropriée. La conduite d'un véhicule ne demande pas de force, mais de l'adresse et des réflexes. S'il s'agit d'un véhicule moderne bardé d'électronique, le test peut s'effectuer

avec Esprit ✨ + Perception ◀ + Matériel 🛠 + Conduite appropriée.

- **Créer, inventer** : Esprit ✨ + Désir 🤩 + Virtuel '🌀' + Talent approprié (en Arts & Artisanats ou Techniques le plus souvent).
- **Effectuer les premiers soins** : Corps ○ + Action ➡ + Humain 🧑 + Premiers soins (ou médecine). Pour de plus amples renseignements, voir page 19.
- **Filer quelqu'un** : Instincts ≈ + Perception ◀ + Humain 🧑 + Filature. La personne suivie peut réaliser un test semblable à celui de «sixième sens» pour se rendre compte qu'elle est suivie.
- **Fouiller un lieu** : Corps ○ + Perception ◀ + Domaine + Fouille. Domaine Naturel 🌿 pour un lieu à l'air libre (champ, forêt, etc.), Humain 🧑 pour tout habitat ou environnement urbain (chambre, bureau, ruelle, etc.), Matériel 🛠 pour tout objet (un combiné téléphonique, une valise, etc.)
- **Intimider** : Instincts ≈ + Désir 🤩 + Humain 🧑 + Intimidation. La cible a le droit de résister avec un test de Esprit ✨ + Résistance ■ + Humain 🧑.
- **Recouper des éléments** : Esprit ✨ + Perception ◀ + Virtuel '🌀' + Renseignements (ou scène de crime, ou interrogatoire, suivant le cas). Ce test sert à trouver des rapports entre deux faits, à vérifier la cohérence d'un alibi. En cas de réussite, le MJ explique au PJ ce qu'il a trouvé.
- **Remarquer un détail** : Esprit ✨ + Perception ◀ + Humain 🧑 (ou Matériel 🛠 avec des jumelles par exemple) + Vue.
- **Retenir son souffle** : Corps ○ + Résistance ■ + Humain 🧑 + Sang froid. Ce test peut aussi servir pour l'endurance.
- **Se déplacer en silence** : Corps ○ + Action ➡ + Humain 🧑 + Discrétion. Le personnage qui tente de détecter le moindre son peut réaliser un test Corps ○ + Perception ◀ + Humain 🧑 + Ouïe.
- **Séduire** : Coeur ♥ + Action ➡ + Humain 🧑 + Séduction. La cible a le droit de résister avec un test de Coeur ♥ + Résistance ■ + Humain 🧑.
- **Se mettre à couvert** : Corps ○ + Action ➡ + Humain 🧑 + Athlétisme (ou Ca-

mouflage). Si le personnage utilise le talent Camouflage, le MJ considérera que c'est toujours le meilleur endroit qu'il puisse trouver selon les circonstances.

- **Sixième sens** : Instincts ≈ + Perception ◀ + Virtuel '🌀'. Le MJ peut autoriser les personnages à faire ce test pour savoir s'ils remarquent que quelqu'un les observe, qu'un évènement étrange se prépare, que quelque chose cloche, etc. En général, c'est au MJ de faire ce test à la place des personnages.
- **Résoudre un problème** : Esprit ✨ + Action ➡ + Virtuel '🌀' + Talent approprié (suivant le type de problème à résoudre).

Autres tests

- **Calmer un animal** : Instincts ≈ + Perception ◀ + Naturel 🌿 + Dressage. Utile si on se trouve face à un pitbull doté d'une gueule dont la pression avoisine les 1 tonne par cm².
- **Désamorcer une bombe** : Esprit ✨ + Action ➡ + Matériel 🛠 + Explosifs. Utiliser un test de Instincts ≈ + Perception ◀ + Virtuel '🌀' + Sang froid dans le cas où le premier test est un échec, afin que le PJ sache ou non si l'action qu'il va entreprendre sur le mécanisme est la bonne.
- **Se souvenir** : Esprit ✨ + Désir 🤩 + Virtuel '🌀' + Mémoire. Ce test est utile lorsqu'un joueur a oublié ce que son personnage savait, ou lorsque le personnage tente de se remémorer une scène, un lieu, etc.
- **S'orienter** : Esprit ✨ + Perception ◀ + Domaine + Orientation. Il est possible que le personnage soit perdu. Il doit effectuer ce test pour retrouver son chemin. Le domaine peut être Naturel 🌿 (forêt, montagne, etc.) ou Humain 🧑 (ville, égouts, etc.), suivant l'endroit où il se trouve.
- **Réparer un objet** : Corps ○ + Action ➡ + Matériel 🛠 + Bricolage (ou talent technique). C'est le même test, avec le talent approprié, pour désenrayer une arme.
- **Survivre** : Corps ○ + Résistance ■ + Humain 🧑 + Survie adéquate. Test nécessaire pour tenter de sauver sa peau alors qu'on se retrouve sans eau dans le désert.

Table des dégâts et effets

| CATEGORIE ▶ | | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K |
|-------------|-------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| 3 | 4 5 6 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 7 8 9 | 10 11 | 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 |
| 12 13 14 | 15 16 17 18 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 |
| 19 20 21 22 | 23 24 25 26 | 2 | 2 | 4 | 5 | 6 | 6 | 7 | 8 | 8 | 10 | 10 |
| | | 3 | 4 | 5 | 6 | 8 | 8 | 9 | 9 | 10 | 12 | 12 |

Par 4 en plus +1 +1 +2 +2 +2 +2 +3 +3 +4 +4 +6

Test normal

- Calculer le seuil de réussite (SR).
Composante + Moyen + Domaine + Talent + Difficulté (selon les circonstances).
- Lancer 2 dés et faire la somme.
- Résultat < SR ► l'action réussit.
Résultat ≥ SR ► l'action échoue.
- MR = Seuil de réussite - Résultat.
à interpréter avec la table ci-contre.

Duel

- Chaque PJ fait le test approprié.
- Les 2 tests ratent : statu quo.
- Les 2 tests réussissent avec la même MR : statu quo.
- Autrement la plus grande MR l'emporte.

Difficultés

| | |
|----------------|----|
| Très difficile | -4 |
| Difficile | -2 |
| Malaisé | -1 |
| Normal | 0 |
| Aisé | +1 |
| Facile | +2 |
| Très facile | +4 |

Interprétation

| | |
|--------------|---------------|
| Excellent | -6 et au-delà |
| Très bon | -4 et -5 |
| Bon | -2 et -3 |
| Normal | -1 |
| Presque | 0 et +1 |
| Mauvais | +2 et +3 |
| Très mauvais | +4 et au-delà |

Critiques

| Niveau de talent | Réussite critique | Bonus à la MR |
|------------------|-------------------|---------------|
| 0 ou moins | 2 | +1 dé |
| +1 | 3 ou moins | +2 dés |
| +2 | 4 ou moins | +3 dés |
| +3 | 5 ou moins | +4 dés |



PERCEPTION



ACTION



DÉSIR



RÉSISTANCE



CORPS



INSTINCTS



COEUR



ESPRIT

| | | | |
|---|--|--|---|
| Voir, sentir, entendre, goûter, toucher, etc. | Deviner une réaction, 6ème sens. | Connaître les sentiments, psychologie. | Comprendre, analyser. |
| Actions physiques. | Agir ou réagir d'instinct, convaincre par la convoitise. | Se faire aimer, convaincre par la passion. | Raisonner, calculer, résoudre. |
| Surmonter la faim, la fatigue, survivre. | Imposer sa personnalité, réaliser ses rêves. | Avoir la foi, créer la paix, la confiance. | Se raisonner, se détacher des sensations, inventer. |
| Résister aux toxines, aux maladies, à l'asphyxie... | Laisser la "bête" au fond de soi (violence, plaisir, gourmandise). | Résister à la séduction, à l'innocence, à la misère. | Rester logique, l'esprit libre, se concentrer. |

Localisation des dégâts

Combat au contact :

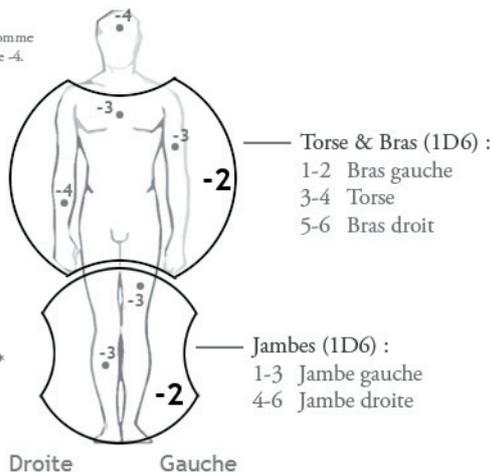
Corps ○ + Action ➡ + Matériel ☠ + Arme
ou
Corps ○ + Action ➡ + Humain 🧑 + Bagarre/Close combat

Note :
Le bras droit est considéré comme bras d'arme, d'où le malus de -4.

Sans viser (1D6) :

- Tête
- 3 Torse
- 4 Bras gauche
- 5 Bras droit
- 6(p) Jambe gauche*
- 6(i) Jambe droite*

*lancez un autre dé.
p = pair, i = impair



Combat à distance :

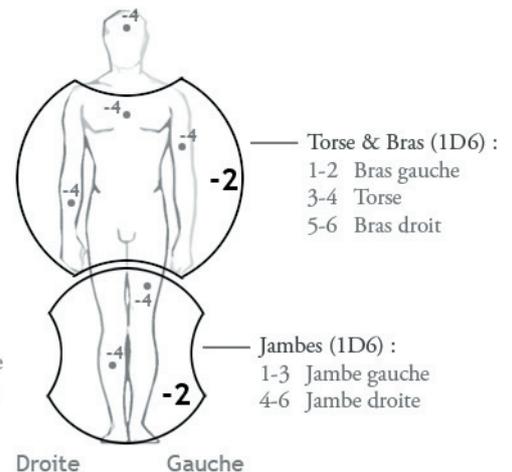
Corps ○ + Action ➡ + Perception <-4 + Arme + Distance

Distance :

- Bout portant +4
- Près +2
- Normal 0
- Loin -2
- Très loin -4

Sans viser (1D6) :

- 1 Tête
- 2 Torse
- 3 Bras gauche
- 4 Bras droit
- 5 Jambe gauche
- 6 Jambe droite



État du personnage

| | |
|------|---|
| PS : | 1 point récupéré par heure de repos. |
| PV : | 1 point récupéré par zone et par jour de repos après des soins (p19). |
| EP : | 1 point récupéré par semaine au calme. |

Protections

| | |
|---|---|
| Casque de protection (chantier, roller) : | 1 |
| Casque intégral (motard) : | 2 |
| Casque simple (type CRS) / Bassinet : | 3 |
| Casque de combat / Heaume : | 5 |
| Protège-tibia (type CRS) : | 3 |
| Protection artisanale / Fourrures : | 1 |
| Protection légère (discrète) / Cuir : | 2 |
| Protection lourde (CRS) / Cuir clouté : | 3 |
| Gilet pare-balles / Cotte de mailles : | 4 |
| Veste pare-balles / Kevlar : | 5 |
| Gilet pare-balles d'assaut / Plaque : | 6 |

Talents

| Talents à X | Talents à -2 |
|----------------------------|--------------------|
| Architecture | Armes légères* |
| Chirurgie | Arts & Artisanats* |
| Contorsion | Bouclier |
| Droit | Bricolage |
| Explosifs | Commerce |
| Falsification | Conduite* |
| Intrusion | Dissimulation |
| <i>Langues complexes*</i> | Dressage |
| Lire sur les lèvres | Escalade |
| Pickpocket | Fouille |
| <i>Pilotage*</i> | Intimidation |
| Piratage & Prog. | Mémoire |
| Scène de crime | Natation |
| <i>Sciences*</i> | Odorat & Goût |
| Tactique & Stratégie | Orientation |
| | Premiers soins |
| Talents à -4 | Renseignements |
| <i>Armes normales*</i> | Sang froid |
| Camouflage | Ventriloquie |
| Cascade & Cabriole | |
| Close combat | Talents à 0 |
| <i>Codes & Usages*</i> | Athlétisme |
| Commandement | Bagarre |
| Culture générale | Baratin |
| Équitation | Chaud lapin |
| Filature | Discretion |
| Interrogatoire | Estimation |
| <i>Langues étrangères*</i> | Langue maternelle |
| Médecine | Ouïe |
| Parachutisme | Séduction |
| Plongée | Vue |
| Psychologie | |
| <i>Survie*</i> | |
| <i>Techniques*</i> | |

*les talents en italique nécessitent un choix plus spécifique.

Couvert

| | |
|--|---------------------|
| Couvert partiel (1/2 du corps) : | -1 aux tirs |
| Couvert complet (3/4 du corps) : | -2 aux tirs |
| Protection apportée (tir au travers d'un couvert) | |
| Bois épais / Double vitrage | -1 à la MR |
| Parpaing / Brique | -2 à la MR |
| Ciment / Sac de sable / Acier | -3 à la MR |
| Verre pare-balles | -4 à la MR |
| Résistance supérieure : | aucune pénétration. |
| Résistance inférieure : | pas de protection. |

| Armes blanches | PV | PS | Armes contondantes | PV | PS |
|-------------------------------------|-----|-----|-----------------------------------|-----------|-----------|
| Couteau (ex. opinel, laguirole) | [C] | | Chaîne de moto | [B] | [E] |
| Tanto / Poignard / Dague | [D] | | Étoile du matin | [D] | [G] |
| Wakizachi / Épée courte | [E] | | Fouet | [A-3] | [E] |
| Épée large | [E] | [B] | Batte de base-ball / Massue | [A] | [F] |
| Tachi / Épée longue / Sabre | [F] | [A] | Tonfa / Matraque | [A-2] | [F] |
| Fleuret / Rapière | [E] | | Poing (amateur) | [A-3] | [B] |
| Hache à une main | [F] | [B] | Poing (boxeur, arts martiaux) | [B] | [D] |
| Rasoïr | [C] | | Poing américain | [A] | [C] |
| Armes à deux mains | PV | PS | Armes d'hast | PV | PS |
| No dachi / Épée à deux mains | [G] | [A] | Hallebarde | [H] | [B] |
| Grand bâton | [B] | [E] | Lance | [G] | [C] |
| Hache à deux mains | [H] | [B] | Pique | [G] | [A] |
| Armes à distance ⁽¹⁾ | PV | PS | Autres armes | PV | PS |
| Couteau de lancer | [C] | | Grenade | | |
| Fronde | | | Point d'impact | [D] | [F] |
| Caillou | [B] | [C] | Zone de souffle (offensive) | [A-1] | [E] |
| Bille en acier | [B] | [E] | Zone de souffle (defensive) | [A] | [E] |
| Arbalète ⁽²⁾ | | | Gros explosifs (semtex, C4, etc.) | | |
| Carreaux légers | [E] | | Point d'impact | [F] | [G] |
| Carreaux lourds | [E] | [B] | Zone de souffle | [B] | [E] |
| Arç ⁽²⁾ | | | Laser (suivant sa puissance) | [E] à [K] | - |
| Flèches légères (normales) | [D] | | Mortier | [J] | [H] |
| Flèches lourdes | [D] | [A] | Taser (étourdisseur électrique) | | [I] |
| Armes à feu ⁽³⁾ | | | Tronçonneuse | [J] | [E] |
| Mousquet | [E] | [C] | | | |
| Pistolet (ancien) | [D] | [C] | Animaux | PV | PS |
| Pistolet / Revolver | | | Corne | | |
| petit cal. (.22 .25 .32) | [F] | [C] | Animal moyen | [C] | [A] |
| moyen cal. (.38 .40) | [G] | [D] | Gros animal | [D] | [D] |
| gros cal. (.44 .45) | [H] | [E] | Crocs | | |
| Pistolet-mitrailleur ⁽⁴⁾ | [I] | [D] | Animal moyen | [C] | |
| Carabine (petit calibre) | [G] | [D] | Gros animal | [E] | |
| Fusil (moyen calibre) | [H] | [E] | Griffes | | |
| Shotgun (gros calibre) | [I] | [F] | Animal moyen | [C] | |
| Fusil d'assaut ⁽⁴⁾ | [J] | [E] | Gros animal | [G] | |
| Mitrailleuse | [J] | [F] | | | |

1) Modificateurs de colonnes en fonction de la distance : Longue portée = -2 colonnes ([A] devient [A-2], [B] devient [A-1]) ; Moyenne portée = -1 colonne ([A] devient [A-1]) ; Portée normale = pas de modificateurs ; À bout portant = +2 colonnes.

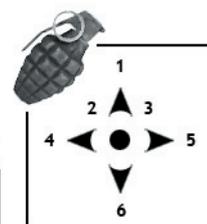
2) Arbalète légère / lourde / composite et Arcs courts / longs / légers ne donne que la portée et le type de munitions.

3) Les portées et les dégâts sont à ajuster suivant l'époque et le type de munitions. Les données sont ici prévues pour un monde contemporain.

4) Les dégâts sont valables pour un tir en rafale. En mode coup par coup, baisser le niveau de blessure d'une colonne.

Usage des énergies

- 1- Annoncer au MJ qu'on utilise des points d'énergie.
 - 2- Accord du MJ sur le type d'énergie nécessaire.
 - 3- Ces points sont ajoutés à la valeur du test (SR).
 - 4- Dépense de PS (action courte) ou d'EP (action longue).
- Autres utilisations :
- ☛ ajoute 1 dés de plus à la MR.
 - ⊕ augmente de 1 les chances de réussite critique.
 - ⚡ en cas d'égalité, celui qui en a dépensé le plus gagne.



Divers

- Plusieurs adversaires :** -1 par adversaire en plus du premier (maximum 3) pour le défenseur, et +1 aux assaillants.
- Doser ses dégâts :** -1 de malus, on choisit alors d'infliger tout ou partie des dégâts.
- Tir de barrage :** pas de malus, on vide le chargeur, les ennemis ont un malus de -2 sur leurs actions pour la passe d'arme.



Joueur :

Nom :
Nationalité :
Métier :

Date de création :

Sexe : M F
Age :
Taille, poids :

Campagne :

Phénotype :
(peau, yeux, cheveux...)

Composantes 3 à 6 (18 pts)

Corps

Instinct

Coeur

Esprit

Moyens 0 à 4 (10 pts)

Perception

Action

Désir

Résistance

Vie (PV)

1

pr.

3

pr.

2

pr.

4

pr.

Droite

5

pr.

6

pr.

Bouclier

Bonus pr.

Malaise (M) 0 -1 -2 -3 -4 OUT

Souffle (PS) -1 KG

Equilibre Psychique (EP) -1 FOU

Pr. totale

jours de repos ○○○○○○

Domaines 0 à 2 (7 pts entre domaines et énergies)

Naturel

Humain

Matériel

Virtuel

Energies 0 à 2 (maximum 1 pour l'énergie pouvoir)

Puissance

Rapidité

Précision

Pouvoir

Nom de l'arme _____

Dégâts PV PS

Notes _____

Divers _____

X

Architecture

Chirurgie

Droit

Explosifs

Falsification

Intrusion

Langues complexes

:: _____

:: _____

Pilotage

:: _____

:: _____

Piratage & Programmation

Sciences

:: _____

:: _____

:: _____

:: _____

Tactique & Stratégie

-4

Armes normales

:: _____

:: _____

Camouflage

Close combat

Codes & Usages

:: _____

:: _____

Culture générale

Equitation

Langues étrangères

:: _____

Médecine

Plongée

Psychologie

Survie

:: _____

Techniques

:: _____

:: _____

:: _____

:: _____

:: _____

:: _____

-2

Armes légères

:: _____

:: _____

Arts & Artisanats

:: _____

Bricolage

Commerce

Conduite

:: _____

:: _____

Dissimulation

Escalade

Fouille

Intimidation

Mémoire

Natation

Odorat & Goût

Orientation

Premiers soins

Renseignements

Sang froid

0

Athlétisme

Bagarre

Baratin

Chaud lapin

Discrétion

Estimation

Langue maternelle

Ouïe

Séduction

Vue

Progression

| | |
|------------------------|---------------|
| Composante +1 | 20 pts, 7 max |
| Moyen +1 | 10 pts, 5 max |
| Souffle +1 | 30 pts, 8 max |
| Equilibre psychique +1 | 30 pts, 8 max |

| Talents | | Domaines et Energies | |
|---------|---------|----------------------|---------|
| X > 0 | 5 pts | 0 > 1 | 5 pts |
| X > -2 | 3 pts | 1 > 2 | 10 pts |
| X > -4 | 2 pts | 2 > 3 | 20 pts* |
| -4 > 0 | 4 pts | | |
| -4 > -2 | 1 pt | | |
| -2 > 0 | 3 pts | | |
| 0 > 1 | 5 pts | | |
| 1 > 2 | 20 pts* | | |
| 2 > 3 | 40 pts* | | |

* avec accord du MJ

Points d'aventure
