RETZEL SYSTEM

SYSTÈME DE JEU DE RÔLE
OPEN GAME LICENSE

BASÉ SUR ACTION! SYSTEM

VERSION 1.0

RETZEL SYSTEM

UNE VARIANTE DE L'ACTION! SYSTEM

PAR ALEXIS FLAMAND

VERSION 1.0

~ Table des matières ~

Introduction et Crédits....6

1. Création de personnage....7

1. Les Caractéristiques Primaires....7

2. Caractéristiques secondaires....9

3. Points de personnage....11

2. Les Compétences....12

1. Description....12

2. Achat des compétences....14

3. Utilisation des compétences....14

4. Description des Compétences....20

Armes à distance simples....20

Armes de Contact....20

Art et Artisanat....20

Athlétisme....21

Communication....22

Concentration....23

Entreprise....24

Érudition....25

Extérieur/Nature....26

Investigation....27

Médecine....28

Sciences....28

Sciences militaires....28

Sciences sociales....29

Société....29

Spectacle....30

Subterfuge....31

Technique....32
Transports....32

3. ATOUTS ET HANDICAPS....33

Atouts....33
Handicaps....33
Jets de Contrôle....34
Inné ou Acquis....34
Achat des traits....34

LISTE DES ATOUTS ET HANDICAPS....35

DESCRIPTION DES ATOUTS ET HANDICAPS....36

Atouts....36
Handicaps....43

4. LES POINTS D'HÉROÏSME....50

Quand utiliser les Points d'Héroïsme ?....50
Utilisation des points d'Héroïsme....50
Gagner des Points d'héroïsme....51
Combien de PH accorder ?....52

5. LES COMBATS....53

ACTIONS ORDINAIRES....53

COMBAT AU CONTACT....54

Initiative....54
Résolution d'une attaque....54
Conditions particulières....54
Attaques spéciales....54
Manœuvres de Défense....56
Styles de combat....56
Exemples Divers....56

Combat à distance....57
Attaques spéciales....58
Les Dégâts....58
Dégâts des armes....58
Points d'armure....59
Localisation....59
Récupération....60
Objets inanimés....60
Solidité des objets....61
6. La Magie....63
7. Règles Diverses....66
Chutes....66
Asphyxie et Noyade....66
Les Éléments....66
Maladies et Poisons....66
Explosions....68
Créer des objets....68
Évaluer la qualité d'un objet....69
8. L'expérience....70
Attribuer des Points d'Expérience (XP)....70
Dépenser des XP....70
Trouver un professeur....71
Temps d'étude....71

Introduction et crédits

« Buvons au Retzel System, mes amis ! »

Le **Retzel System** est une variante de l'**Action! System**, un jeu créé par Marc Arsenault, Patrick Sweeney et Ross Winn. La traduction française de l'Action! System a été réalisée par Guilhem Arbaret.
La présente variante a repris cette traduction et a modifié les règles d'origine de manière à créer ce que vous tenez entre les mains, version baptisée le Retzel System.

Qu'est-ce qu'un système de jeu OGL ?
OGL signifie Open Game License. Tous les jeux diffusés sous ce sigle peuvent être utilisés et modifiés de manière totalement gratuite, que ce soit dans un but personnel ou commercial. Vous pouvez donc réutiliser le présent système de règles comme bon vous semble, pour peu que vous citiez les personnes ayant contribué aux différentes règles (optionnel mais respectueux du travail des auteurs), et que vous ajoutiez la licence OGL en fin de règle (obligatoire !).

Pourquoi avoir créé le Retzel System ?
Le Retzel System est un système destiné à être employé avec un univers de Fantasy basé sur un cycle de romans, le Cycle d'Alamänder (www.alamander.fr). Cependant, il peut aussi très bien être utilisé avec n'importe quel univers médiéval fantastique, voire ni médiéval ni fantastique !

Pourquoi avoir choisi l'Action ! System ?
Parce que, de tous les systèmes OGL existant, c'est le plus souple et le plus adaptable. C'est aussi un très bon système de jeu, à la fois riche et simple. Le Retzel System a aussi pour but de faire connaître le système d'origine, légèrement tombé en désuétude depuis quelques années, et de continuer en quelque sorte à le faire vivre.

Quelles sont les modifications apportées par rapport à la version initiale ?
Les deux tiers des règles initiales demeurent les mêmes. Les changements les plus importants concernent les combats, mais d'autres modifications, mineures ou majeures, dans les compétences, la gestion des dégâts ou autres, parcourent ces règles. La présentation a elle aussi été totalement refaite et un chapitre inédit sur la magie a été ajouté.

Qui dois-je contacter pour l'insulter si le jeu ne me plaît pas ?
Une seule personne, j'en ai bien peur : Alexis Flamand. Utilisez cette adresse : alexis-at-alamander.fr
Accessoirement, si ce système vous plaît, n'hésitez pas à me proposer des modifications, variantes, et autres suggestions qui pourront être ajoutées ou modifier le système. Ceci n'est qu'une première version, j'espère qu'il y en aura beaucoup d'autres au fur et à mesure que le jeu gagnera en maturité.

Bonne lecture, et bon jeu !

Création de Personnage

« Marguerite, je vous aime, épousez-moi !
– Vous êtes fou mon ami ! Vous n'avez que 3 en Aura ! »

~Résumé~

La création d'un personnage résulte de la répartition de points, de tirages de dés et de calculs.

1. Le joueur effectue d'abord des tirages de dés afin de déterminer ses **caractéristiques primaires (inné)**, puis répartit 20 points de caractéristiques entre celles-ci (acquis).

2. Ensuite, des calculs impliquant les caractéristiques primaires permettent de déterminer les scores de **caractéristiques secondaires**, qui découlent des premières.

3. Enfin, le personnage dispose de 50 **Points de Personnage**, qu'il peut employer afin d'acheter des savoir-faire et des connaissances (appelées **Compétences**), des traits particuliers qui peuvent lui apporter des avantages ou des inconvénients (appelés respectivement **Atouts** et **Handicaps**), ou améliorer ses caractéristiques secondaires.

I. Les caractéristiques primaires

Les caractéristiques sont des valeurs représentant les aptitudes physiques et mentales essentielles d'un personnage. En clair, les caractéristiques de base définissent le corps et l'esprit de ce personnage.
Il existe sept caractéristiques, répartis en deux groupes : Physique et Mental.

Physique : Force, Perception, Constitution, Adresse.
Mental : Intellect, Volonté, Aura.

Force (FOR)

La Force (ou FOR) mesure la puissance physique d'un personnage. Elle représente la puissance musculaire brute d'un personnage, y compris le poids qu'il peut soulever, pousser ou tirer, la force qu'il peut exercer.
Le poids total qu'un personnage peut soulever sans bouger est indiqué sur la **Table de Force**. Un personnage peut porter (c'est-à-dire soulever et déplacer) un poids égal à la moitié de sa capacité de levage, et pousser ou tirer un poids égal au double de cette capacité.

Table de FORCE

Score	Tirer	Soulever	Porter	Exemple de poids soulevés
0	0	0 kg	0 kg	0
1	10	5 kg	2,5 kg	Bébé,
2	50	25 kg	12,5 kg	Enfant, valise pleine
3	100	50 kg	25 kg	Adolescent
4	200	100 kg	50 kg	Adulte
5	300	150 kg	75 kg	Athlète, petit ours brun
6	400	200 kg	100 kg	Sumotori, piano droit
7	500	250 kg	125 kg	Gros ours brun, élan, petit rocher
8	600	300 kg	150 kg	Piano à queue, ogive nucléaire
9	700	350 kg	175 kg	Mortier de 120mm, canot en bois.
10	800	400 kg	200 kg	Moto, petit voilier, ours polaire

Exemple : Grotak possède une FOR de 7. Il peut lever 250 kilos, porter 125 kilos, et pousser ou tirer 500 kilos.

Adresse (ADR)

L'adresse (ou ADR) mesure l'agilité d'un personnage, sa coordination, son temps de réaction et sa vivacité. Plus le score d'ADR d'un personnage est élevé, plus il est habile et souple, et meilleur est son sens de l'équilibre.
Un score d'ADR de 0 indique une absence totale de contrôle musculaire et l'impossibilité de se mouvoir (paralysie totale).

Constitution (CON)

La Constitution (ou CON) mesure la résistance physique d'un personnage aux maladies, sa santé, son tonus. Plus la CON d'un personnage est élevée, plus il est résistant aux virus, aux blessures et autres agressions physiques.
Une CON de 0 équivaut à une résistance nulle, c'est-à-dire à la mort.

Perception (PER)

La Perception (ou PER) représente la perception globale de l'environnement que possède un PJ. Elle indique si ses 5 sens sont aiguisés ou non. A 0, le personnage est autiste ou incapable d'interagir avec son environnement.

La perception représente aussi la sensibilité d'un personnage, ce qu'il perçoit de l'extérieur et qui ne passe pas forcément par l'intelligence mais par un ressenti non rationnel. Une sorte de 6e sens.

Aura (AUR)

L'Aura (ou AUR) mesure la personnalité d'un individu, son charme, son charisme et sa force de persuasion naturelle, mais aussi sa chance. Plus l'AUR d'un personnage est élevée, plus il saura influencer les autres.
Une AUR de 0 représente une absence totale de personnalité, de charisme et d'émotion.

Intellect (INT)

L'Intellect (ou INT) mesure l'acuité intellectuelle du personnage, la clarté de son raisonnement, sa curiosité et sa mémoire. Plus l'INT d'un personnage est élevé, plus il sera ingénieux et capable de manier des concepts abstraits ou complexes.
Une INT de 0 représente une absence complète d'intelligence et de pensée (mort cérébrale, objet inanimé ou plante).

Volonté (VOL)

La Volonté (ou VOL) mesure la force psychique d'un personnage, son ego et sa résolution.
Une VOL de 0 représente une absence complète de résistance aux influences émotionnelles et/ou un manque de conscience de soi (par exemple un automate ou un zombi).

Scores des Caractéristiques

Tous les caractéristiques se mesurent sur une échelle de un à dix (1–10) représentant l'étendue des facultés humaines normales. Plus un score de caractéristique est élevé, plus le personnage est doué dans le domaine correspondant. Par exemple, un personnage avec une Force de 3 est dans la moyenne, alors qu'avec une Force de 1, il aura plus ou moins la puissance physique d'un jeune enfant ou d'un petit animal.

Un score de 9 ou 10 représente le summum des aptitudes humaines. Les individus possédant de telles caractéristiques devraient être rares (du moins chez les PNJ), et seront probablement célèbres.
Un score de Force de 9 représente la puissance physique d'un haltérophile olympique, alors qu'un Intellect de 10 pourrait appartenir à un génie comme Hawking ou Einstein.
Les scores supérieurs à 10 sont du domaine du surhumain. On ne peut les atteindre que par des moyens inhabituels ou surnaturels comme les drogues, la magie ou les pouvoirs paranormaux. Les créatures, les êtres légendaires, les super-héros et les autres individus extraordinaires ne sont pas soumis à cette limitation de leurs caractéristiques.
Un score de 0 dans une caractéristique signifie que le personnage n'a absolument aucune aptitude dans le domaine correspondant. En général, si un personnage voit l'un de ses caractéristiques tomber à 0 pour une raison quelconque, il devient totalement inapte dans ce domaine.

Détermination des Caractéristiques primaires

L'Inné

L'inné, c'est le potentiel génétique d'un PJ, ce que lui ont légué ses parents.
Pour chaque caractéristique, on lance 1D6 et on divise par 2 (arrondi au supérieur) pour connaître la base de chaque caractéristique.

EXEMPLE : Gorbik, le frère de Grotak, lance 1D6 pour sa force et obtient 5. A la naissance, son ADN lui octroie donc une FOR de 3.

L'Acquis

En plus des scores attribués aléatoirement, le PJ peut répartir 20 points dans ses caractéristiques primaires.
La valeur maximale d'une caractéristique à la création d'un PJ est de 7. Cette limite pourra être cependant dépassée grâce aux bonus issus des Atouts choisis à la création (voir ce chapitre).

EXEMPLE 1 : Gorbik choisit d'ajouter 4 points à sa FOR, ce qui la fait passer de 3 à 7, résultat de nombreuses années à manier des haltères pendant sa jeunesse.

EXEMPLE 2 : Thomoul possède un score d'ADR de 7, mais acquiert également l'atout Avantage Physique

Description des caractéristiques

Score	Description	Aura	Intelligence	Volonté	Force	Dextérité
0	Nul	Autiste	Mort cérébrale	Automate	Paralysé	Paralysé
1	Invalide	Renfermé	Attardé	Indécis	Enfant	Tremblant
2	Faible	Impressionnable	Lent		Adolescent	Maladroit
3	Moyen	Moyen	Moyen	Normal	Adulte	Moyen
4	Bon		Astucieux	Assuré	Athlète	
5	Très Bon	Avenant	Rusé	Confiant	Boxeur	Souple
6	Excellent	Charismatique	Doué	Motivé	Rugbyman	
7	Impressionnant	Charmeur		Déterminé		
8	Étourdissant	Fascinant			Haltérophile	Gymnaste
9	Époustouflant	Envoûtant	Brillant			Artiste martial
10	Légendaire		Génial			
11+	Surnaturel	Surnaturel	Surnaturel	Surnaturel	Surnaturel	Surnaturel

qui lui confère un bonus de +2 à son ADR. Cela fait passer le score réel d'ADR de son personnage à 9, ce qui est supérieur au maximum conseillé, mais autorisé.

Points de caractéristiques non dépensés

Les points de caractéristiques non dépensés peuvent être convertis en points de Personnage. Chaque point de caractéristique rapporte 10 points de Personnage.
Notez que les points de Personnage ne peuvent pas être convertis en points de caractéristiques.

2. Caractéristiques Secondaires

Les caractéristiques secondaires sont calculées à partir des scores des caractéristiques primaires.
Certaines caractéristiques secondaires peuvent posséder un score supérieur à 10. En effet, ces caractéristiques dérivées ne se mesurent pas forcément sur la même échelle que les caractéristiques primaires.
On peut améliorer les caractéristiques secondaires en utilisant des Points de Personnage (et non des points de caractéristique). Le coût de ces améliorations est indiqué dans la description de chaque caractéristique secondaire.

Initiative (INI)

L'Initiative (ou INI) représente la vitesse à laquelle un personnage peut agir au cours d'un round.

L'Initiative d'un personnage est égale à **(ADR+PER)/2**, en arrondissant à l'unité supérieure.

Au début de chaque round de combat (ou chaque fois que le MJ estime nécessaire de déterminer l'ordre d'action des personnages), chaque joueur lance 1d6 et ajoute au résultat son score d'INI.
Le personnage ayant le plus haut total d'INI agit en premier au cours du round. En cas d'égalité, c'est le personnage qui a le meilleur score d'ADR qui a la priorité. Si les deux personnages ont le même score d'ADR, ils agissent alors simultanément.

On peut améliorer le score d'Initiative au prix de 3 Points de Personnage par point d'INI supplémentaire. Le score d'INI d'un personnage ne possède pas de maximum.

Vitalité (PV)

La Vitalité, appelée aussi Points de Vie (ou PV) permet de comptabiliser les dégâts qu'un personnage subit durant une aventure. Chaque fois qu'un personnage subit des dégâts, il perd temporairement un nombre de points de Vitalité égal aux points de dégâts reçus.

La Vitalité d'un personnage est égale à **(CON×3)+(VOL×2)**.

EXEMPLE : *Samil possède une Constitution de 4 et une Volonté de 5 : il dispose donc de 22 Points de Vie. Un coup porté par un adversaire lui inflige 13 points de dégâts, qui viennent se soustraire à ses Points de Vitalité. Il ne reste plus donc à Sam que 9 points de Vitalité.*

Choc

Quand le PJ subit des dégâts dus à un choc, à cause par exemple d'une arme contondante ou d'un coup de poing, on soustrait aux dégâts la CON du PJ, puis on ôte ce qui reste aux PV.

On peut augmenter les PV d'un personnage au prix de 2 Points de Personnage par PV supplémentaire. Le score de Vitalité d'un personnage ne possède pas de maximum.

Mouvement (MVT)

Le Mouvement (ou MVT) mesure la distance qu'un personnage peut parcourir en une seule action (voir la **Table de Mouvement** page suivante).
Un personnage peut parcourir une distance égale à son score de MVT en mètres chaque round, au prix d'une action de Mouvement normal ; s'il court, le personnage peut franchir le **double** de cette distance. Un personnage peut également effectuer un sprint, auquel cas il peut parcourir une distance de **MVT×3 mètres par round**. Cependant, un personnage ne peut sprinter que pendant un nombre de rounds égal à son score de CON, après quoi il doit se reposer pendant une minute par round passée à sprinter.

Le score de MVT d'un personnage est égal à **(FOR+CON)/2+ADR**, en arrondissant à l'entier supérieur.

« Un jeu de rôle ? Désolé, nous on préfère le poker. »

Table de base de MVT

Vitesse (m/round)	Km/h	Exemple
1	1	
2	2,5	Promenade
3	3,5	
4	5	Marche normale
5	6	
6	7	Marche rapide
7	8,5	Marche forcée
8	9,5	Jogging
9	11	Un marathon en 4 heures
10	12	
11	13	
12	14,5	
13	15,5	
14	16,8	Un marathon en 3 heures
15	18,0	
16	19	
17	20,5	
18	21,5	Un marathon en 2 heures
19	23	
20	24	
21	25	
22	26,5	
23	27,5	
24	29	
25	30	Un marathon en 90 minutes
26	31	
27	32,5	
28	33,5	
29	35	
30	36	
32	38,5	
34	41	Sous
36	43	Un marathon en 1 heure
38	45,5	
40	48	Record du monde humain de vitesse
42	50,5	
44	53	
46	55	Trolley/Téléphérique
48	57,5	Croiseur
50	60	Transporteur aérien, Queen Mary
55	66	Destroyer, Navire de ligne
60	72	
65	78	
70	84	
75	90	
80	96	
85	102	
90	108	
95	114	
100	120	
105	126	
110	132	
115	138	
120	144	
125	150	Train de voyageurs
130	156	
135	162	
140	168	
145	174	
150	180	
160	192	
170	204	
180	216	

EXEMPLE : Gibrilh a une ADR de 6, une CON de 5 et une FOR de 4. (5+4)/2+6 donne un MVT de 11. Il peut donc se déplacer de 11 mètres par round en marchant (soit à 13 km/h) ou de 22 mètres par round en courant (soit 26,5 km/h), et peut sprinter jusqu'à 6 rounds à la vitesse de 33 mètres par round (soit 40 km/h) !

On peut améliorer le score de MVT au prix de 5 points de personnage par point de MVT supplémentaire. Le score de MVT d'un personnage ne possède pas de maximum.

ÉNERGIE (PE)

Chaque fois que le personnage lance des sorts, il puise dans son énergie et son niveau de fatigue psychique augmente. Notez qu'un non-mage aura aussi besoin d'énergie, dans la mesure où certaines actions d'éclat demandent que l'on puise sur ses réserves (Atouts).

L'Energie est calculée comme suit : **(3xAUR)+CON+VOL**

Seul le sommeil permet de récupérer de l'énergie, à raison de 2 points par heure.

On peut augmenter l'énergie d'un personnage au prix de 2 Points de Personnage par point d'énergie supplémentaire. Le score d' Énergie d'un personnage ne possède pas de maximum.

Catalepsie : quand le nombre de PE tombe en-dessous de 0 ou moins, le PJ doit réussir un jet de VOL avec un malus égal aux points négatifs pour ne pas tomber évanoui. Il peut continuer à agir et lancer des sorts, et donc tirer sur ses réserves, mais dans ce cas le malus augmentera et il subira un malus égal aux points négatifs à chaque action effectuée.
Lorsqu'il s'évanouira, il se réveillera naturellement lorsqu'il aura regagné tous ses PE.
Une personne qui cherche à réveiller le PJ avant son réveil naturel a droit à un jet de VOL par heure, avec le même malus énoncé précédemment.

EXEMPLE : Guidru possède 20 PE. Il dépense 10 PE pour un premier sort, puis 12 autres afin de lancer un sortilège complexe. Il est à présent à -2 et doit effectuer un jet de VOL à -2 pour demeurer éveillé. Il le réussit et décide de lancer un dernier sort (le jet se fait avec un malus de -2) et tombe cette fois à -10. Cette fois, il rate son jet et tombe inconscient. Si quelqu'un essaie de le réveiller, il devra réussir un jet de VOL à -10, sinon il pourra réessayer l'heure suivante à -8 (car le mage aura récupéré entretemps 2 PE en dormant).
Si on laisse Guidru se reposer, il ne réveillera pas avant d'avoir dormi 15 heures (30 PE à récupérer).

RICHESSE

La Richesse d'un PJ dépend du niveau que choisit le personnage (cf. table ci-contre). Le niveau par défaut est de 6 pour les personnages débutants. Un personnage peut acheter des niveaux supplémentaires en payant le coût indiqué dans cette Table de Richesse en Points de Personnage.

Dans certaines circonstances, un personnage peut utiliser son niveau de Richesse à la place d'une caractéristique ou d'une compétence, à la discrétion du MJ. Cela peut se produire lors d'interactions sociales où la richesse du personnage peut avoir une influence sur l'attitude de ses interlocuteurs.

Le MJ peut également utiliser un jet de compétence pour déterminer si un personnage peut acheter quelque chose, en considérant la richesse du personnage comme une sorte de « crédit » ou de « mesure des capacités financières ». On utilise alors le niveau de Richesse à la place des habituelles caractéristiques + compétence. Le ND du jet dépendra de la valeur ou du prix de l'objet désiré, en fonction de la table de **Difficulté d'Achat** (ci-dessous).

3. POINTS DE PERSONNAGE

Les points de personnage permettent d'améliorer des compétences et d'acheter des atouts. Le joueur dispose de 50 points de personnage à répartir entre ses compétences et les atouts disponibles. Il peut aussi les employer afin d'améliorer ses caractéristiques secondaires.

Table de Richesse

Niveau	*PP*	*Description*
1	-10	Déshérité
2	-5	Pauvre
3	-2	Moins de la moyenne
4	0	Classe moyenne
5	5	Plus de la moyenne
6	10	Aisé
7	15	Très aisé
8	20	Classe supérieure
9	25	Riche
10	30	Millionnaire

Difficulté d'achat

Valeur (max)	*Difficulté (ND)*	*Exemple*
500 T ristes	Moyen (12)	Chaine Hi- Fi, Costume
5 000 T ristes	Malaisé (15)	Ordinateur, meuble, armoire
50 000 T ristes	Assez difficile (18)	Voiture, mobil home
500 000 T ristes	Difficile (21)	Petite maison, petit jet/yacht
5 000 000 T ristes	Très difficile (24)	Manoir/grande propriété, grand jet/yacht
50 000 000 T ristes	Extrêmement difficile (27)	Petite île, artefact hors de prix
500 000 000 T ristes	Quasiment impossible (30)	Croiseur marin, joyaux de la couronne

« Le pauvre, il vient juste de dépenser son dernier point de personnage ! »

Les Compétences

« Arrière ! Si tu veux un arbre de compétences, tu n'as qu'à t'en faire un ! »

1. Description

Les compétences d'un personnage représentent ses aptitudes et ses connaissances dans des domaines variés. Il existe des compétences d'artisanat, d'utilisation des armes, et même de diplomatie. Bref, les compétences représentent ce que le personnage sait faire.
Lorsqu'un personnage accomplit une action simple, comme marcher dans la rue ou ouvrir une porte non verrouillée, le joueur n'a pas besoin de lancer les dés. En revanche, si l'action tentée à des chances d'échouer (comme lorsqu'on attaque un adversaire ou qu'on pilote un véhicule dans une course d'obstacles), le joueur doit effectuer un jet de compétence.

Sur la fiche de personnage, on indique uniquement les compétences dans lesquelles le personnage possède un certain niveau, et on les écrit de la façon suivante : « **Compétence** + X », où X représente le niveau de la compétence.
Ainsi, un joueur dont le personnage possède la compétence de Pilotage au niveau 3 indiquera « Pilotage + 3 » sur sa fiche.

Groupes de compétences

Les compétences ayant des points communs sont rassemblées dans des groupes de compétences. Imaginez un « arbre » de compétences, dans lequel les groupes seraient les « branches », et les compétences seraient les « feuilles ».
Le score d'un groupe s'applique au score de toutes les compétences de ce groupe. Par exemple, un score de 1 dans un groupe accorde un bonus de +1 aux compétences et aux spécialités qui dépendent de ce Groupe. C'est ce qu'on appelle un « bonus en cascade ».

Exemple : S'il met 2 points dans le groupe Arts et Artisanat, le personnage possèdera 2 points en Joaillerie. Plus tard, s'il désire investir deux points en Joaillerie, cette compétence bénéficiera du bonus général du groupe et sera donc à +4.

Types

Parfois, certaines compétences d'un groupe demandent à ce que le domaine d'utilisation soit précisé. Il n'est par exemple pas possible de choisir la compétence *Langage* seule, il faut spécifier la langue correspondante ! Ce genre de compétence porte la mention (*préciser*) en face de son nom, et exige qu'un type précis soit choisi au moment où le personnage prend cette compétence. Bien entendu, le niveau dans cette compétence ne s'appliquera qu'au type choisi, et non à tous les types possibles pour cette compétence. Notez qu'un PJ peut prendre plusieurs fois une même compétence, chaque fois avec un type différent.

Les types sont indiqués entre parenthèses après le nom de la compétence, selon le format suivant :
« **Compétence (Type)** + X », où X est le niveau de compétence.

Exemple : Gradok désire doter son personnage de la compétence Artisanat. Comme cette compétence requiert le choix d'un type spécifique, Gradok choisit la Vannerie, et achète 2 niveaux dans cette compétence. Il écrit alors « Artisanat (Vannerie) +2 » sur la fiche de son personnage.

Groupes et types de compétences

Dans la mesure où le choix d'un groupe offre un bonus à toutes les compétences de ce groupe, il faut préciser dès l'achat d'un groupe les types de compétences portant la mention (*préciser*) à l'intérieur de ce groupe.

Exemple : Gradik achète 2 niveaux dans le groupe de compétences Arts & Artisanats. Étant donné

que les compétences Art, d'une part, et Artisanat, d'autre part, requièrent toutes deux le choix d'un type précis, Michaël choisit Art (Peinture) et Artisanat (Tannerie) dès l'achat du groupe. Il pourra par la suite acheter d'autres types pour certaines compétences s'il le désire.

SPÉCIALITÉS

Certaines compétences sont suivies de l'indication (*spécialité*). Ces compétences comprennent un certain nombre de spécialités. Les joueurs peuvent acheter des niveaux supplémentaires dans l'une de ces spécialités lorsqu'ils acquièrent une compétence. Notez qu'à la différence des types de compétences, acheter une spécialité n'est pas une obligation !

On indique sur la fiche de personnage les spécialités de la façon suivante « **Compétence** + X **(Spécialité** + X**)** », où X est le niveau de la compétence ou le bonus de spécialité.

EXEMPLE : Blik, un espion, possède la compétence Écriture avec une spécialité en Rapports. Glenn possède un score de 4 dans sa compétence de base, et deux niveaux supplémentaires dans sa spécialité. Marjorie écrit donc « Écriture +4 (Rapports +2) » sur sa fiche de personnage. Son bonus en Rapports sera donc au total de +6, sans compter un éventuel bonus de groupe.

Table des niveaux de compétence

Score	*Niveau*	*Description*
0	**Inapte**	Un personnage ayant 0 dans une compétence n'a absolument aucune idée de son fonctionnement ou de son utilisation. Il n'en a peut-être même jamais entendu parler auparavant. Toutes les compétences ont un score de 0 tant que les personnages n'utilisent pas des points de personnage ou d'expérience pour les faire progresser au niveau 1 ou plus.
1	**Novice**	Ce niveau de connaissance indique que le personnage possède une certaine familiarité avec le sujet, qu'il tient de lectures ou de l'observation d'une personne pratiquant cette compétence, mais n'a aucune expérience personnelle significative. Le personnage est un débutant (un hobby, une recrue, un conscrit).
2	**Amateur**	Ce niveau indique que le personnage possède quelques connaissances dans ce domaine, qu'il a acquis par diverses lectures, sans réel entraînement (apprenti).
3	**Entraîné**	Ce niveau indique que le personnage possède des connaissances générales dans ce domaine après avoir été formé par une personne Expérimentée ou plus. Le personnage possède une expérience personnelle et s'est entraîné sous la tutelle de son mentor (un élève doué).
4	**Compétent**	Ce niveau indique que le personnage possède de bonnes connaissances pratiques et théoriques dans ce domaine et qu'il est capable de l'utiliser sans supervision (policier, athlète junior).
5	**Expérimenté**	Ce niveau de connaissance indique que le personnage est tout à fait qualifié dans son domaine et qu'il utilise régulièrement cette compétence (un vétéran, un athlète amateur).
6	**Spécialiste**	Ce niveau de connaissance indique que le personnage est particulièrement compétent, au point d'utiliser cette compétence tous les jours, voire de gagner sa vie avec. Il peut d'ailleurs enseigner ses connaissances dans ce domaine (ceinture noire, athlète olympique, docteur).
7	**Expert**	Ce niveau de connaissance indique que le personnage est une autorité dans son domaine. Il atteint la perfection dans son travail (vétéran des forces spéciales). Sans un entraînement constant et une utilisation régulière de cette compétence, il est quasiment impossible d'atteindre ce niveau.
8	**Maître**	Ce niveau de connaissance indique que le personnage excelle dans son domaine. Il surpasse les autres et son travail atteint une qualité et une précision inégalées. Il y a très peu de choses que le personnage ne connaisse pas dans son domaine.
9	**Génie**	Ce niveau de connaissance indique que le personnage a atteint un niveau où il peut utiliser ses aptitudes mentales uniques, ses prouesses physiques et son inventivité pour faire de nouvelles avancées dans son domaine, créer son propre style, élaborer de nouvelles théories et fixer de nouveaux standards (lauréat du Prix Nobel).
10	**Légendaire**	Ce niveau de connaissance indique que le personnage a atteint le plus haut niveau d'aptitude possible dans ce domaine. Il est si doué que cela relève du merveilleux, et il est capable d'accomplir n'importe quelle action dans ce domaine avec un effort minimum (le physicien Stephen Hawkins, l'artiste martial Bruce Lee).
11+	**Surnaturel**	Ce niveau de compétence dépasse de loin les aptitudes humaines et relève du surnaturel, de la super-science ou de la métaphysique.

2. Achat des compétences

Les **groupes** de compétences coûtent 5 points de personnage par niveau. Les **compétences** (y compris celles qui nécessitent le choix d'un **type**) coûtent 1 point par niveau. Une **spécialité** coûte 1 point pour 2 niveaux (on ne peut donc acheter des niveaux de spécialité que deux niveaux par deux niveaux).
Le coût de chaque niveau de compétence est résumé dans cette table :

Coût des compétences	
Description	**Coût**
Groupe	5 pts/niv
Compétence	1 pt/niv
Compétence (Type)	1 pt/niv
Compétence (Spécialité)	2 niv/pt

EXEMPLE : Voici un exemple montrant comment vous pouvez noter les compétences de votre personnage sur sa fiche. Nous n'utiliserons qu'un seul groupe de compétences (Arts & Artisanats). Dans cet exemple, le joueur a acheté 2 niveaux dans le groupe de compétences Arts & Artisanats, 2 niveaux dans la compétence Cuisine, plus deux niveaux dans la spécialité « Pâtisserie » (le coût total est de 13 PP : 10 pour les deux niveaux dans le groupe, 2 pour les deux niveaux en Cuisine, et 1 pour les deux niveaux en Pâtisserie). Voici le résumé de la fiche de personnage :

Nom	***Niveau***	***Total***
Arts et artisanat	*2*	*+2*
Art (Peinture)		*+2*
Cuisine	*2*	*+4*
Pâtisserie	*2*	*+6*
Artisanat (Tannerie)		*+2*
Joaillerie		*+2*
Photographe		*+2*
Travail du métal		*+2*

3. Utilisation des compétences

On utilise les compétences en conjonction avec les caractéristiques correspondantes pour résoudre les actions. Lorsqu'un personnage tente une action qu'il n'est pas sûr de réussir, le joueur indique au MJ quelle compétence son personnage utilise, et de quelle manière. Le MJ détermine ensuite le **Niveau de Difficulté** de la tâche (ND). Enfin, on ajoute le score de 3D6 à la caractéristique et à la compétence, en essayant de battre le niveau de difficulté.
Si le total est égal au supérieur au niveau de difficulté du jet, l'action réussit. Dans le cas contraire, c'est un échec.

Réussite :
Caractéristique + Compétence + 3D6 ≥ ND.

EXEMPLE : Yaknil annonce au MJ qu'il lance sa hache sur une corde afin de la couper. Le MJ répond qu'il doit réussir un jet de compétence d'Adresse + Haches de niveau Difficile (ND21). *Yaknil a 5 en ADR et +4 en Haches. Il lance 3d6 et ajoute les scores d'ADR et de Haches de son personnage. Il obtient 13 + 5 + 4 = 22, et réussit à trancher la corde !*

Quand faire un jet ?

La règle la plus importante est la suivante : aucun jet de compétence n'est nécessaire lorsqu'un personnage effectue des actions quotidiennes et simples. Un jet de compétence est requis uniquement lorsque le personnage entreprend une action qui sort de l'utilisation ordinaire de sa compétence.
Évidemment, si tout le monde devait faire un jet de Conduite chaque fois qu'il prend la voiture pour aller au boulot, personne ne survivrait aux collisions ! En outre, un excès de jets de dés ralentit le jeu. Gardez les jets de dés pour les actions d'éclat ou les moments de suspense.

EXEMPLE : Benguon ne possède pas la compétence Pilotage (Dirigeables). Tenter de faire décoller un dirigeable lui sera donc Très Difficile, *et Benguon devra faire des jets de caractéristiques avec de très forts malus. En revanche, le personnage de Blagine possède la compétence de Pilotage (Dirigeables). Elle n'a même pas besoin de faire un jet pour accomplir les manœuvres courantes (décoller, voler, atterrir dans des conditions normales). Mais elle devra faire un jet si elle doit faire atterrir son appareil après avoir été touchée par un sortilège, par exemple, car c'est une manœuvre hors du commun même pour un pilote confirmé.*

Niveau de Difficulté

Lorsqu'un personnage entreprend une action simple (comme ouvrir une porte non verrouillée, grimper sur une échelle, démarrer une voiture, etc...), aucun jet de compétence n'est nécessaire : le personnage réussit automatiquement.
En revanche, si l'action a une chance d'échouer, le MJ peut demander au jouer de faire un jet de compétence. Il doit alors déterminer le **Niveau de Difficulté** (ND) de la tâche.
En règle générale, seule les tâches de difficulté moyenne ou supérieure (c'est-à-dire plus difficile) nécessitent un jet de compétence.
Le MJ assigne un niveau de difficulté en fonction de son estimation de la difficulté de la tâche pour une personne moyenne. Utilisez la **Table des niveaux de difficulté** ci-dessous pour déterminer le niveau de difficulté à assigner à une tâche.

Table des Niveaux de Difficulté	
Niveau	**ND**
Facile	12
Moyen	15
Assez Difficile/Malaisé	18
Difficile	21
Très Difficile	24
Extrêmement Difficile	27
Quasiment impossible	30

Le Niveau de Difficulté représente la valeur que le joueur doit égaler ou battre sur son jet de Caractéristique + Compétence + 3d6 (auquel on applique tous les modificateurs adéquats).

EXEMPLE : Anthrène, un jeune soldat idéaliste de Kung-Bohr, voyage seul sur un chemin de terre lorsqu'il aperçoit un groupe de soldats mehnzotains qui avancent vers lui ! Anthrène annonce au MJ qu'il bondit hors de la route et se jette dans les buissons pour se cacher.
De l'avis du MJ, sauter dans les bois avant d'être aperçu par les Mehnzotains requiert un jet de compétence, mais il n'est pas sûr du niveau de difficulté à assigner à cette tâche. Après consultation de la Table des Niveaux de Difficulté, il estime que le niveau de difficulté doit être l'un des suivants : Moyen, Malaisé/Assez Difficile, Difficile ou Très Difficile. Il pense que sauter dans les bois (ce qui implique d'éviter les pierres et autres branches) est plus dur que « Moyen », mais moins que « Difficile », et certainement pas « Très Difficile », aussi choisit-il le niveau « Assez Difficile ».
Le MJ annonce donc à Anthrène qu'il doit réussir un jet de Saut Assez Difficile *(ND 18). Anthrène lance les dés et obtient un total de 19 : il bondit à couvert quelques secondes seulement avant le passage des soldats !*

Réussites et échec automatiques
Si le ND d'une tâche est inférieur à la somme (**caractéristique + compétence + 3**), aucun jet n'est requis : le personnage réussit automatiquement.
Si le ND est supérieur à la somme (**caractéristique + compétence + 18**), le joueur peut tout de même tenter un jet de compétence. Dans ce cas, un résultat de 18 aux dés (trois 6) indique que l'action réussit.
Un personnage peut également utiliser des Points d'Héroïsme pour transformer un échec en succès, ce qui lui permet de réussir même les actions les plus difficiles. Les personnages sont censés être des héros ! Cela signifie qu'ils devraient toujours avoir une chance de réussir une action, aussi difficile soit-elle.

Quelle caractéristique utiliser ?
La caractéristique que l'on utilise le plus souvent avec une compétence (ou « caractéristique dominante ») dépend de la façon exacte dont on utilise cette compétence. Le choix de la caractéristique se fait en fonction de la description que fait le joueur de la manière dont son personnage utilise sa compétence.

– Si la tâche repose sur l'emploi de la force, la puissance mentale ou la pression, le MJ devrait probablement choisir la caractéristique de puissance (AUR pour le groupe mental, FOR pour le groupe physique).

– Si la tâche demande de la subtilité, de la finesse, de la précision ou de l'habileté, il devrait choisir la caractéristique INT pour le groupe mental, ou ADR pour le groupe physique.

– Si la tâche demande de l'endurance, de l'énergie ou de la résistance, il devrait choisir la caractéristique de résistance (CON pour le groupe physique, VOL pour le groupe mental).

En général, la description de chaque compétence indique (entre parenthèses) des exemples d'utilisations particulières de la compétence ainsi que la caractéristique à utiliser dans de tels cas.

EXEMPLE : Bjonborg tente de convaincre un milicien de ne pas l'arrêter. Le MJ lui demande de préciser la manière dont il s'y prend. Bjonborg répond qu'il va tenter d'intimider le policier.
Le MJ réfléchit quelques instants et décide que l'intimidation représente essentiellement une projection de la « puissance » du charisme d'un personnage, et choisit donc l'AUR comme caractéristique pour le jet. Comme Frank n'a que 3 en AUR, Antoine revient sur sa décision, et annonce que Frank va baratiner le flic. Le MJ réfléchit et décide que cela nécessite de la vivacité et du bagout : il désigne donc l'INT comme caractéristique du jet.

Utilisation inhabituelle des compétences
Le plus souvent, le choix de la caractéristique dominante est assez facile. Par exemple, les compétences en rapport avec la mémoire et les connaissances utiliseront fréquemment la caractéristique d'INT.
Mais de temps à autre, un personnage utilisera une compétence de telle façon qu'une autre caractéristique semblera plus appropriée. Le MJ devra alors réfléchir à la caractéristique qu'il devra désigner comme dominante, en fonction de la façon dont le joueur décrit les actions de son personnage.

EXEMPLE 1 : Un joueur annonce au MJ : « Mon personnage va rester éveillé et chevaucher toute la nuit s'il le faut. » Le MJ sait que cela requiert un jet de Chevaucher. D'ordinaire, un jet de Chevaucher repose sur l'ADR, mais dans le cas présent, cela aurait moins de sens que d'utiliser la CON, qui représente la résistance à la fatigue, alors que l'ADR représente la coordination et les réflexes. Le MJ demande donc au joueur de faire un jet de CON + Chevaucher, et estime que « Chevaucher toute la nuit » est une tâche Assez Difficile.

EXEMPLE 2 : Glimlock possède la compétence Conversation, qui lui permet d'obtenir discrètement des renseignements au cours d'une discussion banale. La Conversation est associée aux caractéristiques mentales. Si le personnage tente d'obtenir des renseignements en flattant ou en charmant son interlocuteur, il utilisera AUR + Conversation. En revanche, s'il tente d'amener une femme à parler jusqu'à ce qu'elle n'ait plus rien d'intéressant à dire, il utilisera VOL + Conversation.

EXEMPLE 3 : La compétence Arc s'emploie avec la caractéristique PER lorsqu'il s'agit de décocher une flèche, mais avec ADR lorsqu'il s'agit d'en réparer un, ou INT lorsqu'il s'agit d'en fabriquer.

Physique ou Mental ?
Certaines compétences peuvent être associées à l'un ou l'autre groupe, selon l'utilisation exacte qui en est faite. C'est tout à fait acceptable, du moment que cela reste plausible et que le MJ donne son accord.

EXEMPLE : Malgré tous ses efforts, Bjonborg finit au commissariat, où les miliciens vont l'interroger. Mais ces derniers n'ont que peu d'intérêts pour les jeux

d'esprit, et le passent à tabac afin de lui arracher des aveux. La compétence d'Interrogation est généralement associée au groupe mental, mais dans ce cas, le MJ estime que cette façon d'agir mérite une exception à la règle, et choisit la FOR comme caractéristique dominante du jet.

Jets de caractéristiques

Parfois, les personnages devront effectuer un jet sous une caractéristique plutôt que sous une compétence. C'est le cas lorsque le personnage lui-même est en jeu, et non ce qu'il sait faire : résister aux effets d'une maladie n'implique pas d'utiliser un savoir ou un savoir-faire, mais de mobiliser ses ressources intimes. De même, effectuer un bras de fer ne demande pas de connaissance particulière, seulement l'emploi de la force brute.
Les jets de caractéristique sont similaires aux jets de compétence : le MJ détermine le niveau de difficulté et le ND qui en découle. Mais au lieu d'ajouter un score de compétence à un score de caractéristique, le joueur multiplie simplement par 2 le score de caractéristique de son personnage, avant de l'ajouter au résultat de son jet de dés.

EXEMPLE : *Pernujah a un score d'Adresse de 4. Le MJ lui demande d'effectuer un jet de caractéristique* Difficile *(ND 21) en utilisant l'Adresse de son personnage. Pierre multiplie par deux le score d'ADR (4) de son personnage, pour un total de 8. Il joue ensuite 3d6, et obtient 13, pour un total de 13+8=21. Le résultat étant égal au ND du jet, Pierre a réussi son jet de caractéristique !*

Ignorance d'une compétence

Parfois, un personnage devra tenter de résoudre une action, mais sans pour autant bénéficier de réelles connaissances ou compétences dans ce domaine. Par exemple, essayer de panser un camarade blessé sans avoir de compétences en Premiers Soins. Lorsqu'un personnage tente d'employer une compétence pour laquelle il n'a aucune connaissance, il n'ajoute que sa caractéristique à son jet de 3D6, et rien d'autre.

EXEMPLE : *Pernujah essaie de monter à cheval sans aucune compétence en la matière. Le MJ décide qu'il pourra tenter cette expérience, mais Pernujah ne pourra utiliser que son ADR de 4 en plus du résultat du jet de 3D6. Dès qu'un obstacle* Malaisé *à franchir se présentera (ND 18), gageons que Pernujah aura beaucoup de mal à demeurer en selle.*

Marge de Réussite

La Marge de Réussite (ou MR) est tout simplement le nombre de points avec lequel un jet de compétence (c'est-à-dire caractéristique + compétence + 3d6) bat le Niveau de Difficulté. Si le résultat du jet de dés est exactement égal au ND, la marge de réussite est de 0. Si le ND est de 14 et que le résultat du jet est de 19, la marge de réussite est de 5.
La marge de réussite peut avoir diverses applications dans un jeu. Elle sert par exemple à déterminer l'issue d'un duel de compétences, à calculer la progression d'une longue tâche (comme une réparation complexe, l'élaboration d'une œuvre d'art, ou une recherche approfondie), ou tout simplement à mesurer la qualité ou la rapidité de l'action entreprise.

Duels de Compétences

Lorsque deux personnages s'opposent en utilisant leurs compétences respectives, on appelle cela un duel de compétences. Dans un duel, chaque personnage effectue son jet de compétence en utilisant tous les modificateurs de difficulté imposés par le MJ. Le personnage dont le total est le plus élevé est déclaré vainqueur. Il peut s'agir par exemple de se glisser derrière un garde sans être vu (Discrétion contre Vigilance du garde), de faire un bras de fer, etc...

EXEMPLE : *Larter tente de tromper la vigilance d'un garde et fait donc un jet de Discrétion avec son ADR comme caractéristique associée. Il lance les dés et fait un total de 14, ce qui n'est pas brillant.*
Ce jet, le garde va devoir le battre dans ce duel de compétence (c'est comme si 14 était le ND à battre pour le garde, c'est-à-dire un jet Moyen*). Celui-ci utilise bien sûr sa compétence Vigilance associée à sa PER. Il tire et fait seulement 12 ! Larter n'était pas particulièrement discret, mais le garde était, lui, particulièrement distrait !*

Lorsque chaque personnage doit obtenir un effet minimum pour être partiellement vainqueur (par exemple, un tournoi d'archerie où l'on vérifie qui est capable de s'approcher le plus près du centre de la cible) le MJ peut assigner un ND général au jet de compétence de chaque participant.
Ensuite, au cas où tous parviennent à dépasser le ND, celui qui obtiendra la plus grande Marge de Réussite sera le vainqueur. Techniquement, le résultat du jet de compétence du premier participant devient le ND du jet de compétence du personnage suivant. Si tous les personnages obtiennent une MR de 0 (égalité des jets), il n'y a aucun vainqueur.

EXEMPLE : *Grubob participe à un tournoi d'archerie. Le ND pour toucher la cible est de 15. Chaque participant au tournoi effectue donc un jet de compétence d'Arcs contre ce ND. Mais cette valeur n'est en fait que le minimum pour atteindre la cible. Plus la marge de réussite sera grande, plus la flèche sera près du centre de la cible. Ainsi, le personnage obtenant la plus grande marge de réussite emportera le tournoi.*

Circonstances particulières

Compétence Complémentaire

Il arrive que les connaissances du personnage dans un domaine particulier puissent se révéler utile dans une activité reposant normalement sur une autre compétence.
Par exemple, n'importe quel personnage possédant la compétence d'Estimation peut estimer la valeur d'un vase antique. Mais un personnage qui possède également une bonne connaissance des vases antiques, de la culture dont ce vase est issu, des techniques de fabrication, ou de la famille qui possédait ce vase, aura proba-

blement plus de facilité à déterminer sa valeur avec précision.
Lorsqu'une compétence peut se révéler utile dans une tâche reposant sur une autre compétence, on l'appelle Compétence Complémentaire. Le personnage bénéficie alors d'un bonus à son jet de compétence égal à la moitié de son niveau dans la compétence complémentaire (arrondir inférieur).

EXEMPLE : Tebiloha possède +5 dans la compétence Tactique (Embuscade) et +4 en Arcs. Il monte une embuscade afin de piéger des soldats ennemis. Le MJ lui annonce qu'il peut utiliser sa compétence Tactique (Embuscade) comme compétence complémentaire à sa compétence en Arcs pendant le premier round de combat, grâce à la connaissance que possède son personnage de ce genre de situation. Michaël ajoute donc la moitié de son score de Tactique (Embuscade) à son score en Arcs, ce qui lui donne un score total de 4+2=6 pendant le premier round de combat.

Si le MJ le souhaite, le bonus conféré par une compétence complémentaire peut rester actif jusqu'à la fin de l'événement ou de la tâche.

Mauvaise main
Par défaut, un personnage est droitier ou gaucher (au choix du joueur). L'autre main est appelée « mauvaise main ». Utiliser sa mauvaise main inflige un malus de –1D à tous les jets de compétence exigeant une certaine dextérité manuelle, comme se battre, lancer un objet, ou encore écrire.
Les personnages qui possèdent l'atout Ambidextrie voient ce malus réduit ou annulé en fonction du niveau de ce trait.

Actions simultanées
Un PJ qui essaie de réaliser plusieurs actions en même temps se voit infliger un malus de 1D à chaque action simultanée.

EXEMPLE : Jiordik essaie de manœuvrer un bateau pendant que des pirates le harcèlent. Il peut essayer de piloter tout en se défendant, mais avec un malus de -1D à chaque action.

TEMPS
L'accomplissement de chaque tâche requiert un certain temps, déterminé par le MJ. Si un personnage prend plus ou moins de temps que nécessaire pour accomplir son action, cela entraîne un modificateur au ND de la tâche.
Pour déterminer le modificateur à appliquer, consultez la Table de Temps ci-dessous afin de repérer le temps moyen que prend normalement l'action entreprise (en arrondissant au niveau supérieur).

EXEMPLE : Patrok tente de crocheter une serrure. Le MJ estime que cela prend en moyenne 20 secondes. Cette durée est supérieure à « 1 round » mais inférieure à « 30 secondes ». La durée de base de cette tentative de crochetage sera donc de « 30 secondes » en ce qui concerne les éventuels bonus ou malus dus au temps supplémentaire ou à l'urgence.

Temps supplémentaire
Un personnage peut consacrer plus de temps que nécessaire à l'accomplissement d'une tâche afin d'améliorer ses chances de succès. La tâche devient alors plus aisée. Pour chaque niveau de plus sur la Table de Temps, le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à son jet de compétence.

Table de Temps	
1	1 round (3 s econdes)
2	30 secondes
3	5 minutes
4	1 heure
5	1 journée
6	1 semaine
7	1 mois
8	1 trimestre
9	1 année
10	1 décennie
11	1 siècle
12	1 millénaire

EXEMPLE : Patrok doit crocheter une serrure visiblement très résistante. Le MJ a décidé qu'il s'agissait d'une tâche Assez Difficile *(*ND 18*). Comme il n'y a aucun danger à l'horizon et que ses compagnons montent la garde dans le couloir, Patrok décide de prendre son temps et de se concentrer. Le MJ annonce que si le personnage y consacre 1 heure, il bénéficiera d'un bonus de +6 (« 1 heure » représentant un décalage de 2 niveaux sur la table de temps). Mais Patrok ne souhaite pas perdre autant de temps, et choisit d'y consacrer 5 minutes, ce qui lui confère un bonus de +3 seulement.*

Urgence
Un personnage peut tenter d'accomplir une tâche plus rapidement que ce qui est normalement nécessaire, mais cela rend la tâche plus ardue. Pour chaque niveau de moins sur la Table de Temps, le personnage subit un malus de –3 à son jet de compétence.

EXEMPLE : Patrok crochète la serrure et se glisse dans l'étable où il trouve un cheval. Il annonce qu'il va tenter de fuir la cité à cheval. Malheureusement pour lui, le cheval n'est pas sellé et il n'est pas très doué dans ce domaine : le MJ lui indique donc qu'il aura besoin de 5 minutes et devra faire un jet d'INT + Equitation Assez Difficile (ND 18) *afin de seller le cheval.*
Mais les gardes approchent, et Patrok ne veut pas être découvert et capturé : il décide donc de seller le cheval dans l'urgence, en ne prenant que 30 secondes pour placer la selle et attacher les sangles. Il subit donc un malus de –3 à son jet du fait de l'urgence, ce qui rend la tâche Difficile (ND 21).

Tentatives répétées
Dans certaines conditions, un personnage qui manque un jet de compétence peut refaire une nouvelle tentative. Le personnage qui retente un jet de compétence après avoir échoué une première fois subit un malus de –3 à sa nouvelle tentative. Ce malus est cumulatif et s'ajoute

à tous les autres modificateurs adéquats (temps supplémentaire ou urgence, par exemple).

*EXEMPLE : Patrok manque son jet de compétence pour seller le cheval. Mais il a vraiment besoin d'y arriver – et vite ! Aussi annonce-t-il au MJ que même s'il a échoué la première fois, il va faire une nouvelle tentative, en se dépêchant encore cette fois. Il passe 30 autres secondes à tenter de seller le cheval, comme la fois précédente. Il peut faire un nouveau jet, mais cette fois avec un malus de –3 du fait de la tentative répétée, plus un malus de –3 dû à l'urgence, ce qui fait passer la tâche d'*Assez Difficile (ND 18) *à* Très Difficile (ND 24).

Outils et équipement

Toutes les compétences ne requièrent pas forcément un équipement particulier. Dans ce cas, l'utilisation d'un équipement spécialisé peut conférer un bonus de +3 au jet de compétence, à la discrétion du MJ.
En revanche, certaines compétences nécessitent un matériel particulier. Par exemple, la compétence *Travail du Métal* exige d'avoir accès à une forge, et il faut bien sûr posséder une arme adéquate pour utiliser une compétence de combat. Si le personnage de dispose pas de cet équipement, il lui est impossible d'utiliser cette compétence.
Les compétences qui exigent un matériel particulier sont signalées par cette abréviation : **M**

Certaines compétences exigeant un matériel spécifique peuvent parfois également être utilisées avec des outils improvisés. Dans ce cas, un personnage qui ne possède pas les outils adéquats peut tout de même tenter un jet de compétence, mais avec un malus de –3.
Les compétences que l'on peut utiliser avec un équipement de fortune sont signalées par cette abréviation : **Imp**.

« Faites des actions simultanées, qu'ils disaient ! »

3. DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

LISTE GÉNÉRALE DES COMPÉTENCES

Lorsque le nom d'une compétence est en **gras**, il s'agit d'une compétence universelle. Tous les personnages reçoivent gratuitement les compétences universelles au niveau 2. Tous les points supplémentaires dépensés sont ajoutés à ce niveau. Cette liste n'est bien sûr pas limitative, et le MJ pourra tout à fait ajouter ses propres compétences.

ARMES À DISTANCE SIMPLES

Arbalètes (Spécialité)	M
Arcs (Spécialité)	Imp.
Armes à corde (Spécialité)	Imp.
Frondes	Imp.

ARMES DE CONTACT

Armes d'hast (Spécialité)	Imp.
Armes flexibles (Spécialité)	Imp.
Boucliers (Spécialité)	Imp.
Couteaux (Spécialité)	Imp.
Épées (Spécialité)	Imp.
Haches (Spécialité)	Imp.
Masses/Bâtons (Spécialité)	**Imp.**

ARTS & ARTISANAT

Art (*préciser*)	Imp.
Artisanat (*préciser*)	Imp.
Cuisine (Spécialité)	Imp.
Joaillerie	Imp.
Travail du métal (Spécialité)	Imp.

ATHLÉTISME

Acrobatie
Combat à mains nues (Spécialité)
Contorsions
Escalade
Lancer (Spécialité)
Natation
Esquive

COMMUNICATION

Écriture (Spécialité)
Éloquence (Spécialité)
Enseignement
Négociation (Spécialité)
Persuasion (Spécialité)
Poésie

CONCENTRATION

Concentration
Intuition
Lecture sur les lèvres
Savoir local (*préciser*)
Vigilance (Spécialité)

ENTREPRISE

Bureaucratie
Gestion
Intendance
Commerce
Comptabilité
Économie (Spécialité)
Estimation
Profession (*préciser*)

ÉRUDITION

Alchimie
Connaissance (*préciser*)
Géographie (Spécialité)
Histoire (Spécialité)
Langage (*préciser*)
Recherche (Spécialité)
Religion (*préciser*)

EXTÉRIEUR/NATURE

Chasse et pêche (Spécialité)	Imp.
Chevaucher (Spécialité)	Imp.
Orientation (Spécialité)	
Pistage	
Soins des animaux (Spécialité)	Imp.
Survie (Spécialité)	

INVESTIGATION

Indices	M
Cryptographie	
Déduction	
Interrogatoire	
Surveillance (Spécialité)	

MÉDECINE

Chirurgie (Spécialité)	Imp.
Dentiste	Imp.
Médecine (Spécialité)	Imp.
Pharmacologie (Spécialité)	
Premiers soins (Spécialité)	Imp.
Herboristerie	

SCIENCES

Astronomie
Biologie (Spécialité)
Chimie (Spécialité)
Mathématiques (Spécialité)

SCIENCES MILITAIRES

Démolition (Spécialité)	
Ingénierie militaire (Spécialité)	Imp.
Bataille (Spécialité)	
Escarmouche (Spécialité)	

SCIENCES SOCIALES

Anthropologie (Spécialité)
Archéologie (Spécialité)
Criminologie
Politique
Psychologie (Spécialité)

SOCIÉTÉ

Conversation
Philosophie
Société (*préciser*)

Style
Symbolisme

SPECTACLE

Chant	
Comédie	
Danse (Spécialité)	
Imitation	
Instrument de musique (*préciser*)	Imp.
Jonglerie	
Ventriloquie	

SUBTERFUGE

Contrefaçon (Spécialité)	Imp.
Crochetage	Imp.
Déguisement	Imp.
Discrétion	
Filature	
Vol (Spécialité)	
Jeu	

TECHNIQUE

Ingénierie (*préciser*)	
Mécanique (Spécialité)	Imp.

TRANSPORTS

Conduite (Spécialité)	M
Pilotage (Spécialité)	M
Canotage (Spécialité)	Imp.

M = équipement requis.
Imp. = équipement improvisé.

4. DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

ARMES À DISTANCE SIMPLES

Arbalètes (Spécialité)
Cette compétence permet d'utiliser [PER] et d'entretenir [ADR] les arbalètes. On l'utilise pour attaquer avec ce genre d'armes ou pour charger une arbalète dans l'urgence [FOR].
Spécialités – Arbalètes de poing, Arbalètes lourdes, Arbalètes légères, Scorpions.

Arcs (Spécialité)
Cette compétence permet d'utiliser [PER] et d'entretenir [ADR] les arcs. On l'utilise pour attaquer avec ce genre d'armes ou pour bander un arc dans l'urgence [FOR].
Spécialités – Arc court, Arc long, Arc composite.

Armes à corde (Spécialité)
Cette compétence permet d'utiliser [ADR] et d'entretenir [ADR] les armes à cordes. On l'utilise pour attaquer avec ce genre d'armes ou pour lancer des projectiles à grande distance [FOR].
Spécialités – Atlatl, Bolas.

Frondes
Cette compétence permet d'utiliser [ADR] et d'entretenir [ADR] les frondes. On l'utilise pour attaquer avec ce genre d'armes.

ARMES DE CONTACT

Armes flexibles (Spécialité)
Cette compétence permet d'utiliser [ADR] les chaînes, cordes (y compris les lassos) et les fouets (y compris les chats à neuf queues) comme des armes. On l'utilise pour porter des attaques avec ce genre d'armes.
Spécialités – Chaînes, Fléaux, Cordes, Bâtons à trois sections, Fouets.

Armes d'Hast (Spécialité)
Cette compétence permet d'utiliser [ADR] et d'entretenir [ADR] les armes d'hast comme les lances, les piques, les hallebardes et les épieux. On l'utilise pour porter des attaques avec ce genre d'armes.
Spécialités – Hallebardes, Piques, Faux, Lances de cavalerie.

Bouclier (Spécialité)
Cette compétence permet de parer de manière efficace avec un bouclier. Le défenseur dispose d'un bonus au jet de parade een fonction de la taille de ce bouclier.
Petit : aucun
Moyen : +1D
Grand : +2D
En revanche, toute autre action de défense effectuée alors que le personnage porte ce bouclier s'effectuera avec un malus égal au bonus du bouclier. Il est en effet, par exemple, beaucoup plus difficile d'esquiver lorsqu'on porte un gros bouclier !

Le bonus de bouclier est aussi ajouté à la défense du personnage lorsque celui-ci est victime d'une attaque par arme à distance, même s'il n'est pas conscient de cette attaque. Techniquement, le jet de l'attaquant pour toucher le défenseur muni d'un bouclier sera donc minoré de ce bonus bouclier.
Spécialités – Pavois (grand), Ecu (moyen), Rondache (moyen), Targe (petit).

Couteaux
Cette compétence permet d'utiliser [ADR] et d'entretenir [ADR] les couteaux, dagues et autres lames courtes. On l'utilise pour porter des attaques avec ce genre d'armes.
Spécialités – dagues, stylets, coutelas

Épées (Spécialité)
Cette compétence permet d'utiliser [ADR] et d'entretenir [ADR] tous types d'épées : coutelas, sabres, fleurets, rapières et autres armes à lame intermédiaire. On l'utilise pour porter des attaques avec ce genre d'armes.
Spécialités – Épée longue, Rapière, Kenjutsu, Machettes, Sabre, Épée courte, Épée à deux mains

Haches (Spécialité)
Cette compétence permet d'utiliser et d'entretenir les haches à main (comme les hachettes et autres haches à une main) et les haches de bataille (comme les haches à deux mains ou « grandes haches ») [ADR]. On l'utilise lorsqu'on attaque avec une arme de ce genre.
Spécialités – Hachettes, Grandes Haches, Haches de

Bataille.

Masses/Bâtons (Spécialité)
Cette compétence permet d'utiliser [ADR] et d'entretenir [ADR] les masses et marteaux de guerre. On l'utilise pour porter des attaques avec ce genre d'armes.
Masse/Bâtons est une compétence universelle : tous les personnages la reçoivent gratuitement au niveau 2.
Spécialités – Battes/Bâtons, Masses, Massues, Marteaux de guerre

Art et Artisanat

Ce groupe rassemble les compétences dont le sujet est la création d'objets au sens large. Il comprend les compétences suivantes :

Art (*préciser*)
Les personnages qui possèdent cette compétence savent créer des œuvres d'art du type choisi [AUR]. Ils comprennent également les finesses de l'expression artistique [INT] et peuvent estimer la valeur artistique d'une œuvre [PER].
Il faut choisir un type lorsqu'on acquiert cette compétence. On peut l'acquérir plusieurs fois, chaque fois pour un type d'expression artistique différent. Un jet d'Art réussi permet au personnage de créer une œuvre de bonne qualité, de reconnaître l'auteur d'une œuvre et d'estimer sa valeur artistique. La marge de réussite du jet de compétence détermine la qualité du travail.
Cette compétence peut également servir de *compétence complémentaire* à certaines compétences sociales dans des circonstances particulières, comme lorsqu'il s'agit d'offrir une œuvre d'art (à la discrétion du MJ).
Types – Peinture, Poterie, Sculpture, Dessin...

Artisanat (*préciser*)
Cette compétence permet de pratiquer le Type d'artisanat choisi. Elle permet de maîtriser les outils, techniques et procédés relatifs à cet artisanat [ADR]. Elle permet aussi d'estimer la qualité et/ou la robustesse d'une œuvre [PER].
Un personnage qui possède cette compétence sait fabriquer des objets agréables et/ou fonctionnels (en fonction du Type d'artisanat choisi) et peut gagner leur vie grâce à cette compétence.
Types – Tannerie, Vannerie, ou tout autre artisanat sur lequel joueur et MJ tombent d'accord.

Cuisine (Spécialité)
Cette compétence permet de préparer un repas, depuis les plats les plus simples jusqu'aux banquets gastronomiques [INT]. Elle permet également de savoir présenter un plat de façon artistique [AUR] ou d'estimer sa qualité [PER].
Spécialités – Nouvelle cuisine, Cuisine ethnique (chinoise, italienne...), Gastronomie.

Joaillerie
Cette compétence permet fabriquer de la joaillerie fine à partir de métaux précieux (argent, or, platine, etc...) et de pierres fines [ADR]. Elle permet également estimer la valeur de ces objets [INT], et concevoir et dessiner des bijoux divers [AUR].

Travail du métal (Spécialité)
Les personnages qui possèdent cette compétence savent forger et travailler le métal (fer, bronze ou acier, selon l'époque et le niveau technologique). La spécialité d'Armurerie permet de fabriquer des épées et autres armes à lame (couteaux, pointes de lance, etc...)
La spécialité de Forge permet de fabriquer des outils en métal (comme un marteau), des armes contondantes, des fers à cheval, etc... La [FOR] ou l'[ADR] sera employée en fonction de la taille de l'objet créé.
Spécialités – Armurerie, Fabrication d'armures, Forge.

Athlétisme

Ce Groupe rassemble les compétences en rapport avec les efforts physiques et le sport. Il comprend les compétences suivantes :

Acrobatie
Les personnages qui possèdent cette compétence sont très agiles et peuvent accomplir roulades, culbutes et autres pirouettes [ADR]. La compétence d'Acrobatie est très utile aux marins qui passent leur temps sur les gréements, par exemple.
N'importe quel personnage peut tenter un jet d'ADR mais ceux qui possèdent cette compétence accomplissent des manœuvres beaucoup plus impressionnantes.
L'acrobatie permet aussi de réduire les effets néfastes d'une chute (la distance en mètres est réduite du niveau de compétence lors du calcul des dégâts) ou encore d'ajouter la moitié du score aux manœuvres d'*Esquive* du personnage, du fait de son incroyable mobilité (ce bonus vient s'ajouter aux autres bonus éventuels).
L'Acrobatie, enfin, peut servir de *compétence complémentaire* aux jets d'Escalade et de Saut (à la discrétion du MJ).

Combat à mains nues (Spécialité)
C'est cette compétence que l'on utilise lorsqu'on se bat avec ses poings, ses pieds et sa tête. Les personnages peuvent l'acquérir à plusieurs reprises, chaque fois pour un style de combat différent.
Le Combat à mains nues est une *compétence universelle* : tous les personnages la reçoivent gratuitement au niveau 2.
Spécialités - Aikido, Catch, Judo, Karate, Kung Fu, Sumo, Lutte, etc...

Contorsions
Les personnages qui possèdent cette compétence savent se contorsionner et adopter des postures difficiles [ADR], mais aussi conserver longtemps ces positions [CON].

Escalade
Les personnages qui possèdent cette compétence peuvent escalader des surfaces difficiles, comme une falaise, un mur ou une corde [FOR]. Un jet d'Escalade réussi permet au personnage de se déplacer d'un nombre de mètres égal à la moitié de son score de MVT ou à son score d'Escalade (choisir la valeur la plus élevée). Un échec signifie que le personnage n'a pas trouvé de prises suffisantes pour pouvoir progresser. Un échec grave (au

moins deux Niveaux de Difficulté de moins que le ND du jet) signifie que le personnage est tombé (voir la section sur les chutes).
L'Escalade est une *compétence universelle* : tous les personnages la reçoivent gratuitement au niveau 2.

Esquive
Cette compétence permet au personnage d'equiver des projectiles ou des attaques à l'arme blanche [ADR].
Lorsque le jet d'Esquive est supérieur au jet d'attaque, le défenseur n'encaisse aucun dégât.

L'Esquive est une *compétence universelle* : tous les personnages la reçoivent gratuitement au niveau 2.

Lancer (Spécialité)
Un personnage peut utiliser cette compétence pour lancer des objets (comme des pierres) en cherchant à être précis [ADR] ou à les lancer le plus loin possible [FOR]. Voir le chapitre Combat pour les règles concernant les attaques et les dégâts. Cette compétence peut également servir à lancer un grappin, à lancer une arme à un ami, à jouer aux fléchettes, ou à projeter une lance sur un ennemi.
La compétence de Lancer est une *compétence universelle* : tous les personnages la reçoivent gratuitement au niveau 2.
Spécialités - Fléchettes, javelot, couteau, pierre, etc...

Natation
Les personnages qui possèdent cette compétence savent nager dans des eaux profondes [ADR] et peuvent rester sous la surface de l'eau pendant de longues périodes [CON]. Aucun jet de compétence n'est nécessaire lorsqu'un personnage traverse des eaux calmes. En revanche, des eaux agitées obligent le personnage à faire un jet de compétence pour garder la tête au-dessus de l'eau à chaque round [FOR]. Un échec signifie que le personnage est passé sous l'eau et qu'il risque de se noyer s'il ne refait pas surface au round suivant en réussissant un nouveau jet de Natation. C'est une compétence essentielle pour les marins.

COMMUNICATION

Écriture (Spécialité)
Cette compétence permet d'écrire des œuvres littéraires [INT]. Elle permet également de comprendre les finesses de l'expression littéraire et d'apprécier les finesses de telles œuvres de façon plus subtile que le commun des mortels [PER].
C'est une compétence primordiale pour les bardes et toute personne désirant créer des chansons originales. La compétence de représentation appropriée est nécessaire pour déclamer l'œuvre composée. Un jet d'Écriture réussi permet au personnage d'écrire une œuvre de qualité, ou d'estimer la valeur d'une composition. La marge de réussite détermine la qualité de la composition.
L'Écriture peut également servir de *compétence complémentaire* lorsque l'œuvre et jouée ou récitée. Par exemple, Écriture (Musique) est une compétence complémentaire à la compétence de Musique, alors qu'Écriture (Discours) est une *compétence complémentaire* à l'Éloquence.
Spécialités – Comédie, Journalisme, Littérature, Musique, Théâtre, Scénarios, Discours.

Éloquence (Spécialité)
Cette compétence permet de communiquer des idées et d'inspirer des émotions ou des réactions chez un oratoire. Les personnages qui possèdent cette compétence savent raconter des histoires, donner des ordres, faire un discours, et plus généralement informer [INT], divertir ou motiver [AUR] le public. L'Éloquence peut également servir à tromper l'ennui ou au contraire faire mourir quelqu'un d'ennui [VOL].
L'Éloquence peut servir de *compétence complémentaire* à la Comédie et à la Poésie (pour les monologues ou les prestations en solo), à la Bataille (lorsqu'il s'agit de mener et d'inspirer des troupes) et à la Persuasion.
Spécialités – Barde, Commandement, Journalisme, Discours.

Enseignement
Les personnages possédant cette compétence peuvent enseigner leur savoir à des élèves [AUR]. Un personnage peut enseigner les matières dans lesquelles lui-même est formé. Le niveau maximum qu'un étudiant peut atteindre de cette manière est égal à la moyenne du score d'Enseignement du professeur et de son score dans la compétence enseignée.

EXEMPLE : Rourke possède une compétence d'Enseignement de +4 et une compétence d'Épées de +6. La moyenne de ces deux scores est de 5 : le niveau maximum qu'il peut enseigner à un étudiant dans le domaine des Épées est donc de +5.
L'Enseignement est une *compétence universelle* : tous les personnages la reçoivent gratuitement au niveau 2.

Négociation (Spécialité)
Les personnages qui possèdent cette compétence savent obtenir un compromis et transmettre une information sans offenser leur interlocuteur. La négociation est une compétence primordiale pour les émissaires, les diplomates, les politiciens ou les négociateurs.
Lors de négociations, le personnage annonce son objectif (ou ses exigences) et effectue un jet de Négociation contre un ND fixé par le MJ. Le ND dépend de la réaction de l'autre partie aux déclarations du personnage (cf. table ci-dessous).

Réaction à la requête	Difficulté
Violemment opposé	Quasiment Impossible [ND 30]
Opposé	Extrêmement Difficile [ND 27]
Plutôt défavorable	Très Difficile [ND 24]
Sans opinion	Difficile [ND 21]
Plutôt favorable	Assez Difficile [ND 18]
Favorable	Malaisé [ND 15]
Tout à fait favorable	Moyen [ND 12]

Le ND représente la difficulté pour le négociateur d'atteindre son objectif tout en faisant des concessions. Si la marge de réussite du jet de Négociation est de 3 ou plus, le négociateur n'a besoin de faire qu'une seule concession. Si la Marge de Réussite est de 6 ou plus, aucune concession n'est nécessaire.

Marge de réussite	Accord avec...
0-2	Plusieurs concessions
3-5	Une seule concession
6+	Aucune concession

C'est au négociateur (ou peut-être son supérieur) de décider si l'offre finale est acceptable. Dans ce cas, l'accord est signé. Autrement, les négociations échouent, du moins pour ce round.

EXEMPLE : Armonde négocie avec un seigneur la libération de sa fille, actuellement « invitée » (c'est-à-dire otage) du domaine du seigneur. Le seigneur exige une certaine somme d'argent et une partie des terres d'Armonde contre la libération de sa fille (ce qui fait deux " concessions "). Marc indique au MJ que son but est la libération de sa fille.
Le MJ détermine que c'est une chose à laquelle le seigneur est plutôt opposé (après tout, il ne veut libérer la fille que si ses exigences sont satisfaites) et décide que le jet de Négociation sera Très Difficile (ND 24).
Mark fait un jet de Négociation et obtient 28, ce qui lui donne une marge de réussite de 4 : le seigneur accepte donc de libérer la fille en échange d'une seule concession de la part d'Armonde. Le MJ décide que le seigneur est prêt à oublier la demande de terres et s'en tient à la somme d'argent contre la libération de la fille. Armonde accepte. Il paye cette somme et sa fille est libérée.

Les négociations peuvent durer de quelques minutes à plusieurs mois, selon leur nature et d'autres facteurs, comme par exemple la méthode de communication. C'est au MJ et aux joueurs de déterminer ce que représente exactement le jet de Négociation : il peut recouvrir l'intégralité des discussions, ou chaque point de la négociation.
Ce système de résolution est volontairement abstrait. Une « concession » représente toute demande raisonnable faite par l'autre partie et que le négociateur peut satisfaire. S'il est important de connaître la nature exacte de ces concessions, le MJ devrait peut-être renoncer au jet de compétence et jouer intégralement en *roleplay* la négociation.
La spécialité de Diplomatie sert aux négociations entre nations ou autres organisations importantes.
Spécialités – Diplomatie, Politique, Prises d'otages.

Persuasion (Spécialité)
Cette compétence permet d'utiliser sa voix, sa logique, son expression, son langage corporel pour influencer les autres. La Persuasion peut prendre la forme d'un regard intimidant, d'un défi provocant, d'une œillade (séduction), de gestes amicaux (sympathie), d'une posture menaçante, ou de l'évocation du le nom de son supérieur (ou même de Dieu).
Le personnage s'engage dans un duel de Persuasion + VOL contre un jet de Concentration + VOL de l'adversaire. Si le jet du personnage est supérieur, il réussit sa Persuasion. Le sujet voit alors les choses comme le souhaite le personnage (du moins sous certains aspects) et agira en conséquence.
Le MJ devrait permettre aux personnages d'utiliser des compétences complémentaires en fonction de la situation. Un personnage peut également ajouter la moitié de son score de Célébrité (atout) à son jet de Persuasion si la situation s'y prête (à la discrétion du MJ). Le MJ peut en outre accorder un bonus de +1 à +3 au joueur qui interprète bien la tentative de Persuasion.

EXEMPLE : Harcourt est confronté à un brigand qui lui demande sa bourse. Harcourt pose la main sur la garde de son épée et déclare : « Si tu tiens à la vie, manant, passe ton chemin, où je me verrai obligé de t'étriper et de laisser les chiens dévorer ton cadavre, par Magni ! » Cette diatribe pousse le MJ à lui accorder un bonus de +3 à son jet de Persuasion. Harcourt lance les dés en tenant compte de ce bonus et obtient un résultat de 24 ! Le MJ fait un jet de Concentration pour le brigand et obtient 17. Le voleur recule et s'enfuit !

Spécialités – Corruption, Baratin, Intimidation, Propagande, Romance, Séduction.

Poésie
Cette compétence permet de composer [INT] et de réciter [AUR] de la poésie. Elle permet également d'apprécier les finesses de l'expression poétique de façon plus subtile que le commun des mortels [PER].
Un jet de Poésie réussi permet au personnage d'émouvoir son auditoire [AUR] ou d'estimer la qualité d'un poème ou des performances d'un récitant [PER]. La Marge de Réussite de ce jet détermine la qualité de la représentation.

CONCENTRATION

Concentration
Cette compétence permet à un personnage de se concentrer sur une tâche précise [VOL] et de faire appel à sa mémoire [INT]. Le MJ peut demander un jet de Concentration lorsqu'un personnage tente de crocheter une serrure au beau milieu d'une bagarre, de rester immobile sur un champ de bataille au milieu des explosions, de se rappeler le nom de l'homme qui lui a donné un renseignement deux mois auparavant, etc... Un jet réussi signifie que le personnage peut se concentrer sur sa tâche malgré les distractions, y compris les malus aux jets de compétences dus aux blessures.
La Concentration est une *compétence universelle* : tous les personnages la reçoivent gratuitement au niveau 2.

Intuition
C'est l'aptitude à comprendre quelque chose sans raisonnement conscient. Un jet d'Intuition peut indiquer à un personnage si quelqu'un tente de lui mentir, si la porte qu'il s'apprête à franchir est piégée, ou s'il est judicieux de sortir avec la personne qu'il vient de rencontrer. En bref, l'Intuition aide le personnage à faire un choix lorsque la logique n'est d'aucun secours [PER].
Un jet réussi permet à un joueur d'obtenir des indications plus ou moins vagues de la part du MJ. Des réponses telles que « quelque chose ne tourne pas rond » sont tout à fait appropriées, mais pas « tu penses que le colis va exploser si tu l'ouvres ». L'Intuition ne doit pas remplacer l'avantage de *Sens du danger* (atout).
Le MJ peut demander au joueur de faire un jet

d'Intuition chaque fois qu'il doit faire un choix qui pourrait avoir des conséquences fâcheuses. En outre, lorsque la situation s'y prête, le joueur peut demander au MJ : « Que me dit mon intuition ? » C'est au MJ de décider lorsqu'un jet d'Intuition est possible ou non.

EXEMPLE : un milicien parcourt les rues sur son skorj de patrouille. Il décide de s'arrêter afin d'acheter son repas.
Alors qu'il se gare, il manque son jet de Vigilance et ne remarque rien de particulier. Le MJ lui demande donc de faire un jet d'Intuition. Il le réussit, et le MJ lui dit : « Alors que ton personnage descend de l'animal, il a un mauvais pressentiment. » Sylvain n'est pas idiot et indique au MJ qu'il va attendre une minute sur sa monture et inspecter une nouvelle fois les environs. Soudain, il aperçoit un homme cagoulé chez le restaurateur ! Grâce à son intuition, Sylvain a évité de se retrouver en plein milieu d'un cambriolage en cours.

Lecture sur les lèvres
Cette compétence permet de comprendre ce que dit une personne en observant le mouvement de ses lèvres, sans entendre ce qu'elle dit [PER]. Un jet de Lecture sur les lèvres réussi permet de comprendre les mots prononcés, mais pas forcément le contexte ou l'intonation. Le personnage devra déterminer le contexte du message en se basant sur les circonstances de la discussion (qui parle à qui, à propos de quoi, etc...). Avec une marge de réussite de 3 ou plus, le personnage comprend tout ce qui est dit.

Savoir Local (*préciser*)
C'est la connaissance de la géographie et de la culture populaire d'une région donnée, qui peut être une rue, un quartier, un comté, une ville, un type de terrain (montagne, forêt), d'une planète entière ou même d'un système stellaire.
Un jet de Savoir local réussit permet à un personnage de connaître la topographie de la région, de situer les principaux sites géographiques, les centres économiques et politiques, les voies de communication (ports et routes, voies fluviales par exemple), et même de connaître les notables de la région.
Le ND dépend du niveau de détails recherché par le personnage. Si le résultat final du joueur dépasse un seuil supérieur à celui correspondant à l'information recherchée, le MJ devrait lui fournir des renseignements supplémentaires.
A l'inverse, si un personnage tente de se rappeler autant d'informations que possible ou aucune particulière, le joueur effectue simplement un jet et compare le résultat à la table de ND ci-dessous. La plus haute difficulté que le jet atteint correspond le niveau de détails que le personnage peut se rappeler.

EXEMPLE : Max, un chasseur de primes, traque une proie dans les rues de Ker Fresnel. Heureusement pour lui (et malheureusement pour sa cible), il a grandi dans cette ville. Max à 5 en INT et +5 en Savoir Local (Ker Fresnel).
Max sait que sa cible aime traîner dans les tavernes huppées fréquentées par les célébrités du coin. Il demande donc au MJ une petite liste des endroits correspondant à cette description. Le MJ estime que cela demande un jet de Savoir Local Assez Difficile (ND 18). *Comme la « grande ville » est la taille par défaut des jets de Savoir local, aucun modificateur ne vient s'appliquer au jet. Rémi lance donc les dés, et obtient un total de 22 : le MJ lui donne donc les noms de trois tavernes qui correspondent à ses critères. Un résultat de 18 suffisait, mais Rémi a atteint le niveau supérieur de réussite, et le MJ lui indique que des trois tavernes, le Skorj Rieur est actuellement le plus en vue, car ses propriétaires ont changé le mois dernier. Max prend donc le chemin du Skorj Rieur : il a quelqu'un à capturer...*

Le Savoir Local peut servir de *compétence complémentaire* à tous les jets de compétence appropriés. Un personnage ayant une compétence de Savoir Local pour une cité précise pourrait l'utiliser comme *compétence complémentaire* à ses jets de Conduite pendant une poursuite dans les rues de cette ville, par exemple.
Types – région ou terrain spécifiques

Taille de la zone	Modificateur
Immeuble, rue	+6
Quartier, village, petite ville	+3
Grande ville (Ker Fresnel, YArkhan)	+0
État, région, petit pays	−3
Royaume, Grand pays, continent	−6
Planète, système stellaire	−9

Difficulté	Niveau de détail	Exemple
Moyen (ND 12)	Détails mineurs	Adresse de la quincaillerie la plus proche
Malaisé (ND 15)	Détails non significatifs	Noms des notables et/ou des célébrités locales
Assez Difficile (ND 18)	Détails importants	Noms des dirigeants locaux
Difficile (ND 21)	Nombreux détails	
Très Difficile (ND 24)	Détails importants	Détails importants
Extrêmement Difficile (ND 27)	Extrêmement détaillé	
Quasiment Impossible (ND 30)	Tout ce qu'il y a à savoir	

Vigilance (Spécialité)
Cette compétence permet à un personnage de voir, entendre ou sentir des choses qui pourraient autrement échapper à son attention [PER]. Le MJ peut demander un jet de Vigilance chaque fois qu'un personnage peut découvrir un indice potentiel, apercevoir une silhouette dans une allée sombre, ou toute autre situation appropriée. Un jet réussi signifie que le personnage a perçu la chose ou la personne. Une marge de réussite de 6 ou plus indique que le personnage a perçu la chose en détails.
La Vigilance est une *compétence universelle*.
Spécialités – Vue, Ouïe, Odorat/Goût (comptent comme un seul sens), Toucher

Entreprise

Bureaucratie
Grâce à cette compétence, un personnage sait comment interagir avec la bureaucratie. Il sait comment s'y prendre avec les bureaucrates, combien de temps il va falloir et pourquoi [INT]. Elle permet en outre d'accélérer les choses, de trouver la « bonne » personne, etc... [AUR]. De même, un personnage peut utiliser cette compétence pour freiner des démarches administratives et empêcher la « machine » de tourner [VOL].

Gestion (Spécialité)
Cette compétence permet de gérer une affaire, depuis un stand de boissons fraîches jusqu'à une corporation multinationale. Elle se concentre sur la gestion au quotidien, y compris l'inventaire, le service clientèle, les relations publiques et les ventes, mais couvre également des domaines plus vastes, comme l'offre et la demande, le marketing, les impôts et les lois commerciales [INT]. On peut également l'utiliser lors de jets de compétence impliquant les relations avec la clientèle [AUR].
Spécialités – Marketing, Opérations, Ressources humaines, Relations publiques.

Commerce
Cette compétence permet de négocier un prix acceptable par les deux parties pour un bien ou un service.
Une négociation peut être lancée soit par le vendeur, soit par l'acheteur. Tous deux effectuent un jet opposé de Commerce [AUR] (utiliser VOL+3d6 si un personnage ne possède pas cette compétence). Le vainqueur gagne 5% sur le prix de base par point de différence entre les marges de réussite des deux parties. Cela représente la « meilleure offre finale ». C'est au perdant de décider s'il accepte cette « offre finale ». S'il ne le fait pas, la transaction est annulée.

EXEMPLE : Darren se trouve dans une lointain cité et visite une boutique de souvenir, où il trouve une carte coûtant 10 trisks qu'il veut offrir à son fils à Kung-Bohr. Mais le caporal est un peu à court d'argent, et décide de marchander avec le commerçant. Comme le caporal n'a pas la compétence de Commerce, il fait un jet de VOL (4) + 3d6, pour un total de 17. Le MJ fait un jet pour le vendeur, d'AUR (4) + Commerce (4) + 3d6, pour un total de 15. Newman a deux points de plus que le vendeur, et gagne donc 2×5 = 10 % sur le prix de base : il peut donc acheter la carte pour 9 trisks.

Ce système de résolution est volontairement abstrait. Le prix de base est le prix standard d'un objet. Le prix initial proposé par chaque personne n'est pas vraiment annoncé, et le prix final résultant des négociations représente la meilleure offre que le perdant peut obtenir du gagnant.

Comptabilité
Cette compétence permet de tenir le compte de rentrées et sorties d'argent, des recettes et dépenses, de calculer les intérêts d'un crédit, etc...

Économie (Spécialité)
Cette compétence représente la connaissance de la production de la distribution et de la consommation des biens. Elle permet de comprendre les principaux principes économiques, comme la loi de l'offre et de la demande, mais aussi des théories plus complexes. Il s'agit d'avantage de la science de l'économie que de la connaissance des méthodes de gestion d'un commerce. Un personnage possédant cette compétence peut travailler comme conseiller, chercheur, etc... même s'il n'a aucune expérience pratique des affaires (ce qui relève de la compétence de Gestion).
Spécialités – Affaires, Nationale, Mondiale

Estimation
Cette compétence permet d'estimer la valeur approximative d'un objet, même si le personnage ne possède pas la compétence relative à cet objet. Cela requiert un jet d'Estimation Assez Difficile (ND 18). Les modificateurs suivants dépendent de la situation. Ils sont cumulatifs.

−3 :	le personnage n'a aucune connaissance de l'objet.
−3 :	l'objet est rare ou il s'agit d'un exemplaire hors du commun
−3 :	le personnage ne peut pas examiner l'objet de près

Un personnage peut utiliser les compétences adéquates comme compétences complémentaires à son jet d'Estimation (à la discrétion du MJ). Par exemple, un personnage estimant une épée pourrait utiliser Travail du métal (Armurerie) comme compétence complémentaire à son jet d'Estimation.

Profession (*préciser*)
Cette compétence représente l'aptitude ou l'ensemble des aptitudes nécessaires à l'exercice d'une profession non représentée dans la liste des compétences. Elle permet de pratiquer la profession concernée et d'utiliser tous les équipements associés à cette profession.
Certaines professions exigent des outils ou un équipement particuliers : c'est au MJ de déterminer le matériel nécessaire à l'exercice de chaque profession.
Profession (*préciser*) est une *compétence universelle* : tous les personnages la reçoivent gratuitement au niveau 2. Le joueur doit choisir un type particulier lorsqu'il acquiert cette compétence.
Types – Profession spécifique (avocat, fermier, pompier, dresseur, soldat, étudiant, tisserand, etc...)

Érudition

Les compétences d'érudition sont celles que l'on acquiert principalement lors de ses études, que ce soit à

l'université, dans un monastère ou dans tout autre institut. La plupart des compétences d'érudition sont associées au groupe.

Connaissance (*préciser*)
Cette compétence représente la somme de connaissances que possède un personnage dans un domaine particulier. C'est le joueur qui choisit le domaine en question lorsqu'il acquiert cette compétence ; il peut s'agir d'un sujet trivial ou plus important. La plupart des Connaissances sont associées au groupe.
Si les compétences de Connaissance englobent l'application pratique de cette compétence, le personnage est capable d'accomplir les tâches associées. Un personnage peut occuper un emploi en rapport avec cette compétence s'il y possède un score de 3 ou plus. Ces jets de compétences peuvent être associés aux caractéristiques physique ou mentales.
Types suggérés – Science civile, Grande cuisine, Histoire familiale, Traditions militaires, Mythologie, Vaisseaux de la marine, Vins, Astrologie, ou tout autre sujet général ou spécifique approuvé par le MJ.

Géographie (Spécialité)
C'est la connaissance des caractéristiques naturelles d'Alamänder : paysages, climats, zones géopolitiques, frontières et populations du monde. Elle permet d'identifier les sites géographiques célèbres, de situer les mers et lacs importants, de connaître le climat et les précipitations moyennes d'un pays, etc...
Spécialités – Région ou continent spécifiques.

Histoire (Spécialité)
Cette compétence représente les connaissances historiques d'un personnage. Un jet réussi permet de se rappeler des détails généraux ou spécifiques sur un sujet donné [INT]. Plus les informations recherchées sont obscures ou éloignées de la région d'origine du personnage, plus la difficulté du jet sera grande.

EXEMPLE : Ayant reconnu une tapisserie ayant appartenu à Ser Culler, Thomias tente de se remémorer l'histoire de sa famille. Le joueur effectue un jet d'Histoire et réussit : le MJ révèle donc au joueur que Ser Culler est mort sur un champ de bataille il y a vingt ans de cela.
Spécialités – Locale, Nationale, Mondiale.

Langage (*préciser*)
Cette compétence permet de comprendre et de parler une langue étrangère. Si le personnage est lettré, il peut également lire et écrire dans cette langue (cela ne s'applique pas aux langues n'ayant aucune forme écrite). Cette compétence doit être acquise séparément pour chaque langue que le personnage désire parler.
Tous les personnages débutent avec un score de 3 dans leur langue natale (à moins qu'ils ne possèdent un trait qui limite ce score). Les joueurs devraient le noter sur leur fiche de personnage.
Outre son utilisation dans des jets de compétence, le score en Langues indique également le niveau d'aptitude du personnage :

Niveau	Maîtrise
1	Rudimentaire : uniquement des mots et phrases simples ; accent prononcé.
2	Basique : conversations simples ; accent modéré (remarquable sur un jet de Vigilance ND 12)
3	Conversation. Accent léger ou régional (détectable par un jet de Vigilance ND 15)
4	Courant. Maîtrise des expressions complexes. Aucun accent.
6	Expert; expression parfaite ; mieux que la plupart des autochtones
8	Maître. Niveau des plus grands érudits (très rare)

Langues (*préciser*) est une compétence universelle : tous les personnages la reçoivent gratuitement au niveau 3 pour leur langue natale.

Recherche (Spécialité)
Cette compétence permet d'effectuer des recherches afin de trouver des renseignements sur un sujet donné (une personne, un lieu, un objet, un événement). On l'utilise par exemple pour faire des recherches dans une bibliothèque [INT], mais elle peut également servir à chercher la réponse à travers des recherches fastidieuses, comme lorsqu'on recherche un passage précis dans un énorme volume sans index [VOL].
On peut accomplir des recherches dans une bibliothèque, un laboratoire, dans les archives d'un journal, dans le bureau des ressources humaines d'une société, etc... Plus la marge de réussite est élevée, plus la somme de renseignements glanée est importante.
Spécialités – Bibliothèque, Médicale, Publications, Enregistrements, Scientifique.

Religion (*préciser*)
C'est la connaissance de l'histoire, des traditions, des préceptes et des cérémonies des religions majeures [INT]. Le joueur doit choisir une religion spécifique lorsqu'il acquiert cette compétence.
La Religion peut servir de compétence complémentaire à d'autres compétences, à la discrétion du MJ. Par exemple, le MJ pourrait autoriser l'utilisation de la Religion comme compétence complémentaire à un jet de Philosophie lorsqu'un personnage participe à un débat religieux.
Types – Toute religion autorisée par le MJ.

EXTÉRIEUR/NATURE

Chasse et Pêche (Spécialité)
Cette compétence permet de traquer et chasser du gibier ou pêcher du poisson, mais aussi de poser des pièges. Selon le type de proie, cette compétence peut reposer sur la ruse et l'astuce pour piéger le gibier [INT], ou sur la simple patience en attendant que ça morde [VOL].
Spécialités – Chasse, Pêche, Pièges

Chevaucher (Spécialité)
Cette compétence permet de monter un animal domesti-

que, se servir de la bride et des rênes, et d'assurer les soins de base de l'animal.
Types – Chameau, Skorj, ou tout autre animal autorisé par le MJ (comme les moufres, les loups, les insectes géants, etc...)

Orientation (Spécialité)
Grâce à cette compétence, un personnage peut estimer sa position sur une carte, calculer l'heure du jour ou de la nuit (par la position du soleil ou des étoiles) et programmer un trajet entre deux points connus [INT]. L'Orientation peut servir de compétence complémentaire aux jets de Survie de Chasse & pêche, de Marine à voile et autres compétences avec l'accord du MJ.
Spécialités – Terre, Mer

Pistage
Grâce à cette compétence, un personnage est capable de suivre une piste humaine ou animale [PER]. Contrairement à la compétence de Chasse & Pêche (qui permet de localiser le gibier), la compétence de Pistage sert à suivre les traces laissées par un humain ou un animal et de les suivre pendant une journée, ou jusqu'à ce que les conditions aient changé (par exemple si les traces traversent une rivière). Si la cible n'a pas été rattrapée à ce point, un nouveau jet de Pistage est nécessaire.

Soins des animaux (Spécialité)
Grâce à cette compétence, un personnage sait s'occuper des animaux : les soigner, les nourrir et assurer leur reproduction [INT], mais aussi les dresser [VOL] et les contrôler [AUR].
Spécialités – Oiseaux, Moufres, Chiens, Skorjs, Reptiles, etc...

Survie (Spécialité)
Grâce à cette compétence, un personnage sait comment survivre dans la nature [INT]. Elle permet d'identifier les plantes comestibles, de construire un abri, de trouver de l'eau potable, etc... Même les campeurs du dimanche peuvent posséder un certain niveau dans cette compétence.
Un jet de Survie réussi permet de survivre dans la nature pendant une journée (eau, nourriture et abri). Un succès de 6 ou plus étend cette durée à une semaine. Un échec signifie que les efforts du personnage sont insuffisants : il est assoiffé et affamé, souffre des éléments, etc... Une marge d'échec de 6 ou plus signifie que le personnage est victime d'un accident (un empoisonnement, une blessure infligeant 1d6 points de dégâts, etc...)
Spécialités – Arctique, Désert, Tempéré, Tropical, Milieu maritime

INVESTIGATION

Indices
Cette compétence permet de trouver [PER], manipuler [ADR] et d'analyser [INT] des indices : empreintes digitales, cheveux, fibres textiles et autres traces. Grâce à cette compétence, un personnage peut identifier la nature et l'origine des échantillons qu'il analyse. Plus la marge de réussite du jet de compétence est élevée, plus le personnage glanera de renseignements. C'est la compétence à employer lorsqu'un personnage fouille un endroit à la recherche d'informations.

MR	Renseignements extraits
0-2	Détails évidents (pointure et style d'une chaussure, composition d'une fibre, calibre d'une balle, etc...)
3-5	Détails mineurs (fabricant, origine d'une fibre – tapis de sol de voiture, vêtement en laine, etc...; mode de fabrication)
6-8	Détails importants (fabriqué dans une usine de tel pays, fabrication artisanale, fabriqué exclusivement pour telle société, numéro de série spécifique d'une arme à feu, etc...)
9-11	Détails cruciaux (date de fabrication, numéro de lot, ville du premier achat, etc...)
12+	Tout ce qu'il est possible de savoir à partir de l'élément (numéro de série, magasin du premier achat, tous les propriétaires connus de l'objet, etc...)

EXEMPLE : *Pault analyse les résidus d'une explosion. Il obtient une marge de réussite de 7 sur son jet d'Indices : le MJ lui indique donc que les résidus correspondent à un composé explosif fabriqué spécialement pour l'armée kung-bohréenne par un industriel de Malaspen. Si Pault avait obtenu une marge de réussite de 9, Le MJ aurait pu rajouter la date de fabrication et le point central de l'explosion.*

Cryptographie
Cette compétence permet d'encoder et de décoder les données : textes, images digitales ou autres [INT]. Le niveau de technologie de la campagne détermine le genre d'équipement disponible (s'il y a lieu) et la complexité des méthodes de cryptage que le personnage pourra utiliser.
Diverses compétences peuvent servir de compétences complémentaires aux jets de Cryptographie, selon les circonstances. Un personnage décryptant un texte dans une langue étrangère peut utiliser – s'il la possède – la compétence de Langue correspondante comme compétence complémentaire, par exemple.

Déduction
Cette compétence permet d'analyser quelques faits connus et d'en tirer une conclusion correcte (au moins en partie) [INT]. Un jet de Déduction réussi permet par exemple de deviner les noms de conspirateurs probables, d'anticiper une embuscade, ou de déterminer le mobile d'une action inattendue.
Un joueur peut demander à utiliser cette compétence à n'importe quel moment. S'il l'accepte, le MJ devrait récompenser un jet réussi par quelques informations que le personnage ne possède pas déjà. Il peut s'agir d'une réponse précise ou de plusieurs réponses probables. Un échec signifie que le personnage n'obtient aucune information, et peut même se tromper, ce qui peut avoir des conséquences plus ou moins fâcheuses.

C'est le MJ qui effectue le jet de déduction en secret pour le joueur et qui lui indique ce que déduit son personnage en fonction du résultat. Dans certains jeux de rôles, cette compétence se nommerait « Jet d'idée ».

Interrogatoire
C'est cette compétence que l'on utilise lorsqu'on désire extorquer des informations d'un sujet non volontaire. On peut utiliser la finesse, la confusion ou le mensonge [INT], la sympathie ou l'intimidation [AUR], ou simplement avoir le sujet " à l'usure " [VOL]. Il est aussi possible de faire preuve de violence physique [FOR], méthode encouragée dans de nombreux royaumes.
Pour interroger un sujet, on effectue un jet d'Interrogation opposé à un jet de VOL du sujet. Si la marge de réussite du jet de compétence de l'interrogateur est supérieure, la volonté du sujet est brisée et il révèle l'information recherchée.

Surveillance (Spécialité)
Cette compétence permet de surveiller et de récolter des informations sur un sujet [INT]. Elle permet de choisir le meilleur point d'observation, d'observer le sujet et de recueillir des renseignements sur ses agissements sans être soi-même découvert.
La Surveillance peut servir de compétence complémentaire à la Vigilance dans certaines circonstances (à la discrétion du MJ).
Spécialités – Reconnaissance, Couvertures, Planques de longue durée.

Médecine

Chirurgie (Spécialité)
Cette compétence permet de procéder à des interventions chirurgicales plus ou moins complexes [INT].
Spécialités – Esthétique, Urgentiste, Neurologique, ou toute autre spécialité approuvée par le MJ.

Dentiste
Cette compétence permet de soigner et d'entretenir les dentitions. Un jet réussi permet de diagnostiquer des symptômes [INT], de traiter des problèmes dentaires mineurs ou majeurs [INT], d'accomplir des opérations comme la pose de couronnes, etc... [ADR].

Médecine (Spécialité)
Les personnages qui possèdent cette compétence ont de bonnes connaissances médicales. La Médecine permet de diagnostiquer des symptômes [INT], de traiter les blessures mineures ou majeures [INT], d'accomplir de petites opérations chirurgicales [ADR].
Elle permet aussi d'identifier et de prescrire les médicaments et les remèdes disponibles dans la campagne [INT].
En revanche, les opérations chirurgicales complexes relèvent de la compétence de Chirurgie.
Spécialités – Générale, Neurologie, Oncologie, Pédiatrie, Psychiatrie, ou toute autre spécialité approuvée par le MJ.

Pharmacologie
C'est la science des drogues et de leur utilisation dans le domaine médical. Elle permet d'identifier les drogues et leurs effets, leurs réactions et leurs propriétés [INT].

Premiers soins (Spécialité)
Cette compétence représente les bases du traitement des blessures, depuis les bleus et égratignures jusqu'aux fractures multiples [INT]. Elle permet de réduire la douleur, de stabiliser les membres cassés, et de savoir si l'on peut déplacer une victime sans risque d'aggravation de ses blessures.
Un jet de Premiers soins réussi permet de stabiliser une victime, ce qui prévient toute perte ultérieure de point de Vitalité due aux saignements ou autres aggravations des dégâts (voir la section sur les dégâts).
Spécialités – Primitifs, Modernes

Sciences

Astronomie
C'est l'étude et la connaissance des astres et des corps planétaires, de l'astrométrique, etc... [INT].

Biologie (Spécialité)
Le personnage a des connaissances en biologie [INT].
Spécialités – Marine, Microbiologie, ou toute autre spécialité approuvée par le MJ.

Chimie (Spécialité)
Le personnage a des connaissances en chimie [INT].
Les Mathématiques servent souvent de compétence complémentaire à la chimie.
Spécialités – Biochimie, Inorganique, Organique, ou toute autre spécialité approuvée par le MJ.

Mathématiques
Cette compétence représente la connaissance des mathématiques [INT] : algèbre, géométrie, statistiques, trigonométrie, etc...
Le personnage peut effectuer des calculs mathématiques sans l'aide d'une machine à calculer si on lui en laisse le temps (et qu'il dispose de quoi prendre des notes, comme du papier et un stylo ou une craie et une ardoise). L'utilisation d'une machine à calculer telle qu'un boulier confère un bonus de +3 à +9 aux jets de Mathématiques. Les Mathématiques peuvent fréquemment servir de compétence complémentaire à la Physique et la Chimie.

Physique (Spécialité)
C'est la connaissance de la physique et des lois naturelles, comme la cinétique, les effets de la gravité sur la masse, etc... [INT].
Les Mathématiques servent fréquemment de compétence complémentaire à la Physique.
Spécialités – Astrophysique, Générale, Nucléaire, Quantique, ou toute autre spécialité approuvée par le MJ.

Sciences militaires

Démolition (Spécialité)
Cette compétence permet de construire des engins explosifs, de savoir les placer pour un effet optimal, mais aussi de les démonter et de les neutraliser [INT]. Un personnage peut également utiliser cette compétence pour identifier les produits explosifs, les détonateurs et

autres appareils apparentés.
Un jet de Démolition réussi permet à un personnage d'augmenter la puissance d'un explosif : pour chaque 2 niveaux qu'il possède dans cette compétence, un personnage peut choisir de remplacer 1d6 de dégâts par un 6 automatique. Le personnage peut également choisir de minimiser les dégâts en remplaçant 1d6 par un 1 automatique, s'il a la possibilité de manipuler l'explosif sans le déclencher.
Spécialités – Bombes, Mines, Primitifs, Ogives

Ingénierie militaire (Spécialité)
Grâce à cette compétence, un personnage sait comment ériger des fortifications, creuser des fossés, poser (ou retirer) des mines et pièges, aménager des routes, briser des barricades, etc... lors d'opérations militaires.
Spécialités – Ponts, Défenses, Mines, Routes.

Bataille (Spécialité)
Cette compétence permet à un personnage de gérer plusieurs unités lors des affrontements à grande échelle (plus de 100 soldats par camp). Il peut organiser la bataille, repérer les meilleures routes d'accès (ou de retraite), les meilleurs sites pour établir une défense, etc... [INT]. Un jet de Bataille réussi par le chef d'une armée confère à ses hommes un bonus d'Initiative de +1 par 2 points de marge de réussite [AUR]. Ce bonus dure pendant toute la bataille. Le MJ peut également utiliser cette compétence lors de jets opposés entre les deux leaders.
Spécialités – Batailles terrestres, Logistique, Batailles navales, Sièges.

Escarmouche (Spécialité)
Cette compétence permet à un personnage de diriger de petites unités de moins de 100 soldats. Il peut organiser la bataille, repérer les meilleures routes d'accès (ou de retraite), les meilleurs sites pour établir une défense, etc... [INT]. Un jet d'Escarmouche réussi par le chef d'une armée confère à ses hommes un bonus d'Initiative de +1 par 2 points de marge de réussite [AUR]. Ce bonus dure pendant toute la bataille. Le MJ peut également utiliser cette compétence lors de jets opposés entre les deux leaders.
Spécialités – Embuscades, Combats en milieu confiné, Positions défensives, Patrouilles, Guérilla

Sciences sociales

Anthropologie (Spécialité)
C'est la connaissance des coutumes, traditions et légendes d'une culture, d'une nation ou d'une région [INT].
Aucun jet de compétence n'est nécessaire pour les connaissances de base comme les fêtes locales, le nom des notables de la région, etc...
Un jet d'Anthropologie réussi permet au personnage de connaître des faits plus obscurs, comme les noms des divinités importantes, les traditions culinaires, et autres informations relatives au sujet étudié.
Notez que cette compétence ne fournit aucun renseignement sur le « côté sombre » de la société et sur la pègre locale, qui relèvent de la compétence Société (Pègre).
Spécialités – Culture ou civilisation spécifiques.

Archéologie (Spécialité)
Cette compétence représente l'étude méthodologique de la vie et des cultures humaines passées par la recherche et l'analyse des vestiges (tombes, bâtiments, outils, poteries, etc...). Elle représente également la science de l'étude des antiquités (en particulier les antiquités préhistoriques).
Spécialités – Artefacts, Civilisations archaïques, Fouilles, Paléobotanique, Paléontologie, Civilisations préhistoriques.

Criminologie
Cette compétence permet d'enquêter sur le lieu d'un crime. Elle permet d'identifier le lieu du crime [INT], mais aussi identifier, préserver [INT] et collecter [PER] les preuves. Cela comprend entre autres la recherche d'empreintes digitales, la prise de mesures, et la préparation de diagrammes d'analyses des indices. Les personnages qui possèdent cette compétence comprennent également les bases du comportement criminel [INT].
La criminologie peut servir de compétence complémentaire à la Vigilance (lorsqu'il s'agit de savoir quoi chercher et où le chercher) et à la Déduction (pour déterminer le coupable et son mobile).

Politique
La Politique est la connaissance des processus, principes et structures des institutions gouvernées et politiques. Les personnages qui possèdent cette compétence connaissent le fonctionnement des diverses entités politiques, qu'il s'agisse d'une nation ou d'une municipalité, mais savent également gérer leurs affaires internes et externes [INT]. Elle permet également d'appréhender les procédures et règles du gouvernement, de mener une rencontre politique, de manipuler l'opinion publique [AUR] et de présenter l'information sous le meilleur jour possible, voir de s'arranger pour éviter un scandale [INT].
L'éloquence peut servir de *compétence complémentaire* à la Politique.

Psychologie (Spécialité)
Le personnage possède une certaine connaissance du comportement humain et de l'esprit conscient et inconscient [INT]. L'étendue des connaissances du personnage dépend de l'univers de jeu.
Spécialités – Animale, Profilage, ou toute autre spécialité approuvée par le MJ.

Société

Les compétences sociales sont celles qui concernent principalement les interactions et les rapports sociaux. Elles dépendent généralement du groupe, même si certaines peuvent être associées à l'apparence ou aptitudes physiques.

Conversation
Cette compétence permet d'obtenir des renseignements par la conversation, sans attirer la suspicion, ou même sans que le sujet ne s'aperçoive qu'il révèle ces renseignements [INT]. Elle permet également de faire connaissance avec quelqu'un pour obtenir sa confiance ou établir une relation [AUR]. La difficulté du jet de compétence dépend de la réticence ou de l'incapacité du sujet à

fournir les renseignements et des circonstances dans lesquelles la conversation a lieu.

Philosophie
C'est la connaissance des théories philosophiques, de la discussion et du débat, qui recouvre des sujets tels que le sens de la vie, l'existence de Dieu ou l'évolution de l'humanité [INT]. La philosophie couvre également la connaissance de la théologie et peut donc servir de compétence complémentaire aux jets de Religion.

Société (*préciser*)
Les personnages qui possèdent cette compétence sont familiers d'une certaine sous-culture, que ce soit par expérience personnelle ou par apprentissage. Cette connaissance s'étend aux personnalités importantes ou célèbres, aux goûts en matière de mode ou d'alimentation, aux langages (argot et/ou dialecte), etc... Par exemple, un personnage possédant la compétence Société (Courtisan) connaît les subtilités de l'étiquette de cour et le comportement correct des gentilshommes et des dames.
Le joueur doit choisir une sous-culture spécifique lorsqu'il acquiert cette compétence, mais il peut l'acheter à plusieurs reprises, chaque fois pour une sous-culture différente.

— Un jet de Société réussi signifie que le personnage se comporte de façon adéquate (+3 aux jets de compétences sociales pour la durée de l'événement) ou obtient un renseignement important par ses interactions avec les membres du groupe.

— Une marge de réussite de 6 ou plus signifie que le personnage se fait remarquer et attire l'attention d'un ou plusieurs membres importants du groupe (+3 à tous les jets de compétence sociale pour la durée de l'évènement, mais le MJ peut également transformer cela en une scène particulière).

EXEMPLE : Adrienne, une fille du peuple, se fait passer pour une noble lors d'un bal très huppé. Alors qu'elle se mêle aux invités et essaie de se faire accepter par eux, le MJ lui demande de faire un jet de Société (Haute Noblesse) Difficile (ND 21). *Adrienne lance les dés et obtient un total de 27 ! Comme cela représente une marge de réussite de 6, le MJ annonce qu'elle a attiré l'attention : non seulement elle a su se faire accepter par les autres invités, mais en outre elle gagne les faveurs du duc d'Effingham, qui l'invite à sa table !*

— Un échec signifie que le personnage n'a pas obtenu d'information utile ou a fait une erreur simple, mais pardonnable (malus de –3 à tous ses jets de compétences sociales jusqu'à la fin de l'événement).

— Une marge d'échec de 6 ou plus signifie que le personnage a commis quelque bévue : il a insulté son hôte ou un autre dignitaire. C'est au MJ de déterminer les conséquences exactes du faux pas du personnage : ce dernier peut s'être fait un ennemi, être provoqué en duel, être emprisonné, etc...

— En cas d'échec particulièrement important (marge d'échec de 9 ou plus), le MJ peut décider des conséquences ou jouer l'accident comme un événement en soit, avec peut-être l'intervention des autres PJ. Cette dernière solution peut facilement devenir une aventure en soi.

EXEMPLE : Dans la même situation, Edrick obtient un résultat inférieur au niveau Moyen, et de trois niveaux inférieur au niveau Difficile requis : C'est un échec critique ! Le MJ décide que non seulement la supercherie d'Edrick est découverte, mais en plus le Duc d'Effingham est particulièrement offensé et le fait jeter en prison !

Le MJ devrait adapter le ND du jet en fonction des circonstances.
La compétence de Société peut servir de compétence complémentaire à la plupart des compétences sociales, comme la Persuasion, la Politique et la Conversation.
Types – Corporations, Cour, Haute Société, Armée, Milieu, Pègre

Style
C'est la connaissance des dernières modes et tendances. Les personnages qui possèdent cette compétence savent rester à la dernière mode, identifier l'origine (région ou concepteur) d'un style vestimentaire, concevoir de nouveaux styles et organiser des défilés.
Le Style peut servir de compétence complémentaire à certains jets de compétences sociales (à la discrétion du MJ).

Symbolisme (*préciser*)
Cette compétence représente l'étude et la connaissance des symboles. Elle permet d'identifier les sceaux, bannières et écussons familiaux, gouvernementaux ou corporatifs [INT]. Un jet de Symbolisme réussi permet de reconnaître le propriétaire (qui peut être un individu, une famille, une organisation ou une nation) d'un symbole ou d'une bannière.
Types – Symboles occultes & mystiques, Logos corporatifs, Héraldique, Drapeaux marins, Runes.

SPECTACLE

Chant
Les personnages qui possèdent cette compétence savent chanter [AUR]. Ils connaissent également les subtilités de cette expression artistique [INT] et peuvent apprécier un spectacle de chant avec plus d'esprit que le public moyen [PER]. Un jet de Chant réussi signifie que la performance du personnage émeut l'auditoire [AUR], ou qu'il sait apprécier la valeur des chansons écrites par d'autres [PER]. La marge de réussite du jet détermine la qualité de la performance et la réaction du public.
Le Chant peut dans certaines circonstances servir de compétence complémentaire à la Persuasion (à la discrétion du MJ).

Comédie
Les personnages qui possèdent cette compétence savent simuler les émotions et se glisser dans un rôle [AUR]. Ils peuvent également apprécier la valeur artistique d'une expression dramatique [PER]. Un jet de Comédie réussi permet au personnage d'émouvoir son public, ou d'apprécier la qualité d'une performance théâtrale.
La marge de réussite du jet détermine la qualité de la performance, et donc la réaction du public. Cette compé-

tence peut également servir de compétence complémentaire aux jets de persuasion ou d'Éloquence, selon les circonstances (à la discrétion du MJ).

Danse (Spécialité)
Cette compétence permet de savoir danser avec grâce et style [ADR] ou [AUR]. Elle fait partie de l'éducation des gens issus de la haute société, mais on peut également l'utiliser dans les cérémonies importantes, les concours et dans certaines situations où l'endurance est plus importante que le style [CON].
Un jet de compétence réussi signifie que le personnage danse correctement, en respectant les pas et en suivant la musique.
La danse peut servir de compétence complémentaire aux jets de compétences sociales, en fonction des circonstances (à la discrétion du MJ).
Spécialités – Classique, Bal, Folklorique, Tribale, ou toute autre danse approuvée par le MJ.

Imitation
Cette compétence permet d'imiter les voix et autres sons [PER]. On peut par exemple l'utiliser pour imiter la voix d'une personne, produire des sons non humains (comme le chant d'un oiseau, ou le bruit d'une voiture ou d'une arme à feu), etc...
L'Imitation peut servir de compétence complémentaire à la Comédie (lorsqu'il s'agit de se glisser dans la peau d'une personne précise) et à d'autres compétences sociales (à la discrétion du MJ).

Instrument de musique (*préciser*)
Cette compétence permet de jouer d'un instrument de musique [AUR]. Elle permet également d'apprécier les subtilités de l'expression musicale [INT] et d'apprécier les performances musicales à leur juste valeur [PER].
Le joueur doit choisir l'instrument (ou la famille d'instruments, avec l'autorisation du MJ) que maîtrise le personnage lorsqu'il acquiert cette compétence.
Un jet d'Instrument de musique réussi permet au personnage d'émouvoir son public [AUR], ou d'apprécier la qualité d'une performance musicale. La marge de réussite du jet détermine la qualité de la performance, et donc la réaction du public. Cette compétence peut également servir de compétence complémentaire aux jets de Persuasion, selon les circonstances (à la discrétion du MJ)
Types – Percussions, Banjos, Flûtes, Guitares, Harpes, Cors, Claviers, Violons, etc...

Jonglerie
Cette compétence permet de jongler avec divers objets [ADR], y compris des objets lourds et peu équilibrés [FOR]. Elle permet également d'apprécier la qualité d'un spectacle de jonglerie [PER] ou de comprendre les finesses de cette forme artistique [INT].

Ventriloquie
Cette compétence permet de projeter sa propre voix, de créer des illusions sonores [PER], de faire venir sa voix d'un autre endroit (ou d'une autre personne).
La Ventriloquie peut servir de compétence complémentaire à l'Imitation.

SUBTERFUGE

Crochetage
Cette compétence permet de crocheter les serrures et de désactiver les autres systèmes de sécurité simples [ADR]. Son utilisation nécessite un équipement de crochetage ; à défaut, des outils improvisés permettent d'utiliser cette compétence avec un malus de –3.

Contrefaçon (Spécialité)
Cette compétence permet de contrefaire des documents, des pièces d'identité, des sceaux, etc... [ADR]. Le résultat final du jet de Contrefaçon sert de ND aux jets de Vigilance des personnes examinant l'objet [PER].
Le personnage doit disposer de l'original pour pouvoir en faire une copie. Dans le cas contraire, il utilise sont INT comme caractéristique (puisqu'il travaille de mémoire) et subit un malus de –6 à son jet de compétence.
Spécialités – Sceaux & Tampons, Documents, Manuscrits.

Déguisement
Grâce à cette compétence, un personnage peut changer d'identité, le plus souvent en changeant de vêtements, en utilisant du maquillage, etc... [ADR]. Le MJ devrait faire le jet en secret pour le joueur, noter le résultat et l'utiliser comme Niveau de Difficulté des jets de Vigilance des personnes examinant l'imposteur. Dans ce cas, le joueur pourra éventuellement tenter un jet d'Intuition pour avoir une idée de la réussite de son déguisement.

Discrétion
Cette compétence permet de se dissimuler dans l'ombre et se déplacer en silence. Le total du jet de Discrétion sert de ND au jet de Vigilance des personnes pouvant détecter le personnage.

EXEMPLE : Recherchée par la milice, Céliuk tente de se déplacer à travers les rues de Fresnel sans être aperçue. Elle effectue un jet de Discrétion et obtient un résultat total de 18. Lorsque le MJ effectuera un jet de Vigilance pour les policiers qui pourraient la voir, le ND du jet sera de 18.

Un personnage peut également utiliser cette compétence pour dissimuler des objets plus ou moins gros (jusqu'à la taille d'un cheval). Le jet de compétence est alors effectué par le MJ, et le résultat sert de niveau de difficulté aux personnes cherchant l'objet en question par un jet de Vigilance.

EXEMPLE : Céliuk a fui à cheval à travers les bois pour échapper aux hommes qui sont à sa poursuite. Pensant qu'on risque moins de la remarquer si elle dissimule son cheval, elle s'enfonce dans les fourrés et tente de se camoufler avec l'animal. Le MJ effectue pour elle un jet de Discrétion, pour un résultat total de 20. Lorsque le MJ effectuera un jet de Vigilance pour les poursuivant, ce sera donc contre un ND de 20.

La Discrétion est une compétence universelle : tous les personnages la reçoivent gratuitement au niveau 2.

Filature
Cette compétence permet de suivre quelqu'un sans être vu [INT]. Elle permet de garder sa cible en vue (à pied ou en voiture) tout en évitant de se faire remarquer. Le jet s'effectue sous la forme d'un duel entre la Filature d'un personnage et la Vigilance du personnage suivi. Si le personnage suivi fait attention à ne pas être suivi, il bénéficie d'un bonus à son jet égal à la moitié de sa PER (arrondi à l'inférieur). Le MJ devrait demander au joueur utilisant cette compétence des jets réguliers, la fréquence et la difficulté des jets de compétence dépendant de l'environnement et des chances du personnage de se « fondre dans le paysage ».

EXEMPLE : Veronica X, un agent secret, suit un individu à travers la foule d'un marché de YArkhan. Le MJ décide qu'il est facile de se dissimuler dans un tel environnement. Mais Veronica X est blonde et porte une combinaison de cuir noir (ce qui n'est pas très discret). Le MJ décide donc que Veronica doit réussir un jet de Filature Difficile (ND 21).

Vol (Spécialité)
Voler un objet permet de détrousser un passant sans qu'il s'en aperçoive, entrer dans une boutique et s'emparer d'un objet sans attirer l'attention, etc...
Le voleur et sa victime ont tous deux droit à un jet. Le voleur effectue d'abord son jet de Vol [ADR], lequel est assorti d'une difficulté liée aux conditions du vol (il est plus aisé de voler un objet lorsque la boutique est bondée que lorsqu'on est seul avec le marchand). Le vol peut donc être couronné de succès ou non.
Ensuite, quel que soit le résultat de celui-ci, le jet du voleur devient le ND de la victime, score qu'elle doit battre afin de déterminer si elle s'aperçoit qu'elle vient d'être détroussée. Un voleur peut donc rater sa tentative sans pour autant être démasqué, ou réussir en étant découvert.

EXEMPLE : Yalnuk (ADR 5) tente de prélever la bourse d'un bon bourgeois. Dans la mesure où la bourse ne tient que par un cordon de laine, le MJ estime la difficulté à Assez Difficile (ND 18). Yalnuk, dont la compétence Vol est de 7, lance les dés et obtient 12. Son score est donc de 12 + 7 + 5 = 24. Il réussit à voler la bourse ! Le MJ fait alors un jet de Vigilance pour le bourgeois (PER 3 et Vigilance 7) et obtient 16 aux dés ! Résultat : 16 + 7 + 3 = 26 ! Le résultat étant supérieur au ND de 24, Yalnuk est bien parvenu à s'emparer de la bourse, mais le bourgeois s'aperçoit de la manœuvre et ameute le quartier.

Spécialités - vol à l'étalage, pickpocket, cambriolage

Jeu
Le personnage peut pratiquer divers jeux tels que les jeux de cartes, le backgammon, etc... [INT]. En outre, il peut utiliser cette compétence pour tenter de tricher aux jeux de hasard [ADR] comme les dés et la roulette.
Lorsqu'un joueur participe à une partie de cartes, un simple jet opposé de Jeu effectué par chaque participant permet de déterminer le gagnant. Lorsqu'un joueur tente de tricher à un jeu de hasard, le résultat de son jet de Jeu devient le ND du jet de Vigilance nécessaire pour détecter la tricherie. S'il n'est pas pris, le personnage gagne automatiquement. Si plusieurs joueurs trichent, c'est celui qui obtient le meilleur résultat qui gagne (tous les joueurs ont toutefois droit à un jet de Vigilance pour percevoir les autres tentatives de tricherie).

TECHNIQUE

Ingénierie (*Préciser*)
Cette compétence permet de concevoir, de construire, d'entretenir et de réparer des systèmes, selon le type choisi [INT]. Le genre d'appareils ou d'équipements qu'un type d'Ingénierie recouvre dépend du niveau technologique de la campagne.
Cette compétence doit être acquise séparément pour chaque type d'ingénierie que le joueur désire maîtriser. Notez qu'il s'agit d'une compétence distincte de l'*Ingénierie Militaire*.
Spécialités – Architecturale, Propulsion, Structurelle, Transports.

Mécanique (Spécialité)
Cette compétence permet de réparer et d'entretenir les appareils mécaniques [INT], mais aussi de diagnostiquer les éventuels problèmes. Cette compétence permet par exemple de réparer les essieux, les moteurs, les freins, etc...
Spécialités – Système ou structure spécifiques (freins, transmission, propulseurs, etc...)

TRANSPORTS

Conduite (Spécialité)
Cette compétence permet de manœuvrer des véhicules terrestres en incluant la réalisation de manœuvres en conditions difficiles, l'évitement d'obstacle, l'entretien de base et l'usage de tous les équipements de bord (niveaux, approvisionnement). Le joueur doit choisir un type lorsqu'il acquiert cette compétence. Il peut l'acquérir à plusieurs reprises, chaque fois pour un type différent.
Types – Charrette, Char, Carriole, etc...

Pilotage (Spécialité)
Cette compétence permet de piloter des engins aériens incluant la réalisation de manœuvres en conditions difficiles, combat touroyant, acrobatie aérienne, les vérifications de base et l'usage de tous les équipements de. Le joueur doit choisir un type lorsqu'il acquiert cette compétence. Il peut l'acquérir à plusieurs reprises, chaque fois pour un type différent.
Types – Dirigeable, Montgolfière, etc...

Marine à voile (Spécialité)
Cette compétence permet de comprendre le fonctionnement d'un navire à voiles et de faire partie de son équipage incluant la réalisation de manœuvres en conditions difficiles, régates, l'entretien de base de la coque et des gréements et l'usage de tous les équipements de bord. Le joueur doit choisir un type spécifique à l'achat de cette compétence. Il peut l'acquérir à plusieurs reprises, cha-

Atouts et Handicaps

« Cher ami, votre collection d'Atouts est tout à fait impressionnante ! »

Les Atouts et Handicaps sont les aspects du personnage qui le différencient des gens ordinaires. Il peut s'agir d'avantages (A*touts*) ou de handicaps (H*andicaps*). Si vous voulez doter votre personnage d'un ou plusieurs traits, il vous suffit de les noter sur votre fiche de personnage, avec leur coût (pour les atouts) ou leur valeur (pour les handicaps).

Au cours du jeu, lorsque survient une situation ayant un rapport avec un trait, ce dernier intervient automatiquement et affecte le personnage, en influençant son comportement ou ses actions, ou en étendant ou en limitant les possibilités d'action du personnage.

Atouts

Les atouts sont des aspects bénéfiques, et coûtent donc des points : il faut les acheter pendant la création des personnages. La plupart des atouts correspondent à un handicap opposé. Un joueur ne peut pas acheter un atouts si son personnage possède déjà le handicap opposé, à moins que le MJ ne l'y autorise.

De nombreux atouts ont également des effets négatifs sur le personnage, et cela devrait apparaître au cours du jeu. Par exemple, un personnage riche et qui possède de nombreuses relations attirera probablement les voleurs et les brigands. C'est au MJ d'évaluer les aspects positifs et négatifs d'un atout et de les introduire dans la partie.

Les atouts peuvent coûter 2, 5 ou 10 points. On les achète avec des Points de Personnage, pendant la création de son personnage. Le coût d'un atout dépend de son degré d'utilité :

– Une *Commodité*, qui avantage légèrement le personnage ou lui confère un bonus de +3 à une ou plusieurs compétences coûte 2 points.

– Un *Atout*, qui procure un avantage certain au personnage ou lui confère un bonus de +6 à une ou plusieurs compétences, coûte 5 points.

– Un *Don*, qui a un effet positif très important sur le personnage ou lui procure un bonus de +9 à une ou plusieurs compétences, coûte 10 points.

Description	Coût	Effet
Commodité	2 points	Léger : +3 sur un ou plusieurs jets de compétence
Atout	5 points	Modéré à fort : +5 sur un ou plusieurs jets de compétence
Don	10 points	Très important : +7 sur un ou plusieurs jets de compétence

Handicaps

Les handicaps sont des situations ou des conditions (psychologiques, physiques, sociales ou spirituelles) représentant des obstacles ou des limitations pour le personnage. La plupart des handicaps sont associés à un atout opposé. Un joueur ne peut pas choisir un handicaps pour lequel son personnage possède déjà l'atout opposé, à moins que le MJ ne l'y autorise.

Comme les atouts, les handicaps peuvent avoir des effets à la fois positifs et négatifs, qui doivent apparaître en cours de jeu. C'est au MJ de juger des bons et des mauvais côtés de chaque handicap, et de les faire intervenir en cours de partie, en fonction des circonstances.

Les handicaps restreignent les possibilités d'action des personnages, et ils rapportent donc des points (plutôt que d'en coûter). Ils peuvent rapporter 2, 5 ou 10 points. Ces points supplémentaires peuvent être dépensés ailleurs, comme des points de personnage normaux, pour améliorer des compétences ou acheter des atouts !

La gravité ou l'impact du handicaps sur le personnage détermine le nombre de points qu'il rapporte :

– Un *Inconvénient*, qui n'influence que légèrement le personnage, ou lui inflige un malus de –3 à une ou plusieurs compétences, vaut 2 points.

– Une *Difficulté*, qui forme une limitation mo-

dérée ou inflige un malus de –5 à une ou plusieurs compétences, rapporte 5 points.
– Un *Péril*, qui a un impact important ou grave sur le personnage, ou lui inflige un malus de –7 à une ou plusieurs compétences, rapporte 10 points.

Description	Coût	Effet
Inconvénient	2 points	Léger : SC 5, -3 sur un ou plusieurs jets de compétence
Difficulté	5 points	Modéré à fort : SC 10, -5 sur un ou plusieurs jets de compétence
Péril	10 points	Très important : SC 15, -7 sur un ou plusieurs jets de compétence

Jets de Contrôle

Certains handicaps (comme les traits mentaux et certains traits sociaux) ont un score qui leur est associé. Il s'agit du Score de Contrôle (ou SC), le Niveau de Difficulté que le joueur doit battre pour surmonter le trait lorsqu'il se manifeste en cours de partie. Si un personnage tente quelque chose en contradiction avec les limitations imposées par un de ces traits, il doit effectuer un jet de contrôle. Plus le score de contrôle est élevé, plus le trait est difficile à contrôler.
Pour effectuer un jet de contrôle, le joueur lance 3d6. Le résultat doit être supérieur ou égal au score de contrôle du trait. Le score de contrôle des *Inconvénients* est de 5. Celui des *Difficultés* et de 10, et celui des *Périls* est de 15.

Niveau de Handicap	Score de contrôle
Inconvénient	5
Difficulté	10
Péril	15

Inné ou Acquis

Les traits peuvent être innés ou acquis.
Les traits innés sont ceux que les personnages possèdent dès le début du jeu : ceux qu'ils possèdent depuis leur naissance ou qui représentent une aptitude latente (qui peut s'être développée plus tard). En règle générale, on ne peut acquérir un trait inné que pendant la création des personnages.
Les traits acquis sont ceux que le personnage peut développer au cours de son existence, à l'instar des compétences. En règle générale, un personnage peut acheter un trait acquis même après sa création (au cours de la campagne).

Achat des traits

On peut acheter des atouts avec les points de personnage, qui servent également à acquérir des Compétences (50 points de personnage à la création). Le coût (des *atouts*) ou la valeur (les points supplémentaires conférés par les *handicaps*) sont indiqués dans la description de chaque trait.
Une description détaillée de chaque trait est présentée ci-dessous. Notez qu'en fonction du comportement d'un personnage, de son *roleplay* ou des évènements, le MJ pourra orienter le choix d'un joueur, y compris en abaissant le coût d'un atout ou en augmentant la valeur d'un handicap. Par exemple, si un personnage a sauvé le roi d'un attentat, le MJ pourra lui octroyer à moindre coût l'atout célébrité. S'il possède un caractère pessimiste, qui peste chaque fois qu'il arrive quelque chose au groupe, le MJ pourra lui octroyer un atout ou un handicap psychologique en rapport avec sa manière de jouer. Enfin, si un personnage du jeu décide d'attacher ses pas à ceux du joueur, l'atout Compagnon pourra être acheté à moindre prix, voire être accordé gratuitement. Cependant, n'oubliez pas que ces dons d'atouts sont aussi valables pour les handicaps !

Dépense d'énergie

Certains atouts demandent de l'énergie pour être employés, c'est-à-dire que le PJ dépense un certain nombre de PE chaque fois qu'il les utilise. Ce nombre correspond, sauf indication contraire, au nombre de Points de Personnage nécessaires à l'achat.
Les atouts qui exigent cette dépense de PE portent la mention (*Énergie*) placée à côté du nom de leur nom.
Un atout peut toujours être employé à un niveau inférieur si le PJ le désire. Après tout, c'est lui qui gère la quantité de fatigue qu'il est prêt à subir !

EXEMPLE : Yglich prend l'atout Athlète en Commodité. *A chaque fois qu'il emploiera cet atout, cela le fatiguera légèrement et il devra dépenser 2 PE. Plus tard, s'il dépense des Points d'Expérience pour améliorer la* Commodité *en* Atout, *il devra dépenser 5 PE à chaque utilisation. Bien sûr, à tout moment il pourra choisir de s'économiser et n'employer cet atout qu'au niveau* Commodité.

Liste des Atouts et Handicaps

Atouts	*Type*	*Opposé*	Handicap	*Type*	*Opposé*
Allié *	Acquis	Ennemi	Dépendance	Acquis	Immunité
Ambidextre	Inné	Malhabie	Ennemi	Acquis	Allié
Athlète *	Acquis	Mauvaise forme	Etranger	Acquis	Mbre d'un gr.
Attirant	Acquis	Laid	Faible esp. de vie	Inné	Longévité
Avancé	Inné	Primitif	Faible rés. douleur	Acquis	Rés. douleur
Avantage Physique *	Acquis	Handicap Phys.	Faible volonté	Acquis	Volonté de Fer
Avantage Psychol. *	Acquis	Handicap Psy.	Fragile	Inné	Résistant
Avantage Social *	Acquis	Handicap Social	Guérison lente	Inné	Guér. Rapide
Célèbre	Acquis	Mauvaise réput.	Handicap Physique	Acquis	Av. Physique
Chanceux	Inné	Malchanceux	Hand. Psychologique	Acquis	Av. Psychol.
Compagnon	Acquis	Protégé	Handicap sensoriel	Acquis	Sens aiguisé
Connaît un secret	Acquis	Secret	Handicap Social	Inné	Avantage Social
Expérience de la vie *	Acquis	Ingénu	Honnête	Acquis	Roublard
Grand	Inné	Petit	Illettré	Inné	Lecteur Rapide
Guérison Rapide *	Inné	Guérison lente	Ingénu	Inné	Exp. de la vie
Immunité *	Acquis	Dépendance	Insomnie	Acquis	Som. Répar.
Lecteur Rapide *	Acquis	Illettré	Laid	Acquis	Attirant
Longévité	Inné	Faib. esp. de vie	Malchanceux	Inné	Chanceux
Membre d'un groupe	Acquis	Etranger	Malhabile	Inné	Ambidextre
Mémoire éidetique *	Inné	Mauv. mémoire	Mauvais caractère	Acquis	Sang Froid
Mineur	Inné	Vieux	Mauv. sens orient.	Inné	Sens de l'orient.
Passe-partout	Acquis	Trait distinctif	Mauv. sens du temps	Inné	Sens du Temps
Privilège *	Acquis	Obligation	Mauvaise forme	Acquis	Athlète
Reflexes Surhumains *	Acquis	Reflexes Lents	Mauvaise mémoire	Acquis	Mém. éidetique
Rés. à la douleur *	Acquis	Faib. Rés. Doul.	Mauvaise réputation	Acquis	Célèbre
Résistant *	Inné	Fragile	Mineur	Inné	Vieux
Roublard *	Acquis	Honnête	Obligation	Acquis	Privilège
Sang -Froid *	Acquis	Mauv. caractère	Petit	Inné	Grand
Sens aiguisé *	Inné	Hand. sensoriel	Primitif	Inné	Avancé
Sens de l'orientation *	Inné	M.sens orient.	Prob. d'apprentissage	Inné	Talent
Sens du Danger *	Acquis	Téméraire	Protégé	Acquis	Compagnon
Sens du Temps *	Inné	M. sens temps	Reflexes Lents	Acquis	Réf. Surhum.
Sommeil Léger *	Acquis	Som. de plomb	Secret	Acquis	Conn. un secret
Sommeil Réparateur	Acquis	Insomnie	Sommeil de plomb	Acquis	Sommeil Léger
Talent (Gr. de comp.) *	Inné	Pb d'apprentiss.	Téméraire	Acquis	Sens du Danger
Vision Nocturne *	Inné	-	Trait distinctif	Acquis	Passe-partout
Volonté de Fer *	Acquis	Faible volonté	Vieux	Acquis	Mineur
Energie inépuisable	Inné				
Sens Magique *	Inné				

** Ces atouts demandent une dépense d'énergie*

Description des Atouts et Handicaps

Atouts

Allié (*énergie*)
Les alliés sont des gens ou des organisations qui sont prêts à aider, défendre et apporter leur soutien au personnage. Un allié peut être un individu (par exemple un contact au sein d'une organisation, un informateur confidentiel, etc...), un petit groupe, ou même une nation tout entière. Le joueur doit définir les raisons qui poussent l'allié à apporter son aide au personnage, même si ce dernier l'ignore lui-même.
Un allié devrait apparaître uniquement lorsqu'on fait appel à lui ou que son aide s'avère indispensable (à la discrétion du MJ). Si le personnage y fait appel à l'avance, l'allié lui apportera toute l'aide possible. Aucun jet n'est nécessaire. Cette aide peut prendre la forme d'un soutien financier, d'équipement spécial, ou d'assistance directe de la part de l'allié.
L'opposé de ce trait est le handicap *Ennemi*. Pour mobiliser son allié et faire appel à ses services, le PJ doit mobiliser de *l'énergie*.

L'allié du personnage est :
Commodité [2] : moins puissant que lui, ou limité à une région précise.
Atout [5] : aussi puissant que lui, ou limité à une province.
Don [10] : plus puissant que lui, ou a accès à des armes puissances, des aptitudes surnaturelles ou d'autres ressources extraordinaires.

Ambidextre
Un personnage qui utilise sa main non directrice subit normalement un malus de –1D à son jet de compétence. Les personnages Ambidextres peuvent utiliser leur main non directrice avec un malus réduit ou même nul, en fonction du niveau de ce trait.
Même si cet atout est en général inné, on considère que le PJ peut aussi passer des années à s'entraîner à employer sa mauvaise main, et l'atout peut donc aussi être pris en tant qu'atout acquis.
L'opposé de ce trait est le handicap *Malhabile*.

Le personnage peut utiliser sa main non directrice :
Atout [5] : avec un malus de –3 seulement
Don [10] : sans aucun malus

Athlète (*énergie*)
Le personnage est d'un naturel sportif, et bénéficie d'un bonus à tous ses jets de compétence dans les domaines du sport, de l'athlétisme et des prouesses physiques.
L'opposé de ce trait est le handicap *Mauvaise forme*.

Le bonus dont bénéficie le personnage à tous ses jets de compétences du Groupe d'Athlétisme est de :

Commodité [2] :	+3
Atout [5] :	+5
Don [10] :	+7

Attirant
Le personnage possède un physique hors du commun et bénéficie d'un bonus à tous ses jets de compétence lorsque son apparence physique peut avoir une influence (à la discrétion du MJ).
Il s'agit par défaut d'un trait acquis, car l'apparence physique d'un personnage peut changer au cours de sa vie (perte ou gain de poids, chirurgie esthétique, guérison d'une maladie de peau, etc...), que ce soit par la magie, la chirurgie, le travail ou toute autre « mutation ». En outre, ce trait peut imposer un malus aux jets de compétence dans certaines situations, comme lors d'interactions avec des groupes trouvant l'apparence du personnage repoussante, à la discrétion du MJ.
L'opposé de ce trait est le handicap *Laid*.

Le bonus dont bénéficie le personnage dans les situations où son apparence physique entre en ligne de compte est de :

Commodité [2] :	+3
Atout [5] :	+5
Don [10] :	+7

Avancé
Le personnage est issu d'une société dont la technologie est bien plus avancée que celles des civilisations majeures du cadre de jeu. Le personnage a donc accès à une technologie supérieure à la plupart des cultures. Il bénéficie d'un bonus aux jets de compétence appropriés lorsqu'il peut utiliser les outils et l'équipement reposant sur cette technologie.
L'opposé de ce trait est le handicap *Primitif*.

En comparaison à la plupart des autres cultures du cadre de jeu, la culture d'origine du personnage est :
Commodité [2] : légèrement plus avancée ; +3 aux compétences appropriées lorsque le personnage a accès à sa technologie.
Atout [5] : plus avancée ; +5 aux compétences appropriées lorsque le personnage a accès à sa technologie.
Don [10] : incomparablement plus avancée ; +7 aux compétences appropriées lorsque le personnage a accès à sa technologie.

Avantage Physique (*énergie*)
Le personnage possède une particularité physique qui lui facilite la vie ou lui confère un avantage dans certaines situations. C'est au joueur de définir la nature exacte de cet atout lorsqu'il l'acquiert. Un personnage peut acquérir ce trait à plusieurs reprises, chaque fois pour un atout différent. Le niveau de ce trait dépend de la fréquence et de l'intensité de cet atout.
– Une *Commodité* [2] profite peu souvent au personnage (une fois toutes les deux parties en moyenne) ou d'une façon négligeable (bonus de +3 aux jets de compétence adaptés, augmentation de 1 point d'une caractéristique primaire, ou autre effet mineur)
– Un *Atout* [5] profite fréquemment au personnage (une fois par partie en moyenne) ou d'une façon modérée (bonus de +5 aux jets de compétence adaptés, augmentation de 2 points d'une caractéristique primaire,

ou autre effet modéré)
– Un *Don* [10] profite constamment au personnage ou d'une façon importante (bonus de +7 aux jets de compétence adaptés, augmentation de 3 points d'une caractéristique primaire, ou autre effet majeur).

Les effets positifs de ce trait peuvent être amoindris ou annulés par la médecine ou la magie, à la discrétion du MJ.
L'opposé de ce trait est le trait *Handicap Physique*. Notez qu'un personnage peut parfaitement posséder à la fois un Avantage Physique et un Handicap Physique, du moment que ces deux traits n'entrent pas en conflit.

Voici une liste d'exemples d'avantages physiques, que vous êtes libres de modifier et/ou de compléter : *Voix enchanteresse, Souplesse, Membres supplémentaires ; Rapidité ; Grande force.*

Avantage Psychologique (*énergie*)
Le personnage dispose d'une particularité psychologique qui lui confère un avantage ou améliore ses aptitudes en cours de jeu. C'est le joueur qui définit la nature exacte de cet atout ainsi que les circonstances dans lesquelles il s'applique (le cas échéant).
Les avantages psychologiques interviennent systématiquement lorsque la situation s'y prête. Si un événement se produit qui correspond à ce trait, le personnage en reçoit les bénéfices immédiatement.
L'opposé de ce trait est le trait *Handicap Psychologique*. Notez qu'un personnage peut posséder à la fois un Avantage psychologique et un Handicap Psychologique si ces deux traits n'entrent pas en conflit.

Le niveau de ce trait dépend de sa fréquence et de son intensité :

— *Commodité* [2] : Le trait affecte rarement le personnage (une fois toutes les deux parties en moyenne) et lui procure un avantage mineur (bonus de +3 aux jets de compétence concernés). Il peut s'agir par exemple d'une affinité pour un certain groupe de compétences (comme les compétences en rapport avec les animaux, les compétences d'extérieur, les compétences d'érudition, etc...), une résistance modérée à la peur ou aux chocs, ou une passion qui procure au personnage un bonus aux compétences qui lui permettent de poursuivre cette passion.
— *Atout* [10] : Le trait affecte fréquemment le personnage (une fois par partie en moyenne) et lui procure un avantage assez important (bonus de +5 aux compétences concernées). Il peut s'agir par exemple d'une affinité pour un certain groupe de compétences (comme les compétences en rapport avec les animaux, les compétences d'extérieur, les compétences d'érudition, etc...), une résistance modérée à la peur ou aux chocs, ou une passion qui procure au personnage un bonus aux compétences qui lui permettent de poursuivre cette passion.
— *Don* [10] : Le trait affecte très souvent le personnage (au moins deux fois par partie) et lui procure un avantage très important (bonus de +7 aux compétences concernées). Il peut s'agir par exemple d'une affinité pour un certain groupe de compétences (comme les compétences en rapport avec les animaux, les compétences d'extérieur, les compétences d'érudition, etc...), une résistance modérée à la peur ou aux chocs, ou une passion qui procure au personnage un bonus aux compétences qui lui permettent de poursuivre cette passion.

Voici une liste d'exemples d'avantages psychologiques, que vous êtes libres de modifier et/ou de compléter : *Artiste, Méthodique ; Compatissant ; Contrôle des émotions ; Coopératif ; Courageux ; Inventif ; Décidé ; Généreux ; Bonne mémoire ; Bosse des maths ; Amour pour quelqu'un ; énergique ; engageant ; Patriote ; Pessimiste ; Réaliste ; Discret.*

Avantage Social (*énergie*)
Le personnage possède un avantage dans les situations sociales et ses interactions avec les autres.
Ce trait peut représenter le charme naturel du personnage, ses talents d'orateur, sa galanterie, son éducation, sa courtoisie, ses bonnes manières, etc...
Cet atout peut autrement représenter une attitude particulièrement désarmante de la part du personnage, une « langue d'argent », un fort charisme, ou toute autre explication sur laquelle joueur et MJ tombent d'accord.
Si cet atout peut sembler négligeable, il peut avoir des effets particulièrement profitables à un personnage, en fonction de la culture. Humilier un notable, impressionner Sa Majesté le Roi et gagner les faveurs d'un membre important d'une organisation sont quelques exemples d'utilisation de ce trait.
L'opposé de ce trait est le trait *Handicap Social*.

Le bonus aux jets de compétence dont bénéficie le personnage lors des interactions sociales est de :

Commodité [2] :	+3
Atout [5] :	+5
Don [10] :	+7

Célèbre
Certaines actions du personnage l'ont rendu célèbre. Les gens le reconnaissent fréquemment lorsqu'ils le croisent ou qu'ils entendent son nom. La plupart des gens font des efforts pour s'attirer les faveurs des gens célèbres ou pour éviter d'attirer leur inimité.
Un personnage peut être célèbre pour quelque chose qu'il a fait ou que les gens lui attribuent (à tort ou à raison). Quelle que soit son exactitude, une réputation est souvent difficile à combattre.
Le niveau et les effets de la célébrité du personnage dépendent du niveau de ce trait. Les chances que quelqu'un ne reconnaisse pas le personnage en le voyant (ou en entendant son nom) sont égales au Jet de Contrôle. Notez que cette réputation ne touche que le personnage, et non le ou les groupes auxquels il est associé.
Si l'on reconnaît toujours les Gardes d'Elite du Roi grâce à leurs uniformes, on ne les connaît pas individuellement, à moins qu'ils n'aient acquis une réputation personnelle.
Le joueur devrait noter (ou du moins garder à l'esprit) la raison de la célébrité du personnage. Les effets particuliers de la célébrité sont laissés à l'appréciation et à

l'interprétation du MJ.
Un personnage ayant la réputation de défendre les faibles recevra un bonus aux jets de compétences sociales lorsqu'il traite avec la population normale, mais pourrait subir un malus dans ses interactions avec les officiels corrompus et les criminels. D'un autre côté, la célébrité de ce héros pourrait lui conférer un bonus lorsqu'il tente d'intimider ces criminels (ils ont peur de lui). Comme vous le voyez, tout est affaire de bon sens.
Le trait de Célébrité peut se révéler à double tranchant, mais en règle générale ses effets sont plutôt positifs.
L'opposé de ce trait est le handicap *Mauvaise réputation*.

Le personnage est :
Commodité [2] : une célébrité locale ; il bénéficie d'un bonus de +3 (ou un malus de –3, selon les circonstances) à ses jets Sociaux lorsqu'on le reconnaît.
Atout [5] : une célébrité nationale ; il bénéficie d'un bonus de +5 (ou un malus de –5, selon les circonstances) à ses jets Sociaux lorsqu'on le reconnaît.
Don [10] : une célébrité internationale ; il bénéficie d'un bonus de +7 (ou un malus de –7, selon les circonstances) à ses jets Sociaux lorsqu'on le reconnaît.

Chanceux
Le personnage est plus chanceux que la moyenne. Même les petites mésaventures finissent toujours par tourner à l'avantage du personnage. Ce trait peut représenter une bénédiction divine, un bon karma, ou tout simplement une veine naturelle.
En termes de jeu, le personnage reçoit des points d'héroïsme supplémentaires au début de chaque partie. Ces points supplémentaires ne sont pas pris en compte dans la limite des 3 PH.
L'opposé de ce trait est le handicap *Malchanceux*.

A début de chaque partie, le personnage reçoit :
Atout [5] : 1 PH supplémentaire
Don [10] : 2 PHsupplémentaires

Compagnon
Un compagnon est une personne qui travaille avec le personnage ou l'assiste d'une façon ou d'une autre. Le personnage n'est pas forcé d'apprécier le compagnon, mais les deux travaillent ensemble régulièrement. Un compagnon peut être interprété par le joueur ou par le MJ, et devrait suivre le personnage dans la plupart de ses aventures, sinon toutes. Le compagnon peut être un assistant, un collègue, un apprenti, un animal fidèle, etc...
L'opposé de ce trait est le handicap *Protégé*. Notez qu'un personnage peut tout à fait posséder à la fois les traits Compagnon et Protégé, mais ils ne peuvent s'appliquer à la même personne ou créature.

Comparé au personnage, le compagnon :
Commodité [2] : est incompétent ; ou est une gêne mineure pour le personnage mais a aussi son utilité.
Atout [5] : est moins compétent que le personnage ou lui est d'une utilité mineure
Don [10] : est à peu près aussi compétent que le personnage ou lui est d'une grande utilité.

Connaît un secret
Le personnage connaît un secret qui, s'il venait à le révéler, pourrait porter préjudice à la ou les personnes que le secret concerne. Plus la valeur en points de ce trait est élevé, plus ce secret est préjudiciable. Il peut s'agir d'un passé criminel, une identité secrète ou d'une double vie, d'une affaire de cœur, etc... Le sujet du secret n'est pas forcément au courant que le personnage le connaît (au choix du joueur). Si c'est le cas, il se peut que le personnage fasse chanter la personne, la protège, ou partage simplement ce secret.
En cas de révélation du secret, le personnage devrait recevoir un autre handicap de valeur équivalente, comme un Ennemi, à moins que le joueur ne dépense des points d'expérience pour « racheter » ce handicap.
L'opposé de ce trait est le handicap *Secret*. Notez qu'un personnage peut parfaitement posséder les traits *Connaît un secret* et *Secret*, du moment qu'ils ne portent pas sur le même sujet.

Si le personnage venait à le révéler, le sujet du secret risquerait :
Commodité [2] : d'être victime d'ostracisme ou d'humiliation
Atout [5] : d'être arrêté, déchu ou ruiné
Don [10] : la mort

Expérience de la vie (*énergie*)
Le personnage a mené une existence riche en expériences qui lui confère des connaissances dans de nombreux domaines : il bénéficie d'un bonus aux jets de compétence reposant sur des connaissances que peuvent lui apporter sa culture générale, ses lectures ou ses expériences.
L'opposé de ce trait est le handicap *Ingénu*.

Le bonus dont bénéficie le personnage aux jets de compétences appropriés (à la discrétion du MJ) est de :

Commodité [2] :	+3
Atout [5] :	+5
Don [10] :	+7

Grand
Le personnage est bien plus grand que la moyenne. Ce trait a des avantages aussi bien que des inconvénients, mais ne devrait être intégré qu'aux campagnes où il est plus avantageux que préjudiciable. Être grand peut également être un Trait Distinctif.
Un joueur ne peut pas acquérir ce trait en même temps que le trait *Passe-partout* sans l'accord du MJ.
L'opposé de ce trait est le handicap *Petit*.

Commodité [2] : Le personnage est grand (environ 2 m)
Atout [5] : Le personnage est très grand (environ 2,20 m)
Don [10] : Le personnage est *vraiment* très grand (jusqu'à 2,40 mètres)

Guérison Rapide (*énergie*)
Le personnage se rétablit bien plus vite que la moyenne. Les effets de ce trait s'appliquent à toutes les formes de guérison.
L'opposé de ce trait est le handicap *Guérison Lente*.

La vitesse de récupération du personnage augmente de :
Commodité [2] : 1D3 - 1 PV par jour
Atout [5] : 1D6 - 1 PV par jour
Don [10] : 1D6 + 1 PV par jour

Immunité (*énergie*)
Le personnage est immunisé à une certaine substance, maladie ou condition. Le joueur définit la nature exacte de cette immunité lorsqu'il acquiert ce trait, et il doit s'agir d'une substance spécifique (par exemple, le personnage peut être immunisé au venin de serpent, mais pas au feu ou aux balles). Un personnage peut acquérir ce trait à plusieurs reprises, chaque fois pour une immunité différente.
L'opposé de ce trait est le handicap *Accoutumance*. Notez qu'un personnage peut parfaitement avoir les traits *Accoutumance* et *Immunité* en même temps, s'ils ne concernent pas la même substance.

Le personnage est immunisé à :
Commodité [2] : une substance rare et/ou extrêmement dangereuse
Atout [5] : une substance illégale peu courante et moyennement dangereuse
Don [10] : une substance légale courante et moyennement dangereuse (alcool, tabac)

Lecteur Rapide (*énergie*)
Le personnage peut lire bien plus vite que la moyenne, tout en retenant autant d'informations qu'un lecteur normal.
L'opposé de ce trait est le handicap *Illettré*.

Commodité [2] : Le personnage lit 5 fois plus vite que la normale (un roman en deux heures)
Atout [5] : Le personnage lit 10 fois plus vite que la normale (un roman en une heure)

Longévité
Le personnage possède une espérance de vie supérieure à la moyenne. Cela peut venir d'un effet magique, d'un trait naturel ou racial, ou tout simplement d'une bonne hygiène de vie.
L'opposé de ce trait est le handicap Faible *espérance de vie*.

A moins d'une mort violente, le personnage peut espérer vivre :
Commodité [2] : 20 % plus longtemps que la moyenne
Atout [5] : 30 % plus longtemps que la moyenne
Don [10] : 40 % plus longtemps que la moyenne

Membre d'un groupe
Le personnage fait partie d'un groupe ou d'une organisation, et possède les privilèges et responsabilités associés à son grade dans cette organisation. Par exemple, les officiers de milice peuvent porter une arme et procéder à une arrestation, mais doivent également respecter la loi, répondre de leurs actions devant leurs supérieurs, etc...
Le rang se mesure de 1 à 10. Lorsqu'un personnage acquiert ce trait, il paye 1 à 5 points par Rang au sein de ce groupe, en fonction de l'importance ou de l'influence du groupe dans la campagne.

Importance	Coût/Niv	Lieu
Minime	1	Quartier
Mineure	2	Village
Modérée	3	Ville/Comté
Majeure	4	Royaume
Suprême	5	International

EXEMPLE : Le lieutenant Fornier a un grade de 2 en tant qu'officier. Le MJ a déterminé que les grades militaires avaient une importance « majeure » dans ce royaume : être Lieutenant (Rang 2) coûte donc à Fornie 2 × 4 = 8 points.

La signification de chaque Rang en termes d'ancienneté, d'autorité et de pouvoir dépend de l'organisation concernée. Le MJ devrait développer la liste des Rangs pour les différents groupes et organisations de sa campagne.
Dans certaines situations, le MJ peut autoriser un personnage à utiliser son Rang à la place d'un score de compétence.
De même, le MJ peut accorder un bonus à un personnage ayant un Rang dans une organisation plus importante que son adversaire dans la même organisation.
Chaque niveau de différence entre l'importance des organisations respectives des adversaires se traduit alors par un bonus de +5 au jet de compétence du personnage.

EXEMPLE : Le lieutenant Fornier (qui dispose d'un score de 5 en AUR) ordonne à un caporal de la police militaire (Rang 4) de le laisser entrer dans la prison afin qu'il puisse s'entretenir avec un de ses soldats, arrêté pour avoir frappé un membre de la police militaire. Le caporal (qui a 4 en VOL) a reçu des ordres pour ne laisser entrer que son supérieur ou des membres de la police militaire dans la prison : le MJ demande donc à Fornier de faire un jet d'AUR + Rang + 5 (le caporal n'est qu'un conscrit) + 3d6.
Il lance les dés et obtient 10, pour un total de 5 (AUR) + 2 (Rang) +5 (bonus) + 10 (jet de dés) = 22. Pendant ce temps, le MJ lance 3d6 pour le caporal et obtient 7, pour un résultat de 4 (VOL) + 4 (Rang) + 7 = 15.
Le caporal cède et laisse passer le lieutenant Fornier.
Si la même situation s'était produite en pleine nuit, lorsque strictement aucune visite n'est autorisée dans la prison, le MJ aurait pu accorder un bonus (de +3, ou même +6) au jet du caporal, ou même tout simplement ne pas autoriser le jet de dés.

Cette règle a pour objectif d'offrir une certaine souplesse dans l'utilisation des compétences, et de permettre aux personnages possédant ce trait de l'utiliser à la place d'une compétence normale afin d'influencer autrui dans les situations adéquates.
L'opposé de ce trait est le handicap *Étranger*.

Mémoire eidétique (*énergie*)
Le personnage possède une sorte de « mémoire photo-

graphique » qui lui permet de retenir bien plus d'informations que la moyenne. Le personnage oublie rarement ce qu'il a pu voir, entendre ou lire. En outre, il bénéficie d'un bonus à tous ses jets de compétences reposant sur la mémoire (à la discrétion du MJ).
L'opposé de ce trait est le handicap *Mauvaise mémoire*.

Le personnage peut se souvenir :
Commodité [2] : des détails importants ; +3 aux jets de compétence appropriés
Atout [5] : des détails mineurs ; +5 aux jets de compétence appropriés
Don [10] : des détails insignifiants ; +7 aux jets de compétence appropriés

Passe-partout
Le personnage est doté d'une apparence banale qui lui permet de passer inaperçu la plupart du temps. On ne se souvient pas aisément de lui (les témoins ont du mal à en donner une description précise, ou fournissent des informations contradictoires). Tous les jets de compétence reposant sur l'identification du personnage subissent un malus, et le personnage lui-même bénéficie d'un bonus de +3 à ses jets de *Discrétion* pour éviter d'être suivi et ses jets de *Vigilance* pour détecter si on le suit. Ce trait est particulièrement utile aux agents d'infiltration, aux criminels et à toute personne désirant rester dans l'ombre.
L'opposé de ce trait est le handicap *Traits Distinctifs*.

Les jets de compétence impliquant l'identification du personnage subissent un malus de :
Commodité [2] : −3
Atout [5] : −5
Don [10] : −7

Privilège (*énergie*)
Le personnage possède quelque privilège mineur, comme une réduction sur certains produits, un conseil judiciaire gratuit, ou l'autorisation de faire quelque chose d'illégal en temps normal (lever des impôts, pourchasser les criminels, attaquer et piller les navires étrangers, etc...). La nature exacte de ce privilège est à déterminer par le joueur, avec l'accord du MJ.
Les privilèges conférés aux membres d'un groupe font partie de l'atout *Membre d'un groupe* et n'ont pas besoin d'être acquis séparément. Par exemple, un officier de police a le droit de procéder à des arrestations, de porter un badge et une arme, etc...
L'opposé de ce trait est le handicap *Obligation*. Notez qu'un personnage peut parfaitement disposer d'un *Privilège* et d'une *Obligation*, du moment que ces deux traits n'entrent pas en conflit.
Le coût d'un Privilège dépend de son importance ou de son influence dans la campagne (à la discrétion du MJ).

Commodité [2] : Le privilège est d'utilité mineure : carte de presse, accréditation de niveau C (confidentiel défense).
Atout [5] : Le privilège est d'utilité moyenne : permis de port d'arme, accréditation de niveau B.
Don [10] : Le privilège est d'utilité majeure : Lettres de marque, accréditation de niveau A (Secret défense).

Réflexes Surhumains (*énergie*)
Le personnage possède des réactions extrêmement rapides et bénéficie d'un bonus à son INI et à ses jets de Vigilance destinés à éviter d'être surpris.
Un personnage ayant un faible score en ADR peut prendre ce trait pour représenter une faible coordination générale mais un bon temps de réponse aux événements inattendus.
Le trait opposé à cet atout est *Réflexes lents*.

Le personnage bénéficie de :
Commodité [2] : +2 à l'INI et +3 à la Vigilance pour éviter la surprise.
Atout [5] : +3 à l'INI et +5 à la Vigilance pour éviter la surprise.
Don [10] : +4 à l'INI et +7 à la Vigilance pour éviter la surprise.

Résistance à la douleur (*énergie*)
Le personnage résiste exceptionnellement bien à la douleur, et bénéficie d'un bonus à ses jets de résistance à la torture ou à la douleur extrême (PV négatifs).
L'opposé de ce trait est le handicap *Faible résistance à la douleur*.

Le bonus dont bénéficie le personnage aux jets de compétence de Concentration pour résister à la douleur et pour réduire ou annuler les malus dûs aux blessures est de :
Commodité [2] : +3
Atout [5] : +5
Don [10] : +7

Résistant (*énergie*)
Le personnage est exceptionnellement difficile à tuer. Cela peut représenter un instinct de survie hors du commun, l'utilisation du chi, un métabolisme particulièrement résistant, etc...
Le personnage peut appliquer une partie de sa CON aux dégâts pénétrants (comme ceux infligés par les flèches, les balles ou les épées). La quantité de points réduits ne peut pas être inférieure à 1 point : un personnage ayant ce trait mais aucune armure subira donc toujours au moins 1 point de dégâts par les attaques pénétrantes.
L'opposé de ce trait est le handicap *Fragile*.

La quantité de CON qui s'applique aux dégâts pénétrants est de :
Commodité [2] : moitié de la CON (arrondi à l'inférieur)
Atout [5] : CON
Don [10] : CON + moitié de la CON (arrondi à l'inférieur)

Roublard (*énergie*)
Le personnage sait comment être crédible et attirer les confidences, ce qui lui confère un bonus à tous les jets reposant sur la persuasion, la duperie ou le bluff. En revanche, cela ne procure aucun bonus aux jets de *Contrefaçon* ou autres compétences similaires.
L'opposé de ce trait est le handicap *Honnête*.

Le bonus dont bénéficie le personnage à ses jets dans les compétences concernées est de :

Commodité [2] :	+3
Atout [5] :	+5
Don [10] :	+7

Sang-Froid (*énergie*)
Le personnage sait garder son calme même dans les moments de stress ou d'intense émotion. Dans de telles circonstances, le personnage bénéficie d'un bonus permettant d'annuler partiellement ou complètement les malus aux jets de compétences dus au stress, à la distraction ou aux émotions telles que la peur ou la colère. Le niveau de ce trait détermine le bonus dont bénéficie le personnage.
L'opposé de ce trait est le handicap *Mauvais Caractère*.

Le bonus dont bénéficie le personnage est de :

Commodité [2] :	+3
Atout [5] :	+5
Don [10] :	+7

Sens aiguisé (*énergie*)
L'un des sens du personnage est plus affûté que la moyenne et lui confère un bonus à tous ses jets de compétence de *Vigilance*, à des jets impliquant la PER si ceux-ci emploient le sens amélioré, ainsi qu'aux autres compétences impliquant l'utilisation de ce sens (à la discrétion du MJ).
Ce trait peut être choisi plusieurs fois, chaque fois pour l'un des sens suivants : ouïe, vue, odorat, goût, et toucher.
L'opposé de ce trait est le handicap *Handicap Sensoriel*.

Le bonus conféré aux jets de compétence du personnage impliquant l'utilisation du sens concerné est de :

Commodité [2] :	+3
Atout [5] :	+5
Don [10] :	+7

Sens de l'orientation (*énergie*)
Le personnage possède un sens de l'orientation naturel, même sans indices extérieurs. En outre, il bénéficie d'un bonus à toutes les compétences des groupes d'Athlétisme, de Concentration et d'Érudition en rapport avec l'orientation (à la discrétion du MJ).
L'opposé de ce trait est le handicap *Mauvais Sens de l'Orientation*.

Le personnage connaît toujours :
Commodité [2]: la direction exacte (nord, nord-ouest, etc...) et bénéficie d'un bonus de +3 aux jets de compétence reposant sur l'orientation.
Atout [5]: l'azimut précis (137° par exemple.) et bénéficie d'un bonus de +5 aux jets de compétence reposant sur l'orientation.

Sens du Danger (*énergie*)
Le personnage possède une étrange aptitude à percevoir les dangers qui le menacent. Cela peut représenter un sens mystique, une vivacité hors du commun, ou tout ce que le joueur peut imaginer. Chaque fois qu'un danger immédiat plane sur le personnage, le MJ effectue secrètement un jet de PER + Intuition pour ce personnage. La difficulté du jet dépend du niveau de l'atout. Si le jet est réussi de plus de 5, le personnage prend conscience du danger, même si certains aspects peuvent demeurer mystérieux. Une fois conscient du danger, le personnage bénéficie d'un round pour accomplir une ou plusieurs actions et ne subit aucun malus de surprise. Sur une marge de 10 ou plus, le personnage peut évaluer précisément la distance et la nature de la menace.
L'opposé de ce trait et le handicap *Téméraire*.

La difficulté des jets de *Sens du danger* du personnage est :

Commodité [2] :	Malaisé (ND 18)
Atout [5] :	Moyen (ND 15)
Don [10] :	Facile (ND 12)

Sens du Temps (*énergie*)
Le personnage possède une perception naturelle du temps qui passe. Il sait toujours l'heure qu'il est avec une incroyable précision.
L'opposé de ce trait est le handicap *Mauvais Sens du Temps*.

Le personnage peut percevoir l'heure qu'il est, de jour comme de nuit :

Commodité [2] :	à 10 minutes près
Atout [5] :	à 5 minutes près
Don [10] :	à la minute près

Sommeil Léger (*énergie*)
Le personnage peut se réveiller très facilement du plus profond des sommeils, sans avoir besoin d'un jet de compétence. Le moindre bruit peut réveiller le personnage, si le joueur le décide.
Toute tentative pour s'approcher d'un personnage possédant ce trait se traduit par un jet opposé de *Discrétion* contre la *Vigilance* du personnage. Si la marge de réussite du personnage endormi est supérieure à celle de l'autre personne, il se réveille (si le joueur le souhaite).
Le personnage endormi bénéficie d'un bonus à son jet de *Vigilance*, en fonction du niveau de ce trait.
L'opposé de ce trait est le handicap *Sommeil de plomb*.

Le bonus au jet de Vigilance du personnage est de :

Commodité [2] :	+3
Atout [5] :	+5
Don [10] :	+7

Sommeil Réparateur
Le personnage s'endort plus facilement et rapidement que la moyenne, même dans des conditions difficiles. En outre, son sommeil est bien plus réparateur, ce qui lui permet d'éviter la fatigue due au manque de sommeil. Les personnages qui possèdent ce trait bénéficient des effets d'un sommeil complet même s'ils dorment moins longtemps.
L'opposé de ce trait est le handicap *Insomnie*.

Le personnage récupère :

Commodité [2] : 3 Points d'Énergie par heure
Atout [5] : 4 Points d'Énergie par heure
Don [10] : 5 Points d'Énergie par heure

Talent (Groupe de compétence, énergie**)**
Le personnage est particulièrement doué dans un domaine spécifique : il peut apprendre n'importe quelle compétence d'un groupe particulier pour un coût inférieur de 1 point au coût normal en XP, et bénéficie également d'un bonus aux jets de compétence impliquant des recherches ou des études dans un domaine lié à ce groupe de compétences.
Le joueur doit choisir le groupe auquel ce trait s'applique lorsqu'il acquiert ce dernier. Il peut l'acquérir à plusieurs reprises, chaque fois pour un groupe de compétences différent.
L'opposé de ce trait est le handicap *Problème d'apprentissage*.

Les bonus dont bénéficie le personnage lors des jets de compétence impliquant des recherches ou des connaissances sur ce domaine sont de :
Commodité [2] : +3
Atout [5] : +5
Don [10] : +7

Vision Nocturne (*énergie*)
Le personnage peut voir dans l'obscurité ou les ténèbres complètes (selon le niveau de ce trait) et ne subit aucun malus aux jets de *Vigilance* reposant sur la vue dans de telles conditions.

Le personnage peut voir normalement (un jet par heure) :
Commodité [2] : la nuit (vision d'un chat)
Atout [5] : dans l'obscurité (vision infrarouge, par exemple)
Don [10] : dans les ténèbres absolues (vision thermique, par exemple)

Volonté de Fer (*énergie*)
Le personnage est plus volontaire que la moyenne et ne se laisse pas facilement influencer. Cela peut représenter une grande assurance ou un esprit de contradiction. Le personnage reçoit un bonus à ses jets de compétences lorsqu'il s'agit de résister à la tentation, de surmonter sa peur, etc...
L'opposé de trait est le handicap *Faible volonté*.

Le personnage est :
Commodité [2] : plein d'assurance ; les tentatives de persuasion à son encontre subissent un malus de –3
Atout [5] : très sûr de lui ; les tentatives de persuasion à son encontre subissent un malus de –5
Don [10] : impossible à influencer ; les tentatives de persuasion à son encontre subissent un malus de –7

Énergie inépuisable
Le personnage se fatigue beaucoup moins vite que la normale. Cet atout est notamment très intéressant pour les magiciens.

Le personnage :
Commodité [2] : dépense seulement 1 PE toutes les deux minutes d'incantation
Atout [5] : dépense seulement 1 PE toutes les trois minutes d'incantation
Don [10] : dépense seulement 1 PE toutes les quatre minutes d'incantation.

Sens magique (*énergie*)
Le personnage est particulièrement doué en magie. Il ressent mieux que le commun des mortels les flux d'énergie qui parcourent ce monde, ont plus de facilité pour tisser leurs sortilèges.

Les sorts des personnages possédant cet atout voient leur ND diminué de :
Commodité [2] : -1
Atout [5] : -3
Don [10] : -5

Handicaps

Dépendance

Le personnage doit avoir accès à des substances ou des situations particulières ou subir des conséquences physiques ou mentales.
Les effets précis varient en fonction de la nature exacte de la dépendance, mais devraient avoir pour conséquence un malus de –3 à un ou plusieurs groupes de compétences ou de –1 à une ou plusieurs compétences par niveau. Par exemple, un personnage souffrant d'une dépendance au tabac pourrait subir des tremblements (–1 en ADR) lorsqu'il est en manque.
L'opposé de ce trait est l'atout *Immunité*.

La substance ou situation dont dépend le personnage est :
Inconvénient [-2] : courante (tabac, rituel religieux)
Difficulté [-5] : peu courante (une plante, une nourriture importée)
Péril [-10] : rare (la plume d'un oiseau mythique)

Ennemi

Les ennemis sont des individus ou des organisations qui cherchent à nuire d'une façon ou d'une autre au personnage. Un ennemi devrait apparaître dans la plupart, si ce n'est toutes les aventures auxquelles participe le personnage. Il peut s'agir d'une personne seule, d'un petit groupe, ou même d'une nation entière.
Toutefois, l'ennemi devrait avoir une justification dans la campagne. Le joueur devrait également définir les origines de son conflit avec son ennemi, même si son personnage n'en est pas conscient (jouer la « découverte » d'un ennemi et des raisons qui le poussent à nuire au personnage est une excellente occasion de rencontre dramatique).
L'opposé de ce trait est l'atout *Allié*.

Votre ennemi est :
Inconvénient [–2] : moins puissant que vous, se contente de vous surveiller, ou est cantonné à une région très précise.
Difficulté [–5] : aussi puissant que vous, cherche à vous capturer, ou est cantonné à une province ou une région
Péril [–10] : plus puissant que vous, cherche à vous tuer, est capable de vous traquer n'importe où sur Terre, ou a accès à des armes puissantes, des aptitudes surnaturelles ou d'autres ressources.

Étranger

Le personnage ne fait pas partie du groupe, de la culture ou de l'organisation dominante de la campagne, et est donc traité différemment.
Il peut inspirer la méfiance, être exclu des événements sociaux, ignoré, sujet à des lois restrictives (indiquant où le personnage peut vivre ou non, comment il peut voyager, etc...), ou même traqué et menacé d'emprisonnement ou de mort.
L'opposé de ce trait est l'atout *Membre d'un groupe*.

Un Étranger est sujet à un préjudice :
Inconvénient [–2] : mineur sans véritables restrictions légales (–3 aux jets de compétences sociales)
Difficulté [–5] : majeur avec diverses restrictions légales (–5 aux jets de compétences sociales)
Péril [–10] : extrême ou traité comme une personne inférieure sans droits civils (–7 aux jets de compétences sociales)

Faible espérance de vie

Le personnage possède une espérance de vie inférieure à la moyenne. Cela peut venir d'une race ou d'une espèce particulière, ou refléter le stade terminal d'une maladie.
L'opposé de ce trait est l'atout *Longévité*.

A moins d'un miracle, le personnage vivra :
Inconvénient [–2] : 20% moins longtemps que la moyenne, ou moins de 50 ans
Difficulté [–5] : 30% moins longtemps que la moyenne, ou moins de 10 ans
Péril [–10] : 50% moins longtemps que la moyenne, ou moins de 1 an

Faible résistance à la douleur

Le personnage résiste mal à la douleur. Il subit un malus aux jets de *Concentration* pour résister à la torture ou à la douleur extrême, et subit une augmentation de malus dus aux blessures.
L'opposé de ce trait est l'atout *Résistance à la douleur*.

Le personnage subit un malus de :
Inconvénient [–2] : –3 aux jets de compétence pour résister à la douleur ou demeurer conscient
Difficulté [–5] : –5 aux jets de compétence pour résister à la douleur ou demeurer conscient
Péril [–10] : –7 aux jets de compétence pour résister à la douleur ou demeurer conscient

Faible volonté

Le personnage n'arrive pas à s'affirmer. Il suit généralement les instructions et les conseils d'autrui. Cela peut venir d'une faible estime de soi ou d'une peur de la confrontation.
L'opposé de ce trait est l'atout *Volonté de Fer*.

Le personnage :
Inconvénient [–2] : a du mal à s'affirmer (VOL maximale de 3 ; bonus de +3 aux personnes tentant de le persuader)
Difficulté [–5] : est très influençable (VOL maximale de 2 ; bonus de +5 aux personnes tentant de le persuader)
Péril [–10] : est complètement dépendant des décisions des autres (VOL maximale de 1 ; bonus de +7 aux personnes tentant de le persuader).

Fragile

Le personnage résiste mal aux effets des dégâts mortels. Cela peut représenter un manque d'instinct de survie, une apathie, un corps affaibli, ou tout ce que le joueur peut imaginer.
Le personnage subit des dégâts aggravés lorsqu'il est la cible d'attaques, la quantité de dégâts supplémentaires dépendant du niveau de ce trait. Elle ne peut pas dépasser le double du jet initial de dégâts.
L'opposé de ce trait est l'atout *Résistant*.

Les dégâts supplémentaires que subit le personnage lorsqu'il est victime d'une attaque mortelle sont de :
Inconvénient [–2] : +1 point par blessure
Difficulté [–5] : +2 points par blessure
Péril [–10] : +3 points par blessure

Guérison lente
Le personnage récupère moins vite que la normale des blessures physiques, et les jets de compétences destinés à le soigner subissent un malus. Ce trait peut représenter un état particulier ou une maladie comme l'hémophilie, des complications dues au diabète, une malédiction mystique, ou tout autre effet que le joueur pourrait imaginer.
L'opposé de ce trait est l'atout *Guérison Rapide*.
Le personnage guérit moins vite :
Inconvénient [–2] : on enlève 1 aux PV qu'il récupère par jour, et les jets de compétence destinés à le soigner subissent un malus de –3
Difficulté [–5] : on enlève 2 aux PV qu'il récupère par jour, et les jets de compétence destinés à le soigner subissent un malus de –5
Péril [–10] : on enlève 3 aux PV qu'il récupère par jour, et les jets de compétence destinés à le soigner subissent un malus de –7

Handicap Physique
Le personnage est victime d'une maladie ou d'un handicap physique qui le gêne dans sa vie quotidienne et qui peut être mineur, modéré ou majeur. C'est au joueur de définir la nature exacte de ce handicap lorsqu'il acquiert ce trait. Il peut l'acquérir à plusieurs reprises, chaque fois pour un handicap différent.
Le niveau de ce trait dépend de la fréquence et de l'intensité du handicap :

– Un *Inconvénient* [–2] affecte le personnage de temps à autres (une fois toutes les deux parties en moyenne) et a un impact mineur sur lui (le handicap affecte légèrement les actions du personnage, lui inflige un malus de –3 aux jets de compétence concernés, forme un handicap léger pendant quelques heures ou un handicap lourd pendant quelques minutes).

EXEMPLES : *Allergie légère, dyslexie, mutisme, doigt amputé, arthrite, paralysie locale.*

– Une *Difficulté* [–5] affecte fréquemment le personnage (une fois par partie en moyenne) et a un impact modéré sur lui (le handicap affecte les actions du personnage de façon modérée, lui inflige un malus de –5 aux jets de compétence concernés, forme un handicap léger pendant plusieurs jours ou un handicap lourd pendant plusieurs heures à la fois).

EXEMPLES : *Diabète nécessitant un traitement régulier à l'insuline, membre amputé, premier stade d'un Parkinson, allergie a des substances courantes.*

– Un *Péril* [–10] a un impact énorme sur les actions du personnage, lui inflige un malus de –7 aux jets de compétence concernés (voire les interdit, à la discrétion du MJ), ou handicape gravement le personnage pendant plusieurs jours à la fois, voire de façon permanente. EXEMPLES : *Hémiplégie, Épilepsie fréquente, stade avancé d'un Parkinson, plusieurs membres amputés.*

Les effets négatifs du trait peuvent être réduits de façon temporaire par la médecine, la magie ou autres moyens du même genre. Aucun Jet de Contrôle n'est autorisé pour les Handicaps Physiques.
L'opposé de ce trait est le trait *Avantage Physique*. Notez qu'un personnage peut posséder à la fois un Avantage Physique et un Handicap Physique si ces deux traits n'entrent pas en conflit.

Voici une liste de Handicaps Physiques. Vous êtes libre d'en imaginer de nouveaux pour votre jeu : *Diabète ; Dyslexie ; Épilepsie ; Maladie ; Muet ; Obèse ; Hémiplégique.*

Handicap Psychologique
Le personnage est affligé d'une particularité psychologique qui le handicape et limite ses aptitudes en cours de jeu. C'est au joueur de définir la nature exacte de ce trait, ainsi que les circonstances dans lesquelles il se manifeste (le cas échéant).
Les handicaps psychologiques interviennent automatiquement lorsque la situation correspondante se produit, et le personnage doit en subir les effets pendant au moins un round. Un jet de Contrôle réussi permet au personnage d'agir normalement à partir du round suivant, jusqu'à ce qu'une nouvelle situation provoque une résurgence de ce trait.
L'opposé de ce trait est le trait *Avantage Psychologique*. Notez qu'un personnage peut à la fois posséder un Avantage Psychologique et un Handicap Psychologique si ces deux traits n'entrent pas en conflit.
Le niveau de ce trait dépend de la fréquence et de l'intensité du handicap, et de la difficulté qu'éprouve le personnage à le surmonter.

– *Inconvénient* [–2] : Ce trait affecte peu souvent le personnage (une fois toutes les deux parties en moyenne) et a un impact mineur sur lui (elle influence les choix du personnage, lui inflige un malus de –3 aux jets de compétence concernés).

EXEMPLES : *phobie légère provoquant l'anxiété, antipathie envers quelqu'un provoquant l'irritation ou la tension, code de conduite que le personnage suit par choix et non par obligation (SC 5)*

— *Difficulté* [–5] : Ce trait affecte fréquemment le personnage (une fois par partie en moyenne) et a un impact modéré sur lui (elle limite les choix du personnage, lui inflige un malus de –5 aux jets de compétence concernés).

EXEMPLES : *phobie importante poussant le personnage à éviter l'objet de sa peur, haine de quelqu'un poussant le personnage à se montrer menaçant ou hostile, code de conduite que le personnage suit dans la plupart des cas (SC 10).*

– *Péril* [–10] : Ce trait intervient très fréquemment (au moins deux fois par partie) et a un impact important sur le personnage (il dicte les actions du personnage, impose un malus de –7 aux jets de compétence concernés).

EXEMPLES : Phobie grave provoquant un choc catatonique, haine farouche de quelqu'un provoquant un accès de rage, code de conduite que le personnage suit au péril de sa vie (SC 15).

Voici une liste de handicaps physiques que vous êtes libres de modifier et/ou compléter : *frénésie de bataille, bipolaire, code de l'honneur, lunatique, lâche, décadent, malhonnête, flash-backs, cupide, romantique invétéré, indécis, agressif, jaloux, fainéant, impatient, impulsif, patriote, paranoïaque, phobie, avide de pouvoir, sens du devoir, schizophrène, borné, vaniteux.*

Handicap sensoriel
L'un des sens du personnage est handicapé et lui inflige un malus à tous ses jets de *Vigilance*, ainsi que les compétences faisant appel à ce sens (à la discrétion du MJ). Ce trait peut être acquis à plusieurs reprises, chaque fois pour l'un sens : ouïe, vue, goût, odorat, toucher.
L'opposé de ce trait est l'atout *Sens aiguisés*.

Le personnage :
Inconvénient [–2] : subit un malus de –3 à tous ses jets de compétence utilisant ce sens
Difficulté [–5] : a besoin d'une aide médicale, technologique ou magique pour utiliser ce sens et subit un malus de –5 à tous ses jets de compétence utilisant ce sens
Péril [–10] : est incapable d'utiliser ce sens (sourd ou aveugle par exemple) et ne peut faire aucun jet de compétence en rapport avec ce sens (ou avec un malus de –7, à la discrétion du MJ).

Handicap Social
Le personnage possède un handicap social qui le gêne dans ses interactions avec les autres. Ce trait peut représenter un personnage capricieux, prétentieux, goujat, bavard, hautain, timide, hargneux ou puéril par exemple. Il peut également représenter une habitude particulièrement détestable (se curer le nez, roter, ou avoir des gaz au moment le moins approprié), un problème d'élocution ou tout autre élément pouvant handicaper le personnage lors de ses interactions sociales.
S'il semble négligeable au premier coup d'œil, ce trait peut avoir des conséquences très sérieuses, en fonctions des règles de comportement de la culture dans laquelle le personnage évolue. Dans le Japon féodal par exemple, un samouraï parlant grossièrement à son daimyo risque le déshonneur complet, ou plus probablement la mort !
L'opposé de ce trait est le trait *Avantage Social*.

Du fait de son Handicap Social, le personnage risque :
Inconvénient [–2] : une humiliation légère ; les jets de compétences impliquant une interaction sociale subissent un malus de –3
Difficulté [–5] : une humiliation grave, bannissement ou blessure ; les jets de compétences impliquant une interaction sociale subissent un malus de –5
Péril [–10] : une arrestation, des blessures graves (voire la mort) ou une banqueroute financière ; les jets de compétences impliquant une interaction sociale subissent un malus de –7

Exemples de handicaps sociaux : Antisocial, mauvaise réputation, habitudes repoussantes, opprimés, inadapté social, mauvaise hygiène, intouchable.

Honnête
Le personnage ne peut s'empêcher de dire la vérité, même lorsque cela peut avoir des conséquences fâcheuses.
L'opposé de ce trait est l'atout *Roublard*.

Le personnage :
Inconvénient [–2] : éprouve des remords à mentir (SC 5).
Difficulté [–5] : doit lutter ne serait-ce que pour exagérer ou minimiser un détail important (SC 10).
Péril [-10] : doit dire la vérité, toute la vérité et rien que la vérité, même dans les circonstances les plus extrêmes (SC 15).

Illettré
Le personnage ne sait pas très bien lire et écrire (ce qui est normal dans certaines cultures).
L'opposé de ce trait est l'atout *Lecteur rapide*.
Inconvénient [–2] : Le personnage écrit et lit deux fois moins vite que la moyenne
Difficulté [–5] : Le personnage ne sait ni lire ni écrire

Ingénu
Le personnage a jusqu'à présent mené une vie protégée : il est crédule et se laisse facilement manipuler. Toutes les tentatives de persuasion ou de manipulation à l'encontre du personnage bénéficient donc d'un bonus qui dépend du niveau de ce trait.
L'opposé de ce trait est l'atout *Expérience de la vie*.

Le personnage est :
Inconvénient [–2] : plutôt naïf et peu conscient des « mauvais côtés de la vie » (+3 aux jets de compétence pour le persuader)
Difficulté [–5] : naïf et peu conscient des « mauvais côtés de la vie » (+5 aux jets de compétence pour le persuader)
Péril [–10] : crédule et inconscient des « mauvais côtés de la vie » (+7 aux jets de compétence pour le persuader à la discrétion du MJ)

Insomnie
Le personnage est incapable de profiter d'une bonne nuit de repos. Cela peut être dû à un problème de santé, à des cauchemars incessants, ou à toute autre raison que le joueur peut imaginer. L'opposé de ce trait est l'atout *Sommeil réparateur*.

Le personnage :
Inconvénient [–2] : récupère mal (1 PE par heure de sommeil)
Difficulté [–5] : récupère mal (1 PE toutes les heures de sommeil) et ne peut pas s'endormir sans l'aide d'un produit particulier, comme du vin ou des somnifères.
Péril [–10] : ne peut pas dormir s'il y a le moindre bruit ou mouvement autour de lui (1 PE toutes les 2 heures de

sommeil).

Laid
Le personnage est exceptionnellement laid, ce qui a des conséquences négatives sur ses relations avec les autres : il reçoit un malus à tous ses jets de compétence lorsque son apparence physique peut avoir une influence (à la discrétion du MJ).
Il s'agit par défaut d'un trait acquis, car l'aspect d'un personnage peut changer au cours de sa vie (prise de poids, cicatrices, maladies, etc...)
Dans certaines circonstances, ce trait peut accorder un bonus au personnage dans ses interactions avec certaines races ou créatures appréciant son apparence physique (à la discrétion du MJ).
L'opposé de ce trait est l'atout *Attirant*.

Le malus que subit le personnage à ses jets de compétence lorsque son apparence entre en ligne de compte est de :
Inconvénient [–2] : –3
Difficulté [–5] : –5
Péril [–10] : –7

Malchanceux
Le personnage est poursuivi par la malchance. Tout semble tourner mal pour lui, même lorsqu'il prend des précautions. Ce trait peut représenter un personnage peu attentif, maudit, ou tout simplement... malchanceux.
L'opposé de ce trait est l'atout *Chanceux*.

Le personnage :
Inconvénient [–2] : subit de petites déconvenues dans des situations peu courantes (accidents sans importance, renverser son verre sur quelqu'un)
Difficulté [–5] : est sujet à des accidents dangereux ou coûteux dans des circonstances courantes (il manque son skorj taxi, ou est en retard)
Péril [–10] : est victime d'accidents très dangereux et ce très fréquemment (une roue se brise pendant une poursuite en carriole).

Malhabile
En règle générale, un personnage utilisant sa mauvaise main encoure un malus de –1D à ses jets de compétence. Les personnages qui possèdent ce trait sont encore plus handicapés que la moyenne lorsqu'ils utilisent cette main.
L'opposé de ce trait est l'atout *Ambidextre*.

Le malus subit lorsque le personnage utilise sa mauvaise main est de :
Inconvénient [–2] : –5
Difficulté [–5] : –2D
Péril [–10] : impossible (il ne peut pas utiliser cette main)

Mauvais caractère
Le personnage possède un caractère impossible : les moindres détails l'énervent, tout particulièrement lorsque cela va à l'encontre de ses désirs. Il perçoit les désaccords comme des attaques personnelles, les plaisanteries comme des insultes, les compliments sincères comme des remarques ironiques, etc...
L'opposé de ce trait est l'atout *Sang froid*.

Lorsqu'il s'emporte le personnage est prêt à risquer :
Inconvénient [–2] : l'isolation ou l'humiliation
Difficulté [–5] : une arrestation, des blessures physiques, la ruine sociale ou financière
Péril [–10] : la mort

Mauvais sens de l'orientation
Le personnage n'a aucun sens de l'orientation, au point de ne pas savoir se servir d'une boussole. En conséquence, le personnage subit un malus à tous ses jets de compétence reposant sur l'orientation (à la discrétion du MJ).
L'opposé de ce trait est l'atout *Sens de l'orientation*.

Le personnage subit un malus de :
Inconvénient [–2] : –3
Difficulté [–5] : –5
Péril [–10] : –7

Mauvais sens du temps
Le personnage n'a aucun sens du passage du temps. Il ne sait jamais l'heure qu'il est s'il n'a pas de montre.
L'opposé de ce trait est l'atout *Sens du temps*.

Sans une montre ou autre indicateur, le personnage :
Inconvénient [–2] : ne sait pas l'heure qu'il est à deux heures près
Difficulté [–5] : ne sait pas l'heure qu'il est à quatre heures près

Mauvaise forme
Le personnage est en mauvaise forme physique, et subit un malus à tous ses jets de compétence en rapport avec les sports, l'athlétisme ou les activités physiques (à la discrétion du MJ).
L'opposé de ce trait est l'atout *Athlète*.

Le malus que subit le personnage à ses jets de compétence en rapport avec les activités sportives est de :
Inconvénient [–2] : –3 à toutes les compétences du groupe athlétique
Difficulté [–5] : –5 à toutes les compétences demandant un effort physique
Péril [–10] : –7 à toutes les compétences demandant un effort physique.

Mauvaise mémoire
Le personnage a du mal à faire appel à sa mémoire. La gravité de ce handicap dépend du niveau de ce trait.
L'opposé de ce trait est l'atout *Mémoire eidétique*.

Le personnage :
Inconvénient [–2] : a des difficultés à se souvenir des noms et des visages et de faits connus (–3 aux jets de compétence concernés)
Difficulté [–5] : a une très mauvaise mémoire et oublie facilement les détails, voire ses amis et sa famille (–5 aux jets de compétence concernés)
Péril[-10] : souffre d'une forme de sénilité qui l'empêche

de se souvenir des faits les plus simples, y compris sa propre identité (–7 aux jets de compétence concernés)

Mauvaise réputation
Le personnage a acquis une mauvaise réputation. Les gens le reconnaissent souvent lorsqu'ils le voient ou qu'ils entendent son nom, et passent leur chemin ou lui expriment leur mépris. La *Mauvaise réputation* d'un personnage peut être fondée ou non. Mais dans tous les cas, il est très difficile de s'en débarrasser.
L'ampleur et les effets de la mauvaise réputation du personnage dépendent du niveau de ce trait. Les chances qu'un personnage ne reconnaisse pas le personnage en le voyant (ou en entendant son nom) sont égales à son Score de Contrôle.
Comme la *Célébrité*, la *Mauvaise Réputation* ne s'applique qu'au personnage, et non aux groupes dont il peut faire partie.
Le joueur devrait préciser les raisons de la mauvaise réputation de son personnage. Les effets exacts de ce trait sont laissés à l'appréciation du MJ.
Un personnage qui a la réputation d'opprimer les faibles (comme un seigneur du crime, un super-vilain ou un tyran) subit un malus à ses jets de compétences Sociales lorsqu'il interagit avec la plupart des gens, mais peut recevoir un bonus lorsqu'il traite avec ses hommes de mains, des officiers corrompus ou autres criminels.
D'un autre côté, un tel personnage subira un malus lors de ses interactions avec les dirigeants de nations libres, les officiers de police, ou la population en général. Encore une fois, l'application de ce trait demande un certain bon sens.
La *Mauvaise Réputation* peut être une épée à double tranchant, mais ses effets sont principalement négatifs.
L'opposé de ce trait est l'atout *Célèbre*.

Le personnage a une réputation :
Inconvénient [–2] : locale, et subit un malus de –3 (ou un bonus de +3, selon les circonstances) aux jets de compétences sociales lorsqu'on le reconnaît
Difficulté [–5] : nationale et subit un malus de –5 (ou un bonus de +5, selon les circonstances) aux jets de compétences sociales lorsqu'on le reconnaît
Péril [–10] : internationale et subit un malus de –7 (ou un bonus de +7, selon les circonstances) aux jets de compétences sociales lorsqu'on le reconnaît

Mineur
Le personnage n'a pas encore atteint l'âge adulte légal, ce qui lui pose divers problèmes physiques, sociaux et légaux. Ses parents ou tuteurs en ont encore la responsabilité, et la plupart des adultes le considèrent comme inférieur : il peut être soumis à des restrictions comme un couvre-feu, un accès limité à certains établissements et l'impossibilité de conduire.
Il éprouve également certaines difficultés d'ordre physique : un jeune enfant aura du mal à atteindre les étagères les plus hautes, par exemple, alors qu'un adolescent pourra avoir des problèmes d'acné ou de mue. Notez que l'âge auquel on devient légalement adulte dépend du royaume.
L'opposé de ce trait est le handicap *Vieux*.

Le personnage est un :
Inconvénient [–2] : adolescent (13 à 17 ans)
Difficulté [–5] : préadolescent (7 à 12 ans)
Péril [–10] : enfant (6 ans ou moins)

Obligation
Le personnage a des obligations envers une personne ou une organisation. Il s'agit généralement d'obligations prises volontairement, mais ce n'est pas toujours le cas. Il peut s'agir par exemple d'un service dans l'armée, d'un sacerdoce de prêtre, ou de l'allégeance d'un chevalier à son seigneur. Le personnage doit répondre à ses obligations ou risquer des sanctions, l'expulsion ou même l'emprisonnement, selon la nature de ce handicap.
Une *Obligation* peut représenter un métier, mais le MJ ne devrait pas l'autoriser pour les obligations triviales que le personnage peut outrepasser sans conséquences.
Une *Obligation* volontaire implique quelque chose que le personnage veut ou doit respecter (le personnage a besoin de son travail pour payer ses factures, par exemple). Les *Obligations* involontaires ou celles qui exigent un service (comme le service militaire) impliquent une forme de punition si le personnage ne les respecte pas.
L'opposé de ce trait est l'atout *Privilège*. Notez qu'un personnage peut posséder un *Privilège* et une *Obligation* si ces deux traits n'entrent pas en conflit.

L'obligation du personnage affecte sa vie :
Inconvénient [–2] : Rarement (moins d'une fois par mois ; par exemple un réserviste)
Difficulté [–5] : Occasionnellement (une fois par semaine ou plus ; par exemple un service militaire actif, un officier de police)
Péril [–10] : Constamment (tous les jours ou plus ; par exemple un agent secret sous couverture ou un soldat en zone de combat)

Petit
Le personnage est bien plus petit que la moyenne humaine. Ce trait peut présenter des bons et des mauvais côtés, mais ne devrait apparaître que dans des cadres de jeu ou être petit est plus une limitation qu'un atout.
Être petit peut également être un *Trait Distinctif* dans certains cadres de jeu. On ne peut pas l'acquérir en même temps que l'atout *Passe-partout* sans l'accord du MJ.
L'opposé de ce trait est l'atout *Grand*.

Le personnage mesure :
Inconvénient [–2] : environ 1,50 m (un enfant humain par exemple) et son score de MVT est limité à 6.
Difficulté [–5] : environ 1,30 cm (un nain par exemple) et son score de MVT est limité à 4
Péril [–10] : environ 1,10 cm, et son score de MVT est limité à 2. Le personnage est considéré comme une *cible de Petite taille*.

Primitif
Selon les critères des civilisations dominantes de la campagne, le personnage est issu d'une culture primitive.
Il ne sait pas se servir des technologies modernes et ne

peut commencer le jeu avec des compétences techniques autres que celles présentes dans sa culture d'origine.
En outre, le personnage subit un malus à tous ses jets de compétences impliquant l'utilisation d'une technologie « avancée ».
L'opposé de ce trait est l'atout *Avancé*.

Le personnage :
Inconvénient [–2] : n'est pas habitué aux technologies modernes, et subit un malus de –3 aux compétences correspondantes
Difficulté [–5] : se sent mal à l'aise avec les technologies modernes, et subit un malus de –5 aux compétences correspondantes
Péril [–10] : est terrifié par les technologies modernes, et subit un malus de –7 aux compétences correspondantes, voire ne peut pas les utiliser (à la discrétion du MJ)

Problème d'apprentissage
Le personnage doit travailler plus dur ou apprend plus lentement que la moyenne. Les coûts d'apprentissage des compétences sont doublés pour lui. En outre, le personnage subit un malus à tous les jets de compétence reposant sur la recherche, l'étude ou l'instruction. Ce handicap peut venir d'un blocage mental, d'un problème psychomoteur, ou de toute autre raison imaginée par le joueur (avec l'accord du MJ).
L'opposé de ce trait est l'atout *Talent*.
Le malus que subit le personnage aux jets de compétence reposant sur la recherche, l'étude ou l'instruction est de :

Inconvénient [–2] :	–3
Difficulté [–5] :	–5
Péril [–10] :	–7

Protégé
Un Protégé est une personne qui a besoin de l'aide et de la protection du personnage, et sur lequel ce dernier se sent obligé de veiller. Le personnage est prêt à des nombreuses concessions pour assurer la sécurité de son Protégé, et doit réussir un Jet de Contrôle pour ne pas obéir à son instinct.
Les Protégés peuvent être des enfants, des parents, des amis ou des camarades, ou même des étrangers.
L'opposé de ce trait est l'atout *Compagnon*. Notez qu'un personnage peut tout à fait posséder un Compagnon et un Protégé, du moment que ces deux traits n'entrent pas en contradiction.

Le protégé :
Inconvénient [–2] : possède des aptitudes et des compétences égales à celles du personnage.
Difficulté [–5] : est plus faible que le personnage (un enfant ou une personne âgée, par exemple)
Péril [–10] : a divers problèmes, est en danger constant (un parent mourant, un fugitif)

Réflexes Lents
Le personnage est affligé de réactions particulièrement lentes et subit un malus à son Initiative lors des combats et à ses jets de Vigilance pour éviter d'être surpris. Un personnage doté d'un score de ADR élevé peut prendre ce trait pour représenter une grande souplesse générale mais un manque de vivacité.
L'opposé de ce trait est l'atout *Réflexes Surhumains*.

Le personnage subit :
Inconvénient [–2] : –2 à l'INI et –3 aux jets de Vigilance pour éviter la surprise
Difficulté [–5] : –3 à l'INI et –5 aux jets de Vigilance pour éviter la surprise
Péril [–10] : –4 à l'INI et –7 aux jets de Vigilance pour éviter la surprise

Secret
Le personnage possède un secret dont la révélation pourrait lui porter préjudice. Plus la valeur en points de ce trait est élevée, plus le secret pourrait lui faire du tort. Un secret peut être un passé criminel, une identité secrète ou une double vie, une affaire de cœur, etc...
L'opposé de ce trait est l'atout *Connaît un secret*. Notez qu'un personnage peut tout à fait posséder ces deux traits s'ils ne portent pas sur le même sujet.

S'il venait à être révélé, le secret exposerait le personnage à :
Inconvénient [–2] : ostracisme ou humiliation
Difficulté [–5] : arrestation, blessures, ruine financière ou sociale
Péril [–10] : la mort

Sommeil de plomb
Le personnage a du mal à se réveiller même d'un petit somme, à moins de réussir un jet de *Vigilance*. Le niveau de difficulté de ce jet de *Vigilance* dépend du niveau de ce trait. Le personnage endormi peut utiliser des points d'héroïsme pour améliorer son jet de *Vigilance*, en fonction des circonstances (à la discrétion du MJ)
L'opposé de ce trait est l'atout *Sommeil léger*.

Le personnage doit réussir un jet de Vigilance :
Inconvénient [–2] : Assez difficile (ND 18) pour se réveiller lors de grands bruits (cris, porte qui claque, etc...)
Difficulté [–5] : Très Difficile (ND 24) pour se réveiller même dans de très grands bruits (klaxon de voiture, coup de feu, chaîne hi-fi, etc...)
Péril [–10] : Quasiment Impossible (ND 30) pour se réveiller dans le plus grand des vacarmes (avion passant le mur du son, explosion, concert de rock, etc...)

Téméraire
Le personnage n'a aucun sens du danger pour lui-même. Cela peut représenter une tendance suicidaire, un manque de discernement, ou tout ce que le joueur peut imaginer. Chaque fois que le personnage effectue un jet de *Vigilance* pour détecter une menace (comme un piège ou une embuscade), il subit un malus. L'importance de ce malus dépend du niveau de ce trait. S'il réussit son jet, la réaction du personnage est laissée au choix du joueur.
L'opposé de ce trait est l'atout *Sens du danger*.
Lorsqu'il effectue un jet de compétence pour percevoir ou prendre conscience d'un danger, le personnage subit

un malus de :
Inconvénient [–2] : –3
Difficulté [–5] : –5
Péril [–10] : –7

Trait distinctif
Le personnage se distingue des autres par quelque particularité physique, qu'il s'agisse de son apparence, de son style vestimentaire, ou de son accent par exemple. Le joueur doit intégrer ce *Trait Distinctif* à l'interprétation de son personnage, mais cela compose un aspect important, amusant, voire humoristique.
L'opposé de ce trait est l'atout *Passe-partout*.

Les traits distinctifs du personnage sont :
Inconvénient [–2] : aisément dissimulables (cicatrice, tatouage)
Difficulté [–5] : dissimulables avec un effort, comme un jet de Déguisement ou de Comédie (attitude particulière, couleur des cheveux, problème d'élocution)
Péril [–10] : impossibles à dissimuler (géant, nain, race différente)

Vieux
Le personnage est d'un âge avancé, ce qui lui pose divers problèmes physiques, sociaux et légaux. Il est peut-être sous la tutelle de ses enfants ou d'autres proches. Certains adultes peuvent le considérer comme inférieur, et il est peut-être sujet à diverses restrictions. Il subit également diverses difficultés physiques, comme de l'arthrite.
L'opposé de ce trait est le handicap *Mineur*.

Le personnage est :
Inconvénient [–2] : âgé (de 60 à 75 ans) ; ses attributs physiques ne peuvent dépasser 7
Difficulté [–5] : très âgé (de 75 à 90 ans) ; ses attributs physiques ne peuvent dépasser 5
Péril [–10] : vénérable (plus de 90 ans) ; ses attributs physiques ne peuvent dépasser 3.

Les Points d'Héroïsme

« Je vous jure. il y en a vraiment qui sont prêts à tout pour quelques points d'Héroïsme...»

Grâce aux points d'héroïsme, un personnage (ou un PNJ important) peut accomplir d'étonnantes cascades et prouesses, comme sauter d'une falaise, éviter une explosion ou même esquiver une balle ou une flèche. Plutôt que de compter sur le seul hasard représenté par les jets de dés, les personnages peuvent réussir leurs actions lorsqu'ils en ont le plus besoin.

Tous les personnages joueurs reçoivent gratuitement 2 point d'héroïsme au début de chaque partie. Le MJ peut accorder des PH supplémentaires aux joueurs à n'importe quel moment de la partie, en général lorsque les personnages accomplissent des actions théâtrales ou héroïques, ou accomplissent l'un de leurs objectifs. Le MJ peut également accorder des PH supplémentaires pour d'autres raisons, comme une interprétation particulièrement impressionnante d'un personnage.

Les points d'héroïsme ne sont pas la seule récompense dont peuvent bénéficier les personnages : les points d'expérience (XP) leur permettront d'acquérir de nouveaux traits et compétences et de « racheter » certains handicaps.

Un personnage peut conserver ses points d'héroïsme non dépensés d'une partie à l'autre, mais il ne peut jamais en conserver plus de 3 : les PH en trop pourront être convertis en XP au taux de 2 PH pour 1 XP. Le MJ ne doit pas se montrer trop avare en point d'héroïsme, et les joueurs devraient les dépenser aussi souvent que possible !

Quand utiliser les Points d'Héroïsme ?

Actions héroïques ou théâtrales

On peut utiliser des points d'héroïsme pour toute action héroïque ou théâtrale, avec la permission du MJ.

Une action théâtrale est une action ou un instant de la partie qui se révèle particulièrement excitant, plein de suspense, ou d'une grande importance dans le déroulement de l'aventure. Pensez-y en termes de films d'héroïsme : si un événement vous effraie, vous fait bondir sur votre fauteuil ou battre des mains, alors il s'agit probablement d'un événement théâtral.

Exemples d'héroïsmes théâtrales au cinéma : dans le film *Air Force One*, lorsque le Président est suspendu au dos du C-130 ; dans *Les Aventuriers de l'Arche Perdue*, quand Indiana Jones essaie d'éviter l'énorme boulet qui roule vers lui ; dans *Le Patriote,* lorsque Benjamin Martin et ses deux jeunes fils attaquent les soldats britanniques pour délivrer son fils aîné, mais aussi quand Gabriel est assassiné par le Colonel Tavington ; dans *Le Masque de Zorro*, quand Zorro saute de sa monture par-dessus une branche basse et retombe en selle ; dans *La menace Fantôme*, lorsqu'Obi Wan assiste au meurtre de Qui-Gon par Darth Maul, puis l'attaque.

Après le jet de dés

On peut utiliser des *Points d'héroïsme* après avoir effectué son jet de dés, mais on doit le faire avant que le MJ ne décrive les effets de l'action. Un joueur ne peut pas dépenser plus de 3 points d'héroïsme sur une même action ou sur un même jet de compétence.

Utilisation des points d'Héroïsme

Les *Points d'héroïsme* peuvent être utilisés de différentes façons afin d'améliorer les performances d'un personnage au cours d'une aventure.

Un joueur peut utiliser jusqu'à 3 points d'héroïsme en un seul round. Il peut les répartir entre différentes actions qui ont lieu au cours du même round.

Améliorer un jet de compétence

Chaque point d'héroïsme utilisé pour améliorer un jet de compétence accorde un bonus de +5 au jet.

EXEMPLE : *Niclous se retrouve face-à-face à deux bandits dans une taverne. L'un des deux bandits se tourne et tire avec son arc sur la foule. Niclos veut protéger les passants innocents, et annonce que son*

personnage va lancer son mini-bouclier pour frapper l'arme et dévier le tir. Le MJ examine l'action et décide que Niclos va devoir réussir un jet de Lancer Extrêmement Difficile (ND 27). *Niclos a 7 en ADR et +5 en compétence de Lancer, pour un total de 12. Niclos lance 3d6 et obtient 14, pour un résultat final de 26. Normalement, ce devrait être un échec, mais Niclos décide de dépenser un Point d'Héroïsme. Cela lui accorde un bonus de +5 et fait passer le total à 31 : c'est un succès ! Le personnage de Niclos déjoue les plans du voyou et sauve les innocents ! Niclos retire donc un point d'héroïsme sur sa fiche de personnage et le jeu continue.*

Améliorer un jet de contrôle

On peut également utiliser des points d'héroïsme pour améliorer le résultat d'un jet de contrôle d'un handicap, mais uniquement avec la permission du MJ. Chaque point d'héroïsme dépensé ainsi accorde un bonus de +5, et obéit aux mêmes règles que s'il s'agissait d'un bonus à un jet de compétence.

EXEMPLE : *Cril a le Handicap Psychologique Phobie (Claustrophobie) avec un degré de type* Difficulté. *Au cours du jeu, Cril entre dans un ascenseur. Comme les handicaps psychologiques interviennent automatiquement, le MJ annonce à Cril que son personnage est submergé par l'anxiété et que Cril doit faire un Jet de Contrôle pour éviter de paniquer (ce qui lui infligerait un malus de +6 au ND de tous ses jets de compétence). Le jet de Contrôle des Difficultés est de 10 : Cril lance 3d6 et obtient 8. C'est un échec ! Mais Cril déclare au MJ qu'il a vraiment besoin de garder son calme et qu'il dépense un point d'héroïsme pour améliorer son jet. Cril ajoute donc 5 au jet, pour un total de 13, ce qui transforme l'échec en succès. Le personnage de Cril garde son calme et contrôle sa phobie jusqu'à ce qu'il sorte de l'ascenseur.*

Améliorer une caractéristique

Chaque point d'héroïsme dépensé permet d'augmenter temporairement une caractéristique primaire de 1, ou une caractéristique secondaire de 5.

Les caractéristiques améliorées de cette façon n'ont aucune influence sur les caractéristiques secondaires, même si cette augmentation est prise en compte dans les jets de compétence utilisant la caractéristique en question. Cette augmentation demeure active jusqu'à la fin de la scène.

EXEMPLE : *Louisiana Smith, archéologue et explorateur, vient de récupérer un artefact volé dans un camp Niza. Alors qu'il se glisse hors du camp, il tombe nez à nez avec un soldat niza qui monte la garde devant le cheval dont Louisiana a besoin pour s'enfuir. Louisiana n'a que 3 en FOR, ce qui lui permet seulement d'infliger 1d6+1 points de dégâts au corps à corps. Il sait que ce ne sera pas suffisant, car le soldat est très costaud. Il dépense donc 3 points d'héroïsme pour faire passer sa FOR à 6 pour un round. A présent, ses coups de poing infligent 1D6+3 points de dégâts. Cette FOR améliorée n'a cependant aucune influence sur ses caractéristiques secondaires, comme le MVT. Le MJ estime que le combat forme un « événement » et autorise Louisiana à conserver sa FOR de 6 jusqu'à la fin de l'empoignade. Quel que soit le vainqueur, sa FOR redescendra à 3 une fois le combat terminé.*

Réduire les dégâts

Chaque point d'héroïsme dépensé permet de réduire les dégâts provenant d'une attaque ou d'un événement précis de 5 points. Si les dégâts sont réduits à 0 ou moins, l'attaque n'a aucun effet. Cela permet de simuler un « coup de chance », une attaque qui frôle le personnage, un miracle, ou toute autre explication sur laquelle joueur et MJ tombent d'accord.

EXEMPLE : *Au cours de son combat contre le soldat niza, Louisiana reçoit un uppercut infligeant 17 points de dégâts ! Sa CON n'est que de 3, et il va donc encaisser 14 points de dégâts. Comme ces dégâts sont supérieurs à la moitié de ses PV, Louisiana va être mis K.O. ! Thierry décide de dépenser un point d'héroïsme pour réduire les dégâts de l'attaque : ces derniers passent donc de 14 à 9 points. Louisiana chancelle sous la violence du coup mais reste conscient et peut continuer à se battre !*

Augmenter les dégâts

On peut dépenser des points d'héroïsme pour augmenter les dommages infligés par l'une de ses attaques. Il est impossible d'augmenter de cette façon les dégâts infligés par un autre personnage.

Chaque point dépensé de cette façon augmente les dégâts infligés par une attaque de 5 points. On peut augmenter les dégâts jusqu'à 2 × le maximum de dégâts possible normalement. Cela peut simuler un « coup de chance », un miracle, ou toute autre explication sur laquelle joueur et MJ tombent d'accord.

EXEMPLE : *Louisiana a besoin d'en finir avec le garde, et tente de placer un puissant coup de poing à la tête afin de le terrasser. Il fait son jet d'attaque, et réussit ! Normalement, Louisiana devrait infliger 1d6 + 3 points de dégâts (voir l'exemple précédent), mais il dépense un point d'héroïsme pour augmenter les dégâts. Il lance les dés de dégâts (1d6) et obtient 6, auquel il ajoute 3 points (bonus FOR), puis 5 points (pour le point d'héroïsme), pour un total de 14 points de dégâts, ce qui est suffisant pour envoyer le garde à terre.*

Gagner des Points d'héroïsme

Les personnages peuvent gagner des points d'héroïsme pendant une aventure. Lorsqu'un personnage répond aux critères détaillés plus loin, le MJ devrait lui accorder un point d'héroïsme. Le MJ ne doit pas se montrer trop avare en points d'héroïsme; de même, les joueurs devraient les dépenser aussi souvent que possible.

Actions héroïques ou théâtrales

Le MJ devrait accorder un point d'héroïsme pour toute action particulièrement théâtrale ou héroïque entreprise par un personnage, que l'action soit ou non couron-

née de succès.

Objectif atteint
Lorsqu'un personnage réussit à atteindre l'un de ses « objectifs personnels » ou l'un de ceux du groupe, il devrait recevoir un point d'héroïsme.

EXEMPLE : Louisiana Smith a battu de justesse le soldat niza lors d'une empoignade musclée et monte à cheval. Le MJ estime que battre le garde afin de pouvoir s'enfuir avec l'artefact qu'il était venu récupérer est un objectif important : il accorde donc un point d'héroïsme à Louisiana, qui le note sur sa fiche de personnage.

Épisode mémorable
Le MJ peut accorder des points d'héroïsme aux joueurs qui interprètent de manière particulièrement convaincante leur personnage. Chaque fois qu'un joueur participe à un « épisode mémorable » du jeu en donnant vie à son personnage et en mettant l'accent sur sa personnalité, ou en faisant quelque chose qui renforce l'intérêt de l'histoire ou amuse le reste du groupe (à la discrétion du MJ), ce joueur devrait recevoir un point d'héroïsme.

EXEMPLE : Le jeune guerrier Tateno était campé devant Hideo, son vieil ennemi, plus expérimenté que lui. Le vieil homme regardait son épée brisée, les yeux humides. « Tu m'as humilié par tes prouesses ». « Non, répondit Tateno. Tu t'es humilié tout seul par tes faiblesses. » Tournant les talons, Tateno s'éloigna calmement, refusant même à Hideo la mort d'un Guerrier.

Autres Circonstances
Le MJ peut créer de nouvelles circonstances dans lesquels un personnage peut gagner un point d'héroïsme, en fonction du genre ou du décor utilisés.

Combien de PH accorder ?

Le MJ doit faire attention au nombre de points d'héroïsme qu'il accorde aux personnages au cours d'une partie. Étant donné que les personnages ne peuvent pas conserver plus de trois points d'héroïsme d'une partie à l'autre, les joueurs vont très certainement les dépenser facilement. Si un MJ accorde 10 points d'héroïsme à un personnage en une seule partie, cela revient à lui accorder cinq « succès automatiques » à utiliser pendant l'aventure. C'est tout à fait acceptable, si c'est ce que veut le MJ, mais cela diminue également l'utilité des compétences et des attributs, et certains joueurs pourraient se sentir lésés.
En règle générale, le MJ devrait accorder entre 1 et 2 PH par personnage et par partie.
Un joueur peut conserver des points d'héroïsme d'une partie à l'autre, mais jamais plus de 3. Si un personnage a plus de 3 points d'héroïsme à la fin d'une partie, les points en excès sont perdus ou doivent être convertis en XP à raison de 2 PH pour 1 XP.

LES COMBATS

« A vos D6... Prêts... Lancez !»

ACTIONS ORDINAIRES

Un personnage peut effectuer une action par round. S'il veut réaliser plus d'une action , il encourra un malus de -1D à chaque action, y compris la première car il désire agir vite. Un round de jeu dure environ 3 secondes.

Marcher
Cette action permet au personnage de marcher sur le sol ou toute autre surface adéquate. Le personnage se déplace à une vitesse égale à son score de MVT en mètres et peut accomplir une autre action sans subir de malus.
Un personnage qui marche inflige un malus de -1 au ND d'un adversaire qui essaierait de le toucher.

Courir
Cette action permet au personnage de courir sur toute surface sur laquelle il pourrait marcher. Le personnage se déplace à une vitesse de 2 × son score de MVT par round, et peut accomplir une autre action avec un malus de 1D.
Un personnage essayant de toucher un personnage qui court se voit infliger un malus de 1D au ND d'un adversaire qui essaierait de le toucher.

Sprinter
Cette action permet au personnage de courir à toute vitesse sur toute surface où il pourrait normalement marcher. Le personnage franchit une distance de 4 × MVT en mètres et peut accomplir une autre action (hors mouvement) avec un malus de 2D.
Un personnage essayant de toucher un personnage qui court se voit infliger un malus de 2D au ND d'un adversaire qui essaierait de le toucher.

Grimper
Cette action permet au personnage d'escalader une surface à une vitesse égale à la moitié de son score de MVT en mètres par round. Certaines surfaces peuvent nécessiter un jet d'*Escalade*, à la discrétion du MJ.

Plonger
Cette action permet au personnage de se jeter à couvert afin d'éviter les effets d'une explosion, d'une rafale de flèches, ou simplement de franchir une certaine distance, comme un fossé. Le joueur indique l'endroit où il désire atterrir et fait un jet de FOR + Athlétisme. Le ND de base de ce jet est de 10 + 2 par mètre de distance.
Si le jet réussit, le personnage franchit la distance et atterrit en toute sécurité. S'il s'agissait d'éviter une attaque, le personnage ne subit aucun dégât. Un échec signifie que le personnage a été pris dans l'aire d'effet à mi-parcours et subit les effets ou dégâts normaux de l'attaque.
En plongeant, un personnage peut franchir une distance pouvant aller jusqu'à la moitié de son score de FOR en mètres. Un personnage qui plonge inflige un malus de 1D à un adversaire essayant de l'atteindre. En revanche, il sera considéré comme étant à terre pendant un round avant qu'il ne puisse se relever.

Ramper
Cette action permet au personnage de ramper sur le sol ou toute autre surface sur laquelle il pourrait marcher. Le personnage peut franchir une distance à la moitié de son score de MVT en mètres par round.
Un personnage qui rampe est considéré comme à terre : le ND pour le toucher est de 10, en dehors de tout autre modificateur.

Roulade
Cette action permet au personnage de rouler par-dessus un objet, sur le sol, ou sur toute autre surface sur laquelle il pourrait normalement marcher. Le personnage se déplace d'une distance égale à la moitié de son score de MVT par round. Franchir certains obstacles difficiles peut nécessiter un jet d'ADR ou un jet d'*Acrobatie*, à la discrétion du MJ.
Les personnages qui utilisent cette action infligent un malus de 1D au jet des adversaires qui essaient de le toucher.

COMBAT AU CONTACT

Un PJ a droit à une attaque et à une manœuvre de défense par round sans malus. Au-delà, il encourt des malus en fonction du nombre d'actions réalisées et du type de manœuvre (attaque ou défense). Un PJ peut essayer de réaliser une action autre qu'une action de combat en même temps qu'une attaque ou une manœuvre de défense, mais dans ce cas toutes les actions réalisées simultanément se feront chacune avec 1D de malus.

INITIATIVE

Pendant un combat, les personnages agissent dans l'ordre de leur Initiative (INI). Pour déterminer l'initiative, chaque joueur lance 1d6 et ajoute le résultat au score d'INI de son personnage.
Le MJ peut effectuer un jet d'INI pour chaque adversaire, ou un jet d'initiative pour le leader (en général l'ennemi ayant le plus haut score d'AUR ou de *Persuasion*) et utiliser le score d'INI de ce PNJ + 1d6 pour déterminer l'initiative de tous les PNJ. Dernière possibilité afin d'accélérer le déroulement du combat, le MJ peut considérer qu'un PNJ est plus ou moins facile à toucher. Dans ce cas, pour déterminer l'INI d'un adversaire, il divisera par deux (arrondi au supérieur) le ND de difficulté exigé pour toucher cet adversaire.

EXEMPLE : *un adversaire* Difficile *à toucher (ND 21) possèdera une INI de 11.*

Le personnage ayant la plus haute valeur d'initiative agit en premier ce round-ci, puis les autres personnages peuvent agir dans l'ordre décroissant de leur initiative.
En cas d'égalité, le personnage ayant le plus haut score de PER agit en premier. S'il y a encore égalité, les deux personnages agissent simultanément.

RÉSOLUTION D'UNE ATTAQUE

Déclaration du nombre d'actions

Le personnage qui attaque annonce le nombre d'actions qu'il compte réaliser pendant sa phase d'attaque. Ces actions peuvent être constituées uniquement d'attaques, ou être un mélange d'attaques et d'autres actions (par exemple, donner un coup d'épée, puis couper de suite la corde qui retient le lustre). Chaque action réalisée en plus de la première inflige un malus de 1D à chaque action.

EXEMPLE : *Bob veut réaliser trois actions dans ce round. Il encourra donc -2D à chaque action.*

Il est possible, en accumulant les dés de malus, qu'un personnage doive retirer plus de dés que les trois qu'il lance normalement. Dans ce cas, on *retirera* du score final les dés de malus supplémentaires.

EXEMPLE : *Edrick se voit infliger un malus à son attaque de 4 dés. Il ne lancera donc pas les 4 dés au moment de son attaque, il se contentera d'additionner sa caractéristique en plus du score de sa compétence, puis ôtera 1d6 au résultat.*

Actions successives identiques

Au cours d'une phase d'attaque ou de défense, lorsque le PJ effectue deux actions successives identiques ou qu'il utilise le même membre pour réaliser cette action, la seconde action prend 1D de pénalité en plus des autres malus, dont ceux dus au fait de réaliser plusieurs actions.
Il est en effet plus rapide et plus facile de réaliser par exemple une action avec la main droite suivie d'une action avec la main gauche, plutôt que deux actions coup sur coup avec la même main.

Résolution de l'attaque

Pour attaquer, le personnage effectue un jet d'attaque d'ADR + compétence d'arme + 3d6.
Le défenseur effectue de son côté un jet de défense en fonction de la manœuvre qu'il désire réaliser afin de ne pas recevoir de dégâts.
Le plus haut score est le vainqueur.

Notes

— Si un défenseur ne voit pas venir l'attaque, le ND pour l'attaquant est de 10 pour le toucher (*Facile*). Le défenseur ne lance donc pas les dés pour se défendre.
— Toute action réalisée avec la main non-dominante infligera un malus de 1D. Un PJ ambidextre n'a pas ce malus, ou un malus moindre.

CONDITIONS PARTICULIÈRES

Adversaire plus haut ou plus bas

Attaquer un adversaire plus haut se fait avec un malus de 1D. Au contraire, attaquer un adversaire situé plus bas est plus facile : +1D

Attaque par surprise

Un personnage qui attaque par surprise bénéficie d'un bonus de 2D à sa première attaque.

Monter/descendre de monture

Cette action permet d'enfourcher ou de descendre d'une monture ou d'un véhicule. Cette action ne nécessite aucun jet de compétence, à moins de circonstances particulièrement difficiles (par exemple lorsque l'animal galope ou que le véhicule est en mouvement).
Les personnages qui effectuent cette action constituent une cible *facile* (ND 10). Cette pénalité dure un round, le temps de leur manœuvre.

ATTAQUES SPÉCIALES

Elle se font toutes avec un malus de 1D au toucher. Ces attaques sont les suivantes :

Faire trébucher

Si l'attaque réussit, l'adversaire tombe et se voit infliger la moitié de la marge de réussite de l'attaque en points de dégâts (auxquels on retire la CON de l'adversaire mais pas les points d'armure, arrondir à l'inférieur).
Un personnage à terre se voit infliger un malus de 1D à toutes ses actions, attaques, défense ou autre. Il lui faudra une action pour se remettre debout, temps pendant lequel il constituera une cible *Facile* à toucher (ND 10).

Désarmer
Cette action permet au personnage de désarmer son adversaire en le forçant à lâcher son arme, qu'il s'agisse d'une arme à distance ou d'une arme de contact. Si l'attaque réussit, l'arme vole à FOR mètres de l'adversaire.
En outre, si la personne qui désarme réussit un jet d'ADR *Assez Difficile* (ND 18), elle réussira à s'emparer de l'arme de son adversaire.

Repousser ou tirer
Cette manœuvre permet à un personnage de tirer ou de repousser un adversaire. La distance maximale en mètres sur laquelle un adversaire qui résiste peut être tiré ou repoussé par round est égal à la FOR du personnage +1, moins la FOR de l'adversaire, jusqu'à une distance maximale égale au score de MVT du personnage.
Un combattant disposant d'un bouclier aura un bonus éventuel à cette action égal au bonus de son bouclier.

EXEMPLE : *Edrick vient de réussir son attaque spéciale et essaie de repousser son adversaire sur une planche bardée de clous, située à quelques mètres du combat. Sa FOR de 6+1 est diminuée de 4, la FOR de son adversaire. Le MJ estime que 3 mètres est suffisant pour envoyer l'ennemi sur les piques.*

La distance maximale en mètres sur laquelle un adversaire qui ne résiste pas (par exemple s'il est inconscient) peut être tiré par round est égal à la FOR du personnage +1, moins la FOR requise pour tirer l'adversaire, jusqu'à une distance maximale égale au score de MVT du personnage.

EXEMPLE : *Un soldat tente de tirer une victime inconsciente hors du champ de bataille. La victime pèse 100 kg : il faut donc une FOR de 3 pour la tirer. Le soldat a un score de 8 en MVT et de 4 en FOR : il peut donc traîner la victime inconsciente sur (4+1-3) = 2 mètres par round.*

Charger
Il faut que le personnage puisse courir pendant 4 x MVT en mètres pour que ce soit efficace, c'est-à-dire sprinter pendant 1 round. Si l'attaque est réussi, il ajoute son score de MVT (non multiplié !) aux dégâts de son attaque.

Feintes et bottes
Les feintes sont des attaques spéciales dont les effets sont particuliers à cette feinte. Le malus encouru n'est pas forcément de -1D mais diffère selon la feinte employée. Un personnage ne peut utiliser une feinte que si un personnage la lui a apprise. Notez que lorsqu'une feinte est employée plusieurs fois au cours d'un duel avec un même adversaire, chaque tentative successive de la réaliser s'accompagne d'un malus cumulatif de -1D (l'adversaire connaît la botte et ne se laisse plus aussi facilement berner).

Quelques feintes :
– *Botte de Pessoar* (malus -1D) : l'attaque réussie paralyse le poignet qui tient l'arme de l'adversaire et inflige un malus de -1 à sa DEX pour 3 rounds.
– *Feinte D'Armanie* (malus -1D) : une partie quelconque du vêtement de l'adversaire est coupé en deux et tombe à ses pieds. L'AUR de cet adversaire est diminué de 3 pour le reste du combat.
– *Feinte de Rix* (malus -2D) : cette manœuvre en coupe-ret vise le front de l'adversaire. Le sang qui s'écoule de la blessure superficielle l'aveugle pendant 3 tours (DEX réduite de 3 points).
– *Botte de Pyrène* (malus -3D) : cette botte permet de viser le cœur de l'adversaire. En cas de réussite, le cœur est touché et les dégâts s'effectuent à 2 fois le nombre normal.

Viser une zone
Si votre personnage désire viser une zone particulière de son adversaire, appliquez le malus indiqué au jet d'attaque dans la table ci-dessous. En cas de succès, le personnage touche automatiquement la zone visée. Déterminez les dégâts selon la procédure habituelle.
Les dégâts sont infligés après soustraction des points d'armure.
Si l'attaquant n'a pas visé de zone particulière, on lance les dés suivants en fonction de l'arme employée :

Attaque portée avec...	Jet
La main, le pied ou une arme courte	2d6+1
Une arme moyenne, longue ou à distance	3d6

Dégainer et lancer
Cette action permet de dégainer une arme et de la lancer dans le même round (comme par exemple sortir un couteau de sa manche avant de le lancer).
Si le jet réussit malgré le malus de 1D, le personnage est parvenu à dégainer et tirer dans la même action. Sinon, il n'a réussi qu'à dégainer.

Table de localisation

Jet de dés	Localisation visée	Malus Attaque	Effet
3 4	Tête	-4	Dégâts x 2
5	Cou	-6	Dégâts x 1,5
6	Main*	-2	Dégâts / 2
7 8	Épaule*	-3	Dégâts / 2
9	Bras*	-2	
10 11	Poitrine/torse	-1	-
12	Estomac (ou reins)	-4	-
13	Organe vital	-6	Dégâts x 1,5
14 15	Cuisse*	-2	Dégâts / 2
16 17	Mollet *	-4	Dégâts / 2
18	Pied*	-3	Dégâts / 2

* Jeter 1D6 : 1-3 : gauche, 4-6 : droit

Manœuvres de Défense

Se défendre au cours d'un même round n'inflige pas de malus pour la première défense. En revanche, pour chaque défense suivante (ou autres actions, exceptées celles d'attaque), l'action coûtera 1D cumulatif par action.

EXEMPLE : Bob est attaqué par deux sbires. Il se défend contre le premier sans malus. Pour se défendre contre le second au cours du même round, cela lui coûtera -1D.

Parade
La compétence employée en parade avec une arme est la même que celle employée pour l'attaque avec cette arme. Pour parer avec un bouclier, le défenseur emploie la compétence Boucliers.

En cas de parade réussie, ce n'est pas le défenseur qui prend les dégâts, mais les deux objets qui ont été utilisés pour la parade (dans le cas par exemple d'une épée parée par un bouclier, les deux sont susceptibles de recevoir des dégâts).
On lance les dégâts de l'arme, et on compare aux points de résistance à la fois de l'arme et de l'objet qui pare. Si les dégâts sont supérieurs à la résistance de l'objet, celui-ci perd un nombre de points de résistance égal à la différence entre le jet et sa résistance.

Parvenu à 0 points de résistance, l'objet se brise. Dans ce cas, la moitié des points qui restent éventuellement sont infligés en tant que points de dégâts (moins les points d'armure, arrondir à l'inférieur). L'attaquant comme le défenseur peuvent de cette manière prendre des points de dégâts.

EXEMPLE : Jobiak attaque Edrick, qui pare avec une chaise qui traînait par là.
Le jet d'attaque est de 14, le jet de parade est de 16. Edrick réussit donc à parer. L'adversdaire lance les dégâts, qui sont de 16.
La résistance de l'épée étant de 18, l'épée de l'attaquant ne prend pas de dégâts suite au choc.
En revanche, la pauvre chaise ne possède que 6 points de résistance ! Elle encaisse donc 16-6 = 10 points de dégâts. Comme elle n'en a que 6, elle se brise sous le coup d'épée de l'attaquant, et Edrick prend 4 : 2 = 2 points de dégâts, heureusement encaissés par son armure.

En cas d'égalité de jet entre une parade et le jet d'attaque de l'adversaire, on considère qu'il y a affrontement, arme contre arme. Pour débloquer la situation, les deux adversaires font chacun un jet de FOR + 3D6. Le vainqueur peut soit repousser son adversaire, soit continuer à le bloquer jusqu'au prochain round.

Bouclier
L'utilisation de la compétence bouclier apporte un bonus au jet de parade en fonction de la taille de ce bouclier.
Petit : aucun (targe)
Moyen : +1D (écu, rondache)
Grand : +2D (pavois)

En revanche, toute autre action de défense effectuée alors que le personnage porte ce bouclier s'effectuera avec un malus égal au bonus du bouclier. Il est en effet, par exemple, beaucoup plus difficile d'esquiver lorsqu'on porte un gros bouclier !

Le bonus de bouclier est aussi ajouté à la défense du personnage lorsque celui-ci est victime d'une attaque par arme à distance, même s'il n'est pas conscient de cette attaque. Techniquement, le jet de l'attaquant pour toucher le défenseur muni d'un bouclier sera donc minoré de ce bonus bouclier.

Esquive
Cette manœuvre s'effectue avec la compétence du même nom et l'ADR d'un personnage. Un personnage qui choisit d'esquiver ne prendra aucun dégât en cas de réussite. Notez qu'un personnage possédant un score en *Acrobatie* ajoute la moitié de ce score à toutes ses tentatives d'esquive (arrondi à l'inférieur).

Styles de combat

On peut choisir d'ôter des dés en attaque afin de les ajouter en défense et inversement. Seuls les 3D6 de base sont concernés, et non les bonus et malus éventuels. Cette faculté permet de s'adapter plus facilement à des adversaires différents ou à des environnements difficiles.

EXEMPLE : Jobiak choisit de pousser sa défense contre un adversaire redoutable. Il choisit donc d'ôter 1D en attaque (et lancera donc 2D au lieu de 3) et de l'ajouter en défense (il lancera donc 4D en défense).

Exemples Divers

Attaques :

– Si on fait deux attaques successives avec la même arme dans le même round, on a -1D à chaque action, plus -1D de pénalité à la seconde action car elle est réalisée avec la même main : action 1 : -1D, action 2 : -2D

– Trois attaques avec la même arme dans le même round : action 1 à -2D, action 2 à -3D, action 3 à -4D.

– Si on fait deux attaques, la première avec une arme, la seconde avec le poing, un coup de tête ou de pied : -1D à la première attaque, et -1D à la seconde.

– Si on fait deux attaques avec 1 arme dans chaque main, le malus n'est que de -1D à chaque jet, mais avec un malus de -1D pour la main non-dominante.

– Le personnage fait une attaque, et de l'autre main lance un pot de fleurs sur son adversaire : -1D à chaque action et -1D au jet du pot car il est effectué avec la main non-dominante.

Défense :

– Le PJ n'a qu'une épée et fait face à deux attaques successives. Il choisit de parer les deux attaques avec cette épée : il n'a pas de malus à la première parade, mais -1D à la seconde parade, et -1D car il utilise deux fois successivement la même arme, pour un total de -2D.

– Un PJ avec épée et bouclier serait plus avantagé, car il pourrait parer une première attaque avec son bouclier (pas de malus et un bonus de parade dû au bouclier), et la seconde avec son épée avec -1D seulement de malus. Idem avec deux armes (sans le bonus bouclier).

– Les malus se cumulent avec les malus/bonus dus aux actions spéciales. Par exemple, à son round d'attaque, un PJ choisit de porter un coup d'épée à un ennemi, et de l'autre main de lancer une dague qu'il sort de sa botte. Il aura donc -1D à chaque action, avec en plus le malus dû au type d'attaque « dégainer et attaquer » (-1D) et le malus de main non-dominante (-1D). Donc : action 1 -1D, action 2 -3D.

Combat avec deux armes

– *Attaque simultanée* : le PJ peut utiliser en même temps ses deux armes pour attaquer. Dans ce cas, l'attaque se fait à -1D, mais les dégâts en cas de réussite sont ceux des deux armes cumulées (les dégâts dus à la marge d'attaque ne sont pas doublés).
En revanche, une autre attaque dans le même round avec l'une des deux armes se fera avec -1D (actions successives avec la même arme).

– *Défense simultanée* : le défenseur peut parer en même temps avec ses deux armes. Dans ce cas, il bénéficie d'un bonus de +1D à sa parade. En revanche, au cas où il parerait encore au cours de la même phase de défense, il se verra infliger le dé de malus dû aux actions successives.

Hommes de main et autres sbires

Plutôt que de lancer les dés afin de déterminer les scores d'attaque ou de défense des hommes de main, le MJ peut simplifier le combat en attribuant un ND en attaque et en défense à un adversaire, nombre qu'il faudra dépasser par le joueur. Un ennemi vif mais faible, par exemple, pourra être *difficile* à toucher (ND 21 en score de parade et d'esquive, le PJ devra donc dépasser ce nombre pour le toucher) mais ses attaques seront *faciles* à éviter (ND 12 pour son score d'attaque, que le PJ devra donc dépasser en défense).

Combat à distance

Le combat à distance inflige un malus à l'attaquant en fonction de la situation de son adversaire (distance, taille, vitesse, etc...). Une attaque s'effectue avec un ND de base de 10, modifié par les valeurs du tableau ci-contre. Dans le cas d'armes lancées, telles que couteaux, dagues, haches, la caractéristique utilisée par le personnage qui attaque est l'ADR. En cas de propulsion par une arme associée (arc, arbalète), la caractéristique est la PER.

EXEMPLE : Un personnage marche à 20 mètres de son ennemi. Étant donnée la distan-

Table des modificateurs de combat à distance

Taille de la cible	***Modificateur au ND***
Gigantesque : 32m ou plus (navire, pont)	+12
Énorme 16m ou plus (baleine, maison)	+6
Très grande, 8m ou plus (bus, grand robot)	+4
Grande, 4m ou plus (cheval, voiture, arbre,robot)	+2
Moyenne, 2m ou plus (humain)	0
Petite, 1m ou moins (chien, tonneau)	+2
Très petite, 0,5m ou moins (chat, tête, membre)	+4
Visibilité de la cible	***Modificateur***
Complètement masquée / invisible	+5
En grande partie dissimulée (brouillard épais, couvert lourd)	+3
Partiellement dissimulée (brouillard léger, couvert léger	+1
Cible à couvert	***Modificateur***
Moitié du corps visible	+1
Tête et épaules visibles	+2
Tête visible seulement	+3
Silhouette	
Élévation	***Modificateur***
Cible plus haute que l'attaquant (surélevée, montée)	+2
Cible plus basse que l'attaquant (en contrebas, allongé)	+2
Tir	***Modificateur***
Visé	+2/round (max +6)
Stabilisé (trépied ou autre)	2
Distance	***Modificateur***
1 - 5 m	0
6 - 15 m	+2
16 - 25 m	+4
26 - 35 m	+6
36 - 50 m	+8
51 - 100 m	+10
101 - 150 m	+12
151 - 200 m	+14
201 - 300 m	+16
301 - 400 m	+18
401 - 600 m	+20
601 - 800 m	+22
801 - 1000 m	+24
Mouvement de la cible	***Modificateur***
3-4 m /round (marche)	+1
5-8 m /round (footing)	+2
9-16 m /round (course)	+4
17-32 m /round (sprint)	+6
33-64 m /round (40 - 76 km/h)	+8
65-128 m /round (vitesse sur route, train)	+10
129-256 m /round (petit avion, hélicoptère)	+12
257-512 m /round (voiture de course)	+14
513-1024m (1km) /round (jet privé)	+16
1025-2048m (2km) /round (F 18, mur du son)	+18
2049+ / round (F 15 en vitesse de pointe)	+2

ce, le MJ applique un malus de +4 au ND de 10, et un malus de 1 pour la marche, ce qui fait passer ce ND à 15 (un jet Moyen*).*

Charger une arme
En règle générale, il faut 1 round pour recharger un arc ou une fronde, 2 rounds pour recharger une arbalète.

Attaques spéciales

Viser
En prenant le temps de viser, un personnage put annuler tout ou partie du malus de portée. Chaque round complet passé à viser (et à ne rien faire d'autre) confère au personnage un bonus cumulatif de +1D à son jet de compétence. Quel que soit le temps passé à viser, ce bonus ne peut jamais dépasser +3D.
Pendant qu'il vise, un personnage doit rester concentré, et il constitue une cible *facile* à toucher (ND10). Toute réaction à une attaque ou toute autre tentative d'accomplir une action annule le temps passé à viser. Le personnage doit recommencer à viser pendant un autre round.

EXEMPLE : La cible de Marce se trouve à 40 mètres, ce qui implique un malus de 8 au ND : il doit donc faire son jet de compétence d'Arbalète contre un ND de 18.
Comme il est embusqué, Marce décide de passer deux rounds à viser. Marce lâche la corde et lance les dés, dont 2D supplémentaires...

Viser une zone
Si votre personnage désire viser une zone particulière de son adversaire, appliquez le malus indiqué au jet d'attaque. En cas de succès, le personnage touche automatiquement la zone visée. Déterminez les dégâts selon la procédure habituelle.
Les dégâts sont modifiés après soustraction des points d'armure.

Tirer ou lancer rapidement
Cette action peut être entreprise en conjonction avec une action d'attaque, comme par exemple dégainer une flèche et tirer dans le même mouvement.
Si le jet a réussi malgré un malus de -1D, le personnage a réussi à dégainer et tirer dans la même action. Sinon, il n'a réussi qu'à dégainer.

LES DÉGÂTS

Dégâts des armes

Type d'arme	Dégâts
Armes petites et lancées (dague, hachette, coutelas)	1D6
Armes moyennes et frondes (épée, hache, masse, flèche, bille)	2D6
Armes grandes et arcs (fléau, hache ou épée à deux mains, hallebarde, lance, carreau)	3D6

Dégâts de marge
En plus des dégâts de base des armes, il faut ajouter la moitié de la marge de réussite entre le jet de l'attaquant et celui du défenseur (arrondi à l'inférieur), ou entre le jet d'attaque et le ND pour les attaques à distance. En effet, plus une attaque est réussie, plus les dégâts infligés risquent d'être importants, et cela indépendamment de l'arme employée !
Pour les dégâts par choc, on enlève la CON du PJ et les points de son armure. Pour les dégâts par perforation, on n'enlève que l'armure.

Dégâts à mains nues
Les dégâts à mains nues occasionnent 1D6 de dégâts + la FOR du personnage divisée par 2 (arrondi à l'inférieur). Les dégâts de marge ne s'appliquent pas.

Bonus ou malus aux dégâts

La plupart des armes demandent un score minimum de FOR pour être utilisées :

Type d'arme	FOR minimum
Petites armes, armes Légères ou de poing (dague, bâton, arbalète)	3
Armes moyennes (épée, gourdin, arc)	5
Armes lourdes ou à deux mains (masse d'arme, hache à deux mains)	7

Chaque point de FOR que possède un personnage en dessous de la FOR minimum lui inflige un malus de –1 à son INI et -1D à ses jets de compétence avec cette arme. Les dégâts de l'arme sont également réduits de 1d6.

EXEMPLE : Joert essaie de manier une masse d'arme avec une FOR de 5. Comme il faut un minimum de 7 pour manier ce genre d'arme, Joert encourt un malus de -2D à ses jets ! Ses dégâts, en outre, seront réduits de 2d6, il ne fera donc qu'1d6 de dégâts avec cette masse. Il devra donc compter sur des attaques de qualité, c'est-à-dire avec une marge de réussite conséquente, pour espérer faire des dégâts importants...

Si les dégâts d'une arme de contact sont réduits à 0d6 à cause d'une FOR insuffisante, le personnage ne peut tout simplement pas manier l'arme avec suffisamment de précision pour infliger des dégâts lors d'un combat. Il devra uniquement compter sur les dégâts de marge, c'est-à-dire non sur sa force mais sur son adresse.

EXEMPLE : Dardia ne possède que 3 en FOR. Les dégâts de sa masse seront réduits de 4d6, elle ne fera donc aucun dégâts de base avec elle. Elle ne sera pas non plus capable de faire des dégâts de base avec une simple épée. En revanche, avec une arme plus légère, une dague, par exemple, elle n'aura aucun malus.

En revanche, pour chaque point de FOR au-dessus de la

FOR minimum indiquée, le personnage inflige 1d6 points de dégâts supplémentaire, jusqu'à un maximum égal au double des dégâts normaux de l'arme. Ces dégâts ne sont pas comptabilisés en cas d'attaque avec des armes auto-propulsées telles que les arcs ou les arbalètes.

EXEMPLE : *Grobil possède une FOR de 8. Avec une masse, il infligera des dégâts de base de 4d6. Avec une épée aussi, dans la mesure où les dégâts ne peuvent être supérieurs au double des dégâts de base.*

Points d'armure

La valeur d'armure est retirée aux dégâts, pourvu bien entendu que la zone touchée soit couverte !
Si un personnage possède une FOR inférieure à la FOR minimum de l'armure qu'il porte, il subit un malus à tous ses jets –1D par point de FOR en dessous du minimum requis.

EXEMPLE : *Bob a 5 en FOR . Il enfile une armure de plaque, qui possède une FOR minimum de 7. Comme la FOR de Bob est inférieure à la FOR Minimum de l'armure qu'il porte, il subit un malus temporaire de –2D à tous ses jets tant qu'il porte cette armure.*

Un personnage qui possède un score de FOR supérieur à la FOR minimum de l'armure ne bénéficie d'aucun bonus.

Points d'armure		
	VA	FOR minimum
Armure faible (vêtements épais fourrure)	4	1
Armure moyenne (cuir)	8	3
Armure lourde (cotte de maille cuir clouté)	12	5
Armure massive (armure de plaque)	16	7

Localisation

Pour déterminer l'endroit où le coup a touché, il suffit de lancer les dés et de consulter la Table de Localisation ci-dessous. La combinaison exacte de dés à utiliser dépend du type d'arme utilisé pour l'attaque (le cas échéant).

Attaque portée avec...	Jet
La main, le pied ou une arme courte	2d6+1
Une arme moyenne, longue ou à distance	3d6

Tous les dégâts se font après soustraction de l'armure, si applicable.

Étourdissement

Un personnage peut être étourdi, sonné ou assommé par un coup particulièrement puissant. Chaque fois qu'un personnage subit en une seule fois une quantité de dégâts supérieure à la moitié du score de PV qui lui reste (arrondi à l'entier supérieur), après avoir soustrait sa CON et/ou ses points d'armure (le cas échéant), il est sonné et perd sa prochaine action, qu'il passe à récupérer. Le round suivant, le personnage a recouvré ses esprits et peut agir normalement.
Si un personnage n'a pas encore agi pendant le round durant lequel il se retrouve sonné, il perd son action pour ce round mais peut agir normalement le round suivant. S'il a déjà agi, il perd son action du round suivant et pourra agir deux rounds plus tard.

EXEMPLE : *Kyle possède un score de PV de 20 et une CON de 5. Un coup de poing lui inflige 17 points de dégâts contondants. Kyle soustrait sa CON aux dégâts, et subit donc en réalité 12 points de dégâts. Ce total étant supérieur à la moitié de son score de PV, Kyle est sonné pendant un round !*

A la discrétion du MJ, un personnage sonné peut tomber, être figé, ou être d'une façon ou d'une autre incapable de poursuivre l'action qu'il était en train d'accomplir (par exemple tenir une corde, rester en selle, etc...)
Pour toucher un personnage sonné, le ND est de 10.

Table de localisation			
Jet de dés	***Localisation visée***	***Malus Attaque***	***Effet***
3 4	Tête	-4	Dégâts x 2
5	Cou	-6	Dégâts x 1,5
6	Main*	-2	Dégâts / 2
7 8	Épaule*	-3	Dégâts / 2
9	Bras*	-2	
10 11	Poitrine/torse	-1	
12	Estomac (ou reins)	-4	
13	Organe vital	-6	Dégâts x 1,5
14 15	Cuisse*	-2	Dégâts / 2
16 17	Mollet *	-4	Dégâts / 2
18	Pied*	-3	Dégâts / 2

* Lancez 1d6 ; 1-3 = gauche, 4-6 = droit.

Inconscience et mort
Si ses PV tombent à 0 ou moins, le PJ est sévèrement blessé et subit toutes sortes de désagréments :

1. INCONSCIENCE : le PJ doit faire chaque round un jet de VOL pour ne pas tomber dans l'inconscience, avec un ND égal à 15 + le nombre de PV en négatif. S'il rate ce jet, il restera inconscient un nombre d'heures égal aux PV perdus lors de la blessure qui l'a fait sombrer dans l'inconscience. Un personnage inconscient constitue une cible *facile* (ND 10).
S'il demeure conscient, toutes les actions du PJ se font avec un malus égal au score en négatif (Ex : à -4 PV, -4 points de malus à chaque action).

2. HÉMORRAGIE : qu'il soit conscient ou non, il doit faire par round un jet de CON pour ne pas perdre un PV supplémentaire (hémorragie). Le ND est de 15 + le nombre de PV en négatif. Ce jet n'est plus nécessaire lorsque le PJ est stabilisé grâce à un jet de Premiers Soins ou de Médecine.

3. GRAVITÉ DE LA BLESSURE : au moment où le personnage passe en négatif, on considère que l'endroit où il a été touché est victime d'une blessure grave. Le personnage doit faire un jet de dé sous sa CON avec un ND égal au nombre de PV perdus à cause de cette dernière blessure :
– En cas d'échec, le personnage perd le membre atteint, ou meurt pour toute autre zone touchée (traumatisme crânien, hémorragie interne, etc...). Un membre amputé diminue l'ADR de 2 points de manière définitive.
– S'il le réussit, l'endroit touché sera victime d'une séquelle (cicatrice, claudication) dont la gravité sera fonction du nombre de PV perdus, à la discrétion du MJ. Par exemple, une blessure grave à la tête mais dont le personnage a réussi le jet de CON peut se traduire par une oreille coupée ou une mâchoire fracturée.

Si le personnage dépasse en négatif son score de CON, il meurt.

RÉCUPÉRATION

Guérison naturelle
Un personnage récupère CON points de vie par jour de repos, c'est-à-dire sans réaliser de combat ou autre prouesse physique. Si la journée de repos est perturbée par une quelconque action de ce type, le personnage ne récupère que la moitié de sa CON (arrondi à l'inférieur) pour cette journée.
Au cas où un personnage perdrait des points de caractéristique, la récupération s'effectue à raison d'un point par semaine.

Aide médicale
En cas de traitement par un médecin, celui-ci doit réussir un jet de *Médecine* chaque demi-journée, dont le ND est égal au nombre de PV que le personnage possède en moins par rapport à son maximum. En cas de succès, le patient récupèrera la marge de réussite en PV. Ce gain s'ajoute à la récupération naturelle de l'organisme.

En cas d'échec, en revanche, le patient se voit infliger des dégâts supplémentaires de la moitié de la marge d'échec (arrondie à l'inférieur), diminué de son score de CON.

EXEMPLE : Vlick n'a plus que 5 PV sur son total de 22 ! Il a ainsi perdu 17 points de vie au cours des combats de la journée précédente. Le médecin devra donc faire un jet avec 17 comme ND. Il réussit son jet du matin avec un score de 22 : Vlick récupère donc 5 PV. L'après-midi, en revanche, il rate son jet en faisant 12 : Vlick se voit infligé 2 points de dégâts et aurait peut-être intérêt à se trouver un meilleur médecin. Heureusement, en fin de journée de repos, la guérison naturelle lui permet de retrouver son score de CON (5) en nombre de PV supplémentaires. En tout, Vlick aura donc regagné 8 PV.

PV négatifs
En cas de PV négatifs, les dégâts sont trop graves et la guérison naturelle ne peut s'effectuer. Le patient est gravement blessé, et seule une opération de *Chirurgie* pourra lui faire récupérer des PV. Les conditions de lancer du jet sont les mêmes que pour le jet de *Médecine*. Dès que le nombre de PV est redevenu positif, les effets de la médecine et de la guérison naturelle se produisent à nouveau.
N'oubliez pas qu'un personnage possédant un nombre de PV négatif verra toutes ses actions flanquées d'un malus égal au nombre de PV négatifs.

Condition des soins
Le jet de médecine ou de chirurgie est modifié en fonction des conditions d'accueil du patient :

Conditions	*Modificateur*
Très mauvaise hygiène	-2D
Infirmerie de fortune ou improvisée (bureau, chambre, etc...)	-1D
Équipement médical adéquat (Kit de premiers secours)	+1D
Installations médicales adaptées (infirmerie, hôpital)	+2D

OBJETS INANIMÉS

Il arrivera tôt ou tard un moment où le MJ ou l'un des joueurs voudront savoir si une attaque peut traverser un certain matériau, qu'il s'agisse d'un mur, d'une porte ou de tout autre objet.
Alors que les créatures vivantes ont des Points de Vie, les objets non vivants ou des Points de Résistance (PR). Ces derniers fonctionnent exactement comme les points de Vie, excepté qu'à 0 point de Structure, un objet ne meurt pas mais est détruit. Le terme « détruit » peut signifier diverses choses, selon la nature de l'objet et l'appréciation du MJ. Un véhicule détruit est immobilisé, une fenêtre est brisée, un mur est démoli, une porte en bois est éventrée, etc...

Lorsqu'un objet a subi un total de points de dégâts égal au double de ses points de Structure, il est anéanti, et ne peut plus être réparé. Un véhicule « anéanti » tombe en morceaux, un mur est pulvérisé, une porte en bois est réduite en copeaux, etc...

Dans la mesure où un objet évite rarement l'attaque qu'on lui porte, on considère que le jet d'attaque est automatiquement réussi et on ne jette que les dés de dégâts.
Lorsqu'un objet prend des dégâts, on ne retire aucun point tant que la somme de dégâts est inférieure aux points de résistance de l'objet. Lorsque les dégâts sont supérieurs, on retire à l'objet la différence entre le nombre de PR et les dégâts infligés.

EXEMPLE : un petit arbre prend 20 points de dégât. Comme il a 15 PR, il perd la différence entre les deux, et n'a plus à présent que 10 PR.

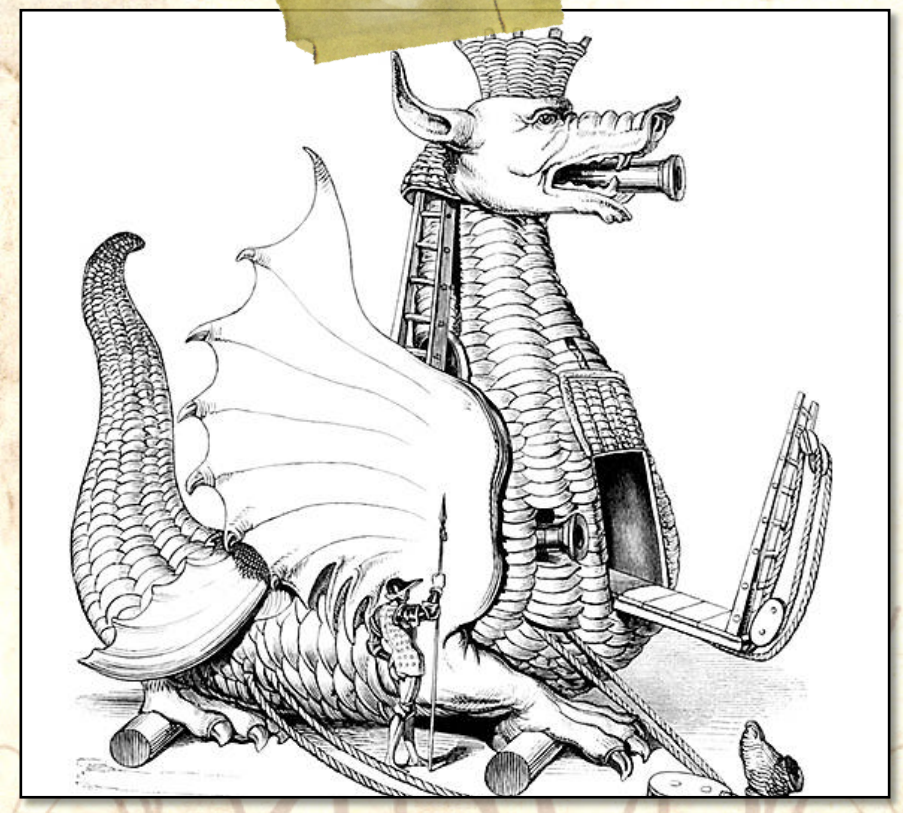
Points de résistance des armes et boucliers

En fonction de la qualité de l'arme ou du bouclier, les Points de Résistance (PR) des armes et boucliers sont les suivants. Le MJ pourra aussi employer cette table s'il désire prendre en compte la résistance des armures.

Qualité	**PR**
Mauvaise qualité ou arme très usagée	10
Qualité moyenne ou arme usagée	15
Bonne qualité ou arme presque neuve	20
Excellente qualité ou arme neuve	25

SOLIDITÉ DES OBJETS

Arbres	***PR***
Petit, 2m ou moins	15
Moyen, 15m ou moins	20
Grand, 15m ou plus	25
Exterieur, Divers	
Bidon en métal, 50 litres	15
Buissons	6
Cabanon	9
Caisse en bois, petite	9
Caisse en bois, grande	15
Console de contrôle, Par section de 2m	12
Mannequin	9
Mât	12
Pavé, 1 seul	12
Plaque d'égout	25
Pont, petit (1.6 ktons)	20
Pont, grand (100 ktons)	30
Poutrelle d'acier, par section de 2m	30
Pierre, par mètre cube	30
Rails de chemin de fer	25
Rocher	25
Terre, par mètre cube	15
Tonneau	15
Meubles	
Armoire, petite (metal)	12
Armoire, grande (metal)	16
Baignoire	15



Lanceur de D6 de dégâts (prototype)

Bibliothèque pleine	20
Bureau, petit (bois)	10
Bureau, grand (bois)	15
Bureau, grand (metal)	20
Chaise standard	9
Cheminée	25
Cheminée (Linteau)	9
Etagère, petite	10
Etagère, grande	15
Fauteuil en cuir	10
Lampadaire	15
Meuble (bois léger)	9
Meuble (bois lourd)	12
Meuble, métal	15
Plante, grande	9
Pot de chambre	6
Table, moyenne	9
Table, grande	12
Tableau, petit (toile)	5
Tableau, grand (toile)	7
Verre	2

Machines

Machine, très légère/petite	10
Machine, légère	15
Machine, moyenne	20
Machine, lourde	25

Murs et barrières

Barbelés	10
Barrière basculante en bois	6
Barrière de barbelés	15
Mur blindé	30
Mur de bois	12
Mur de brique	15
Mur de ciment	18

Portes

Portes de cité en bois	20
Portes de cité en bois (grandes)	50
Porte intérieure en bois	8
Porte extérieure en bois	12
Porte de coffre-fort	40
Porte de coffre-fort (grande)	50

Serrure

Serrure domestique	9
Serrure de porte blindée	12

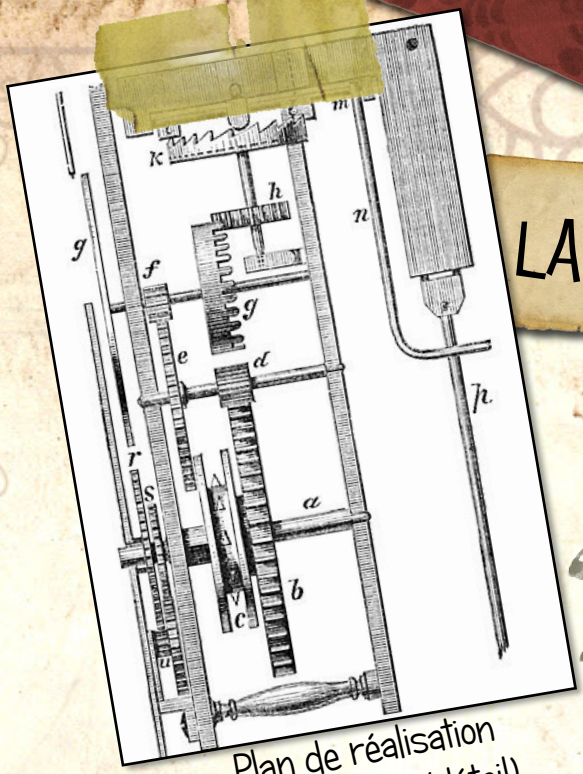
Vehicules

Charette, petite	20
Charette, grande (diligence)	30
Char (antique)	20
Chariot couvert	30
Wagon	18

Divers

Maître de Jeu	512

LA MAGIE



Plan de réalisation d'un sortilège (détail)

La magie du Retzel System est très simple à mettre en oeuvre.
Un mage désirant lancer un sort doit d'abord déterminer son Niveau de Difficulté. Il doit ensuite battre ce ND, et perd pendant l'incantation autant de Points d'Energie que le ND du sort.

Apprentissage
Un personnage désirant jouer un mage doit avoir passé avec un maître un certain nombre d'années d'apprentissage. On ne peut en effet se mettre du jour au lendemain à tisser des sorts !
Chaque semestre passée avec un maître augmentera de 2 le ND maximum des sortilèges que le mage pourra lancer. L'étude seul de livres sans aide extérieur permet d'augmenter le ND de 1 par semestre. Le personnage peut bien entendu continuer à étudier pendant qu'il vit des aventures !
Pour qu'un mage puisse apprendre quelque chose au contact d'un maître, il faut que ce dernier possède une limitation dans ses ND au moins supérieure de 5 par rapport à celui de son élève.

Niveau de Difficulté de Base
Les sort sont plus ou moins délicats à lancer. Pour cela, il y a une difficulté de base. Il est en effet toujours plus difficile de lancer une flèche magique que de réveiller un mort ! Quelques exemples :
Manipulation des éléments (eau, feu, glace, etc...) : 2
Télékinésie : 3
Télépathie et autres : 4
Création d'objet : 5
Métamorphose : 7
Animation d'un mort : 10
Invocation d'un démon majeur : 15
Etc...

Domaines
Ensuite, en fonction des domaines impliqués par ce sort, le MJ augmente le niveau de base. En général, le MJ utilise les composantes les plus importantes pour le sort, en général 2 ou 3.
Voici des variables que le PJ peut employer pour déterminer les domaines :
Dégâts ou PV : 1 ND par point de dégât ou PV.
Distance : 1 ND tous les 10 mètres (contact : 0)
Poids : 1ND par 10 kilos (une illusion ne possède pas de poids).
Vitesse : 1 ND par 10 km/h (3 m/sec)
Vitesse moyenne d'une flèche : 150 km/h. Vitesse moyenne d'un projectile lancé depuis un trébuchet : 250 Km/h
Volume : 1 ND par m^3
Personnes : 1 ND par personne concernée
Caractéristique ou compétence : 5 ND par point de caractéristique, 1 ND par point de compétence
Vitesse angulaire : 10 tours/min.
Psychisme : le ND est l'objet d'un duel avec la victime. C'est le mage qui choisit le ND. Plus celui-ci sera élevé, plus la victime aura du mal à résister.

EXEMPLE : Rudil veut lancer un rocher de 50 kilos sur le mur d'une forteresse, située à 50 mètres, pour lui causer des dégâts. Pour cela, il décide de le lancer à 100 km/h. Le niveau de difficulté du sort sera donc de :
– 3 pour la télékinésie
– 5 pour le poids
– 5 pour la distance
– 10 pour la vitesse
Total : 23. C'est un sort Difficile.

Durée de préparation
Le temps de base pour tisser un sort en minutes est le ND divisé par 2 (inférieur). On peut baisser ce temps en ajoutant 1 ND par minute en moins passé à tisser.

Si à l'inverse on prend son temps, on baisse d'un ND par minute en plus passée sur le sort. Un sort très complexe peut donc être réalisé lorsque le mage y passe plusieurs heures, voire plusieurs jours !

EXEMPLE : Pour tisser son sort, Rudil devra passer 11 minutes à incanter. Il décide de n'y passer que 7 minutes (4 ND en plus), et augmente donc le ND total à 27.

Réussite du sort
Pour lancer le sort, le mage doit réussir un jet avec comme caractéristique de base l'INT et comme compétence la spécialité en rapport avec le sort. S'il ne possède pas de spécialité correspondant au sort, il n'ajoute tout simplement pas de compétence mais juste son INT. Le score à battre est bien sûr le nombre de ND du sort.

EXEMPLE : Rudil emploie sa compétence en Magie de Combat, il ajoute donc que son intelligence de 7 à cette compétence de 5. Il lance 3D6 et fait 8 ! Le total est donc de 7 + 5 + 8 = 20, soit 7 points de moins que ce qu'il fallait !

Dépense d'énergie : le mage perd 1/2 PE par minute passée à incanter le sort (supérieur).

EXEMPLE : Rudil passe 7 minutes sur son sort, et perd donc 4 PE.

Sort raté
Si le jet de dés est inférieur au ND, le sort fonctionne mais moins bien. Le MJ prend au choix ou au hasard l'une des variables et diminue celle-ci d'autant de points que ce qu'il fallait pour que ça fonctionne. Si la variable est parvenue à 0 mais qu'il reste encore des points à répartir, le MJ prend une autre variable et ainsi de suite.

EXEMPLE : 20 au lieu des 27 demandés, cela fait 7 points et le MJ décide que la vitesse ne sera pas précisément celle que Rudil voulait employer. Elle ne sera pas de 100 km /h mais de 30. Le rocher s'élève donc dans les airs, mais les 50 kilos cognent contre le mur et rebondissent mollement avec des dégâts minimes. Pauvre Rudil, comme il se sent ridicule !

Compétence secondaire
Parfois, le PJ désire réaliser un sort qui implique l'emploi d'une compétence secondaire. Par exemple, ses compétences artistiques s'il veut réaliser une sculpture magique. Imiter les traits d'une personne demande un jet de mémoire en plus pour obtenir le niveau de qualité de la réplique, etc...
Si le lancer du sort est réussi, le PJ devra en plus réussir le jet de compétence secondaire.

Association de mages
Des mages peuvent mettre leurs talents en commun. Par défaut, le ND total du sort est divisé entre les différents mages (arrondi au supérieur). Ceux-ci peuvent aussi décider de la répartition des différentes domaines à incanter, par exemple avec un mage pricnipal qui prend à son compte de nombreux ND, et un ou deux assistants qui s'occupent du reste.
Ceux qui ratent leur jet enlèvent autant de ND du sort, rendant celui-ci moins efficace. Dans la mesure où le ND est divisé entre les mages, le temps d'incantation sera moins important, de même que la fatigue !

EXEMPLE : Rudil ne digère pas son échec. Il demande à son collègue Zibli de l'aider. Ils refont le même sort, mais veulent envoyer cette fois un rocher de 100 kilos à 150 km/h, toujours à 50 mètres.
Le ND est donc le suivant :
— Télékinésie 3
— 10 pour le poids
— 5 pour la distance
— 15 pour la vitesse, soit un ND total de 33, c'est-à-dire un sort Quasiment impossible. *Heureusement, ils sont deux ! Le sort est partagé en deux, soit un ND de 17. Ils passeront donc 8 minutes en incantation, temps pendant lequel ils perdront 4 PE.*
Gageons qu'il vont réussir ou changer de métier !

Energie et sortilège
Lorsqu'un sort continue à fonctionner une fois lancé (par exemple une épée magique), le sort doit bien trouver son énergie quelque part, en l'occurrence sur celui auquel le sort est accordé. Le nombre de PE dépensé pour alimenter un sort est égal à la moitié du ND par jour s'il est passif (exemple : dégâts en plus infligés quand l'épée touche, solidité d'une armure) et à la moitié de la ND par heure s'il est actif (épée qui éclaire, mesure de l'humidité de l'air...).
Un mage qui travaille sur un sort de manière épisodique doit aussi dépenser de l'énergie afin que celui-ci ne se dissipe pas, mais cette dépense est négligeable : 1 PE par jour. La dépense est la même quand un sort est terminé, mais conservé jusqu'à son lancement.

Entraînement
Chaque fois qu'un PJ lance un sort avec une marge de réussite de plus de 5, il retire 1 ND la prochaine fois qu'il lancera le même type de sort. Il sera donc plus efficace, prendra moins de temps pour le lancer et sera moins fatigué !

Domaines à vendre
Un PJ peut acheter des composantes de sort déjà prêtes, par exemple un domaine de vitesse. Dans ce cas, le domaine ne sera pas pris en compte dans le calcul du ND total. Il existe aussi certains artéfacts puissants qui permettent de bénéficier d'énergie ou de composantes supplémentaires ou gratuites !

EXEMPLE : Trugihn, un maître du mal, veut se venger du monarque qui l'a chassé de la cour. Il souhaite donc concocter un puissant sort de nuage éthéré empoisonné, et lancer ce sort à une réception prochaine, sur environ 200 personnes, tout en leur infligeant à chacun 20 points de dégâts. Rien que ça !
Le ND total est donc de 200 pour le nombre de personnes, et 200 x 20, c'est à dire de 4 000 pour les dégâts. Total : 4 200 !

Trugihn réfléchit à une stratégie pour parvenir à ses fins. Tout d'abord, il doit se mettre en quête d'apprentis et en trouve 5 qui vont l'aider dans sa tâche. Le ND sera donc de 4 200 : 6 = 700 pour chacun. Il veut ramener le ND à 20 pour chaque mage, il faut donc trouver 700 - 20 = 680 ND par tête de pipe.

Pour cela, une seule chose à faire : passer du temps sur le sort afin d'abaisser le ND ! Le problème est que les associés ne possèdent en moyenne que 30 PE, ils ne pourront donc passer que 60 minutes par jour sur le sort avant d'être épuisés, ce qui fait 680 : 60 = 11 jours ! C'est beaucoup trop, le banquet a lieu dans seulement 5 jours ! Aussi, Trugihn fait appel à ses contacts du marché noir et achète au prix fort un sortilège de vampirisation, capable de transférer les PE et les PV d'un être humain vers un autre.

Chaque jour, il sacrifie deux hommes capturés et distribue les PE à ses hommes et à lui même. Les deux premiers ramènent ainsi 100 PV en tout. Lui et ses acolytes peuvent donc travailler environ 100 : 6 = 15, donc 30 minutes de plus dans la journée. Cela suffira-t-il ?

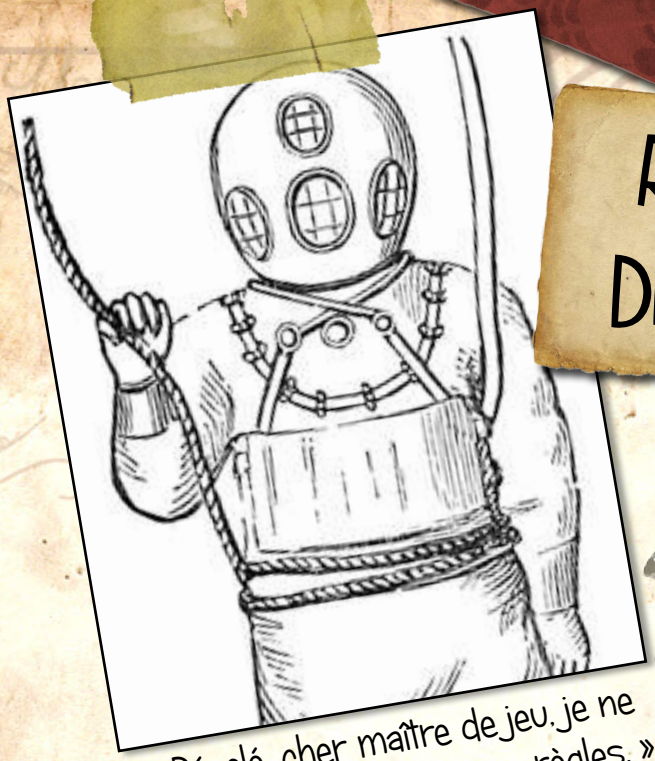
S'il maintient le rythme de 90 minutes par jour, il ne lui faudra que 680 : 90 = 7 jours environ au lieu de 11. C'est encore trop ! Il décide donc d'utiliser en plus son artéfact le plus puissant, un cristal contenant les 1 500 PE de jeunes vierges sacrifiées il y a mille ans de cela.

Le mage doit refaire tous ses calculs : on passe de 4 200 à 2 700 ND.

Or, 2 700 divisé par 6 font 450 minutes. Divisé par 90, cela fait 5 jours exactement. Cela devient jouable, à condition de pouvoir enlever 2 hommes par jour pendant 5 jours.

Cela sera-t-il possible ? Trugihn se remonte les manches et envoie ses sbires vers les bas quartiers. Le métier de génie du mal est décidément bien difficile !

Règles diverses



« Désolé, cher maître de jeu, je ne suis pas concerné par ces règles. »

Chutes

Le personnage victime d'une chute encaisse un nombre de D6 égal à la moitié de la hauteur de la chute (arrondie à l'inférieur). On retire la CON des dégâts.

EXEMPLE : une chute de 13 mètres inflige 6D6 points de dégâts moins la CON.

Pour les objets qui ne sont pas en chute libre (lancés, véhicules, etc...), ajouter +1d6 pour chaque tranche de 2m/s de vitesse.
La compétence *Acrobatie* permet de réduire les effets néfastes d'une chute (la distance en mètres est réduite du niveau de compétence lors du calcul des dégâts).

Asphyxie et Noyade

Un personnage conscient peut retenir sa respiration pendant CON × 10 rounds avant de subir des effets dommageables. Cette valeur est réduite de moitié si le personnage est actif (s'il nage, qu'il se bat ou qu'il fait quelque autre effort physique). Une fois ce temps écoulé, le personnage subit des dégâts à chaque round.

EXEMPLE : Micht a 5 en CON. Il est tombé dans un lac, mais ne sait pas nager et coule. Il peut retenir sa respiration pendant 50 rounds (2 minutes 30) avant de subir des dégâts... à moins qu'il ne panique et se fatigue, auquel cas il ne pourra retenir son souffle que pendant 25 rounds.

La quantité de dégâts subis dépend du niveau d'activité du personnage. Un personnage passif ou calme subit 1 point de dégâts par round. Un personnage actif subit 2 points de dégâts par round. La CON ne s'applique pas à ces dégâts.
Si les points de vie d'un personnage tombent à 0, il sombre dans l'inconscience tout en continuant à perdre des PV. Parvenu à un nombre de PV négatif égal à sa CON, il meurt.
Une tentative de réanimation d'un personnage noyé (c'est-à-dire possédant des PV négatifs) avec un jet de P*remiers Soins* ou de M*édecine* permet de ramener le personnage à la conscience, c'est-à-dire avec un nombre de PV égal à 0. Dans ce cas, le ND est de 15 + le nombre de PV en négatif.

Les Éléments

L'exposition aux éléments peut infliger des dégâts aux personnages non protégés, et une exposition prolongée peut même tuer un personnage. Pour déterminer la quantité de dégâts infligés par un élément, il suffit de déterminer sa gravité, puis de consulter la table ci-dessous.
Tous les éléments dangereux utilisent la même table, car les effets des éléments difficiles sont les mêmes en termes de jeu.

Gravité	*Dégâts*	*Exemples*
Mineure	1d6 / jour	Séjour dans le désert
Modérée	1d6 / heure	Tempête de sable, Blizzard
Forte	1d6 / minute	Froid extrême
Très forte	1d6 / round	Feu, radiations Mineures
Extrême	1d6 / seconde	Radiations intenses

Maladies et Poisons

Les poisons et les maladies sont définis par leur voie d'inoculation, leur vitesse, leur virulence et leur durée.

Une victime empoisonnée doit immédiatement faire un jet de CON contre un ND qui représente la virulence de la maladie ou du poison. Un succès réduit de moitié l'effet du poison alors qu'un un échec indique un effet maximum. Ce jet est fait aussi avec les poisons et les drogues potentiellement bénéfiques. En effet, certaines substances, parfois, ne fonctionnent tout simplement pas.

Voie

La voie est la manière avec laquelle une drogue ou un poison est introduite dans le corps de la victime.

Cutanée

Les poisons cutanés sont inoculés par contact avec la peau de la victime et prennent fréquemment la forme de crème ou d'onguent. Les poisons cutanés sont presque sans effet en combat. Ils sont mélangés au maquillage, parfums et même aux herbes médicinales.

Ingérée

Les poisons ingérés doivent être avalés. Ils se présentent fréquemment sous la forme de poudre ou de liquide fréquemment mélangée à la nourriture ou la boisson mais peuvent être directement introduites dans la bouche de la victime via fil, salive, sarbacane ou tout autre ingénieux moyen.

Inhalée

Les poisons et drogues inhalés passent par les poumons de la victime via l'emploi de poudre, vapeur ou fumée. Les substances inhalées sont en général plus rapide que les substances ingérées mais cependant moins que celle directement introduite dans le sang.

Sous-cutanée

Les drogues et poisons sanguins doivent être directement inoculés dans le sang de la victime à travers une coupure ou une éraflure de la peau. Ils peuvent être mis sur une lame ou une aiguille mais ce type d'application n'est effectif qu'au moyen d'une attaque réussie, passant l'armure en infligeant des dommages pénétrants. Que l'attaque délivre le poison ou non, la dose est considérée comme perdue. Les poisons sanguins sont, dans les règles, les plus rapides.

Vitesse

La vitesse (VIT) mesure la progression des effets de la drogue ou du poison. Une fois introduite dans le corps d'une victime, les effets d'une substance se manifestent après un certain temps calculé à partir de sa *Vitesse*, et à nouveau après chaque nouvelle tranche de temps écoulé.

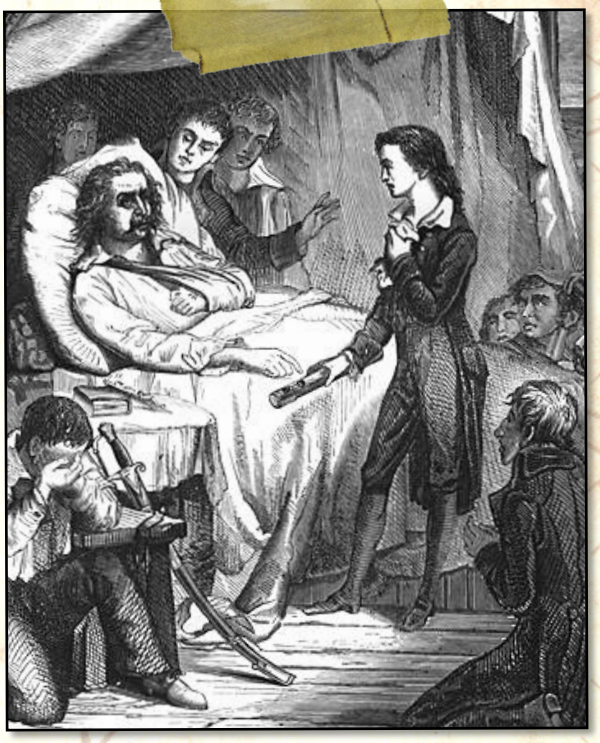
Par exemple, lorsqu'un poison avec une vitesse de 10 minutes est inoculé, la victime ressent les premiers effets du poison après 10 minutes, puis à nouveau toutes les 10 minutes.

De manière générale, les poisons ingérés sont plus rapides que les poisons cutanés, les poisons inhalés plus rapides que les poisons ingérés et les poisons sous-cutanés plus rapides que les poisons inhalés.

Virulence

La Virulence représente la quantité de dommages ou les autres effets causés par la substance. Un jet de dégât est effectué à chaque période de temps correspondant à la vitesse et pour chaque dose affectant la victime. Recevoir 2 doses d'une substance donnée en double les effets (une maladie est considérée comme représentant une dose). Tous les jets de dégâts sont cumulatifs.

Pour les substances mortelles, les dégâts sont soustraits des PV ou d'un autre caractéristique selon le poison. Une drogue ou un poison n'est pas toujours fatal. Par exemple, un somnifère doté d'une Virulence de 3 (V3) causera 3d6 points de dommages, mais ceux-ci seront appliqués à l'Énergie. Quand celle-ci atteindra 0, la victime tombera simplement endormie.



« Ne pleurez pas les copains, je reviendrai bientôt avec un nouveau perso !»

Durée

La durée est le nombre total de fois qu'une substance peut affecter une victime après avoir été inoculée. Les effets s'appliquent à la victime (ou au patient) à un rythme déterminé par la vitesse jusqu'à dissipation de la substance ou que la victime meure.

EXEMPLE : Le Chin-doku a une V2, une vitesse de 1 min, et une durée de 10 min. Cela signifie donc qu'il inflige 2d6 de dégâts toutes les minutes pendant 10 mn.

Soigner une victime empoisonnée

Un personnage souffrant des effets d'un poison ne peut ni guérir ni récupérer de PV ou de points de caractéristiques perdus tant que la substance n'a pas cessé d'agir. Lorsqu'un poison a atteint la fin de sa durée d'effet, le

personnage peut guérir normalement.

EXEMPLE : Torando a été mordu par un serpent d'eau et échoué sont jet de CON. Il encaisse 18 points de dégâts et perd 3 points d'ADR. Il a été heureusement soigné par un médecin et a pu survivre à la morsure. Torando, doté d'une CON de 7, commence à guérir. Il guérira de 7 PV par jour et d'un point d'ADR par semaine.

Un personnage réussissant un jet de *Médecine*, *Premier Soins* ou *Herboristerie* (ND 18) peut déterminer si une personne a été empoisonnée. S'il réussit un second jet à –1D, il peut déterminer de quelle substance il s'agit et comment la contrer.
Pour stopper la progression d'un poison, la victime doit recevoir une dose d'herbes médicinales ou de médicaments prescrits par un médecin et qui feront effet immédiatement : la victime n'encaisse plus de dommages additionnels. Tous les dégâts déjà encaissés demeurent mais le processus de guérison peut commencer.

Vaccination
Une victime ayant déjà été en présence d'une maladie gagne un bonus de CON à son jet afin de déterminer si elle l'attrape. A chaque nouvelle exposition à la maladie, le bonus augmente de 1 jusqu'à être égal au double de la CON.

Élaborer un poison
Les personnage dotés de la compétence appropriée peuvent concocter des soins et substances médicinales.
Pour créer un poison, le personnage doit d'abord disposer d'une unité de matériau brut. Les matériaux et la quantité correspondant à une unité varient d'une préparation à l'autre mais le MJ peut estimer un minimum de 10 grammes par dose. Les matériaux peuvent être achetés alors que d'autres demandent quelques efforts pour les trouver. Cela peut inclure une randonnée dans les montagnes (nécessitant parfois un guide), une quête ou d'autres circonstances pouvant servir de base à une aventure.
Une fois les matériaux réunis, le personnage doit consacrer du temps à leur préparation pour extraire les toxines et produire la substance mortelle finale. Le temps nécessaire à ce processus est à la discrétion du MJ mais ne devrait pas être inférieur à 1 heure par dose de poison produite.
La dernière étape est un jet de compétence dont le seuil de réussite est déterminée par le MJ en fonction de la compétence impliquée (pharmacologie, chimie, etc...) Celui-ci peut d'ailleurs s'inspirer pour le jet à réussir des modalités employées dans le chapitre sur la magie.

Un succès signifie qu'une dose de poison désiré est produite. Un succès critique (c'est-à-dire un jet supérieur de deux niveaux de ND à celui nécessaire à la réussite) procure 2 doses de poison ou augmente la vitesse de production. Un échec indique qu'une erreur survenue lors de la réalisation rend la substance inefficace. Un échec critique (inférieur de 2 niveaux par rapport au ND requis, c'est-à-dire avec une marge de –6 minimum) indique que le personnage s'est empoisonné lui-même.

EXPLOSIONS

Les attaques explosives provoquent des dégâts dans toute une zone. Toute cible qui se trouve dans l'aire d'effet de l'explosion est automatiquement touchée par l'attaque.
Le type et la forme des dégâts dépendent de la nature exacte de l'explosion.

Attaques explosives
On peut centrer une attaque explosive sur une personne ou un objet (comme un véhicule) en utilisant les règles de combat à distance habituelles. Étant donné que les attaques explosives affectent toute une zone, il est cependant plus facile de désigner comme cible un point sur le sol (ou un hexagone, si vous utilisez une carte).
Considérez que la zone d'un mètre carré (ou l'hexagone d'un mètre de large) a un ND de 10, et ajoutez tous les modificateurs adéquats au jet de compétence (distance, visibilité, etc...).
Si le jet d'attaque réussit, l'attaque touche le point visé. Dans le cas contraire, l'attaque manque la cible. Pour déterminer l'endroit qu'elle touche, lancez 1d6 afin de trouver la direction à partir de la cible (voir ci-dessous). La distance qui sépare la cible d'origine du point d'impact réel est égale à la marge d'échec du jet. La distance de déviation maximale est égale à la moitié de la distance entre le tireur et sa cible.

Déviation du tir : sur 1D6, l'attaque atterrit...

1	A gauche de la cible
2-3	Au delà de la cible
4-5	Avant la cible
6	A droite de la cible

Dégâts progressifs
Plus une cible est loin du centre de l'explosion, moins elle reçoit de dégâts. Le rayon d'effet est égal au nombre de dés de dégâts +1, le résultat indiquant le rayon d'effet en mètres.
Une attaque explosive inflige les dégâts indiqués dans un rayon de 1 mètre autour du point d'impact. Pour chaque mètre de distance supplémentaire, les dégâts sont réduits de 3 points.

EXEMPLE : Une bombe inflige 6d6 points de dégâts, son rayon d'effet moyen sera donc de 6+1=7 mètres. Si le personnage le plus proche est à 10 mètres, le MJ n'a pas besoin de faire le jet de dégâts. Il lui suffit de décrire l'explosion et de passer à la suite des événements.

CRÉER DES OBJETS

Les personnages ayant la connaissance et le savoir faire nécessaire peuvent créer des objets artisanaux ou des œuvres d'arts de différente compositions ou n'importe quel type d'objet, armes incluses.

Créer un objet demande la compétence appropriée, du temps et des matériaux de base.

Compétence
Les personnages doté de la compétence appropriée peuvent créer des objets en rapport : Travail du métal (forge) permet de créer des outils, Travail du métal (armes) des épées, Art (Calligraphie), des textes artistiquement dessinés, etc...

Temps
Le temps nécessaire varie d'un objet, d'un procédé de fabrication à l'autre. Par défaut, le MJ peut considérer qu'il faut un jour entier pour un objet simple (petite œuvre d'art, outil, etc...) ; une semaine pour un objet moyennement complexe (poterie, vêtement complet, épée, etc...).

Matériaux de base
L'artisan doit disposer de tous les matériaux nécessaires. Leur coût est par défaut égal à un dixième du prix de vente de l'objet créé (de qualité moyenne).
Un seau coûtant 2 pièces d'argent, nécessite des matériaux de base pour 1 dixième de cette valeur.
Un personnage dépensant 2,5 fois ce montant (ou ¼ du prix de vente de l'objet fini) bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de compétence pour la création de l'objet (ou au total pour un objet de qualité de routine).

Qualité de routine
Les artisans peuvent créer des objets d'une qualité donnée sans faire de jet de compétence. Il n'est pas réaliste de considérer qu'un fabricant avec une compétence de 5 a une chance égale de créer un objet de pauvre, moyenne ou excellente qualité. En d'autres termes, les personnages ne devraient pas avoir à faire de jet pour une tâche considérée comme routinière pour eux. Un artisan doté d'une compétence à un niveau donné doit pouvoir créer des objets d'une qualité reflétant ce niveau de compétence.
La formule suivante détermine la qualité attendue pour un niveau de compétence donné sans jet de dé : Niv de compétence + 10. Le résultat est à comparer à la table de qualité :

Total Jet de compétence	*Qualité de l'objet*
0-9	Sans valeur
10-14	Mauvaise
15-19	Moyenne
20-24	Bonne
25+	Excellente

EXEMPLE : Toshi à une compétence Menuiserie à 6. En utilisant la formule, on constate qu'il est capable de créer des objets de moyenne qualité (16) sans faire de jet.

Créer des objets au-delà de la qualité de routine
Les personnages tentant de créer des objets d'une qualité supérieure à celle de routine doivent consacrer un temps supplémentaire et faire un jet de dés. Pour cela, le personnage peut faire un jet de caractéristique + compétence + 3d6 en prenant pour ND le nombre le plus faible dans la tranche de qualité souhaitée (ex : 20 pour « Bonne »).

EXEMPLE : Toshi, qui peut habituellement créer des objets de bonne qualité, tente de créer un objet d'excellente qualité. Il devra passer plus de temps à sa création (un niveau de plus sur la table de temps) et faire un jet de compétence à un ND de 25.

Succès : L'objet est réalisé, au niveau de qualité souhaité.
Échec : L'objet est réalisé, au niveau de qualité de routine.
Échec critique : Si le jet échoue de 6 ou +, l'objet est réalisé à un niveau de qualité inférieur à celui de routine.

ÉVALUER LA QUALITÉ D'UN OBJET

Les personnages ayant la compétence nécessaire à la fabrication de l'objet, la compétence Estimation ou une connaissance appropriée peuvent tenter d'évaluer la qualité d'un objet. Par exemple, apprécier la qualité d'une épée peut se faire avec INT + Travail du métal. « Estimation » peut servir de compétence complémentaire.
Le personnage fait un jet de compétence de INT + Compétence (ND 18).

L'EXPÉRIENCE

« Qui veut ses points d'expérience !! »

A la fin de chaque aventure, on considère que les PJ ont gagné de l'expérience, et plus encore s'il sont parvenus à accomplir certains des objectifs de cette aventure.

Attribuer des Points d'Expérience (XP)

Le MJ attribuera des XP aux joueurs en fonction de son appréciation de la manière dont ils ont joué : accomplissement de certains objectifs, manière de jouer son personnage, contribution à l'enrichissement du monde dans lequel les PJ évoluent.
Le MJ trouvera ci-dessous des suggestions d'attribution d'XP en fonction des différentes composantes de l'aventure.

Gestion des XP

Certains aventuriers préféreront accumuler les XP afin de pouvoir s'offrir une grosse amélioration. D'autres au contraire choisiront de dépenser un point ici et là afin d'améliorer leur personnage de manière plus progressive. Tout est question de choix !
Les personnages auront la possibilité d'améliorer des compétences existantes, choisir de nouveaux atouts, voire dans certains conditions d'apprendre de nouvelles compétences. On considère souvent qu'il existe un maximum au bonus de compétence qu'un personnage peut posséder au moment de sa création. En général, ce maximum est de +5.
Notez qu'un PJ ne pourra améliorer une compétence que lorsque celle-ci aura été utilisée ou étudiée au cours de la session. On ne peut pas se développer dans un domaine qu'on n'utilise jamais ! Pour cette raison, lorsqu'un PJ utilise une compétence ou une caractéristique donnée, le MJ peut l'autoriser à marquer d'une petite croix ces domaines. Ce sont eux qui pourront être améliorés grâce aux XP.

Gain d'XP

Description	**XP**
Nombre de XP de base pour une aventure	1
L'aventure était…	
… courte (une seule session)	+0
… longue (deux sessions)	+1
… très longue (trois sessions ou plus)	+2
L'aventure s'est achevée…	
… par un succès total	+1
… par un échec, mais qui pourra être rattrapé plus tard par les PJ	+0
… par un échec irrécupérable	-1
Le PJ a accompli un acte qui…	
… a ajouté de l'amusement à la session	+1
…a permis de réaliser un objectif	+1
…présentait un risque pour lui	+1
Le joueur…	
…a joué un rôle important dans l'aventure	+2
… a joué un petit rôle dans l'aventure	+1
…a développé des éléments de son personnage (passé, caractère, etc…)	+1

Dépense d'XP

Voici le coût des différentes améliorations auxquelles peut prétendre le personnage :

– Caractéristique : 5 fois le score à atteindre
– Acheter un nouvel atout : voir la liste des Atouts
– Augmenter le niveau d'un Atout : différence entre l'ancien et le nouveau niveau
– Adoucir l'effet d'un handicap : valeur du handicap
– Prendre un nouveau handicap : aucun point

Compétences :
– Groupe de compétences : 5 fois le nouveau niveau
– Niveau de compétence : 1 fois le nouveau niveau
– Spécialité : 0.5 fois le nouveau niveau

Conversion de PH en XP et inversement : elle se fait au taux de 2 pour 1 (par exemple, 2 PH peuvent être convertis en 1 XP).

Trouver un professeur

C'est la voie la plus rapide pour progresser. Le professeur doit être à au moins deux niveaux de compétence plus élevé dans la compétence désirée.

EXEMPLE : Un personnage avec une compétence de 5 à l'épée doit trouver un professeur avec une compétence de 7 au moins.

Il arrive un moment dans l'étude où l'instruction ne suffit plus et passe seulement par une pratique assidue. C'est pourquoi la différence de niveau est requise ; à très haut niveau de compétence (9 ou plus), il devient difficile de trouver des professeurs : il faut devenir son propre maître. En terme de jeu, le personnage continue à étudier normalement mais il utilise sa seule INT pour déterminer la durée d'étude/entraînement nécessaire pour augmenter de niveau.
Un professeur doit aussi avoir le temps d'enseigner et l'élève le temps d'apprendre. Même le professeur le plus compétent n'est pas forcément le plus pédagogue. C'est là qu'entre en jeu la compétence enseignement. Le professeur fait la moyenne entre son score de compétence enseignée et celui de sa compétence « Enseignement » : c'est son Niveau d'Enseignement (NE). Il peut au maximum faire progresser l'élève à ce niveau.

Freins à l'étude.
Le gain de capacité (indiqué par une augmentation de compétence) n'est pas automatique. Plusieurs freins rendent l'étude plus difficile et gênent la progression du personnage. Certains obstacle sont listé ci-dessous mais le MJ et les joueurs doivent décider de tout ce qui peut affecter l'apprentissage. Les problèmes sont cumulatifs.

— L'élève met de coté ses obligations ou ses activités habituelles, incluant l'étude d'autres compétences : le temps d'étude est multiplié par 1 + 1 / autre activité (ex : étudier 2 compétences en même temps prends 3 fois plus de temps que l'apprentissage de chacune séparément).
– L'élève est en convalescence (blessure ou maladie) : l'étude d'une compétence physique est impossible ou son temps d'étude est doublé (voire triplé, à la discrétion du MJ selon la nature de la blessure ou de la maladie)
– L'élève est contraint d'interrompre son apprentissage (ex : remplir ses obligations pour son seigneur ou accomplir une mission) : l'élève reprend son étude au point où il l'avait laissé avec une perte de (10-INT) semaines d'étude due à l'interruption.
– L'élève a le handicap « Problème d'apprentissage » : l'INT effective est divisée par deux (arrondi au supérieur).

Aide à l'étude
Dans quelques cas, l'étude peut être facilitée. Comme les freins, les aides sont cumulatives. L'élève bénéficie du bonus indiqué pour cette situation pour calculer le temps d'apprentissage :

– Le professeur a une compétence de 10 ou + dans la compétence à enseigner
–L'élève étudie dans une institution dévouée à l'enseignement de la compétence (ex : Dôjô ou temple) : +1 INT effective de l'élève.
– La compétence est utilisée couramment pour la pro-

Temps requis pour améliorer un niveau de compétence

	Niveau de Compétence désiré									
	1	***2***	***3***	***4***	***5***	***6***	***7***	***8***	***9***	***10***
INT + NE	1	11	13	15	17	19	21	23	25	27
	2	10	12	14	16	18	20	22	24	26
	3	9	11	13	15	17	19	21	23	25
	4	8	10	12	14	16	18	20	22	24
	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23
	6	6	8	10	12	14	16	18	20	22
	7	5	7	9	11	13	15	17	19	21
	8	4	6	8	10	12	14	16	18	20
	9	3	5	7	9	11	13	15	17	19
	10	2	4	6	8	10	12	14	16	18
	11	1	3	5	7	9	11	13	15	17
	12	1	2	4	6	8	10	12	14	16
	13	1	1	3	5	7	9	11	13	15
	14	1	1	2	4	6	8	10	12	14
	15	1	1	1	3	5	7	9	11	13
	16	1	1	1	2	4	6	8	10	12
	17	1	1	1	1	3	5	7	9	11
	18	1	1	1	1	2	4	6	8	10
	19	1	1	1	1	1	3	5	7	9
	20	1	1	1	1	1	2	4	6	8
	21+	1	1	1	1	1	1	3	5	7

fession du personnage (ex : épées pour un samouraï, Bouddhisme pour un moine bouddhiste) : +1 à l'INT effective de l'élève.

- L'élève est le seul du professeur pour la durée de l'apprentissage : +5 au Niveau d'enseignement du professeur
- L'élève a l'avantage « Talent » pour la compétence : +2 a son INT pour calculer la durée d'apprentissage

TEMPS D'ÉTUDE

Le tableau de la page précédente détermine le nombre de semaines nécessaires à l'amélioration du niveau de compétence du personnage en croisant le niveau de compétence désiré à la somme INT de l'élève + NE du professeur. Ce nombre de semaines correspond au gain d'un seul niveau de compétence.

Ce temps doit être consacré par l'élève sans quoi aucune amélioration de compétence n'est possible.

La formule servant de base à la constitution du tableau est la suivante :

Temps d'apprentissage en semaines = ((2 x Niveau Désiré) + 10) - (INT + NE)

EXEMPLE : *Un élève doté d'une INT de 5 désirant obtenir un niveau de 7 en Artisanat en étudiant auprès d'un professeur doté d'un NE de 8 serait : (12 + 10) – (5+8) = 9 semaines.*

S'il n'y a pas de professeur disponible, le NE est de 0.

« Il était temps que ça se termine, je commençais à avoir mal au bras ! »

LEGAL INFORMATION

This material is Open Game Content, and is licensed for public use under the terms of the Open Game License v1.0a.
Permission to copy, modify and distribute this document is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a. This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

Open Content

The text of the “Legal Information” section of this document and the “Open Game License version 1.0a” itself are not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself. All of the rest of the text in this document following the Open Game License, below, is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

Product identity

“Retzel System” is copyright Alexis Flamand. The graphic design, layout and trade dress of this book are copyright Alexis Flamand and may not be used in similar products.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.
1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artefacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing is Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless you have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
Action! System Core Rules version 1.1 copyright 2003 by Gold Rush Games; Authors Mark Arsenault, Patrick Sweeney, Ross Winn.
Action! System Core Rules version 1.1 (U.K. English Edition) copyright 2003 by Gold Rush Games; Translation and editing by Phil Brennán.
Retzel System copyright 2010 by Alexis Flamand.

Retzel System V1.0
Maquette et mise en page : A. Flamand © 2010