Fluid

par Alexis Flamand

1. INTRODUCTION 2

2. CRÉATION DU PERSONNAGE 2

1. Les Caractéristiques 2
2. Attributs 3
3. Traits 3

3. SYSTÈME DE JEU 5

1. Faire un test 5
2. Les Avantages 7
3. Les Désavantages 13
4. Jets en opposition 14

4. LE COMBAT 15

1. L'Initiative 15
2. Se déplacer 15
3. Engagement au corps-à-corps 15
4. Combat à distance 19
5. Récupération 23
6. Combat de masse 23
7. Sbires 23
8. Les poursuites 24
9. Joutes verbales 24

5. LA MAGIE 24

1. Complexité du sort 24
2. Paramètres du sort 25
3. Temps de préparation 25
4. Résultat du test 26
5. Effets du sort 26
6. Pratiques diverses 27

6. L'EXPÉRIENCE 28

1. Attribution 28
2. Dépense 28

1. Introduction

Fluid est un système de jeu de rôle dont la vocation est d'être souple, rapide et modulable. L'objectif est de se poser le moins de questions possible au niveau des règles et de régler toutes les situations de manière intuitive. En d'autres termes, les règles ne sont pas là pour dicter ce qu'il est possible de faire, mais pour s'adapter à toutes les actions des personnages. FLUID signifie *Fascicule Ludique Utilisant Intuitivement les Dés.*

J'espère que cette manière de jouer répondra à vos attentes !

Licence. Fluid dispose d'une licence de type *Creative Commons*. Vous pouvez utiliser ce système gratuitement de manière non-commerciale, en créditant l'auteur et en partageant vos créations selon la même licence.

Cette œuvre est mise à disposition sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France. Pour voir une copie de cette licence, visitez http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/ ou écrivez à Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

2. Création du personnage

1. Les Caractéristiques

Un personnage dispose de 8 caractéristiques de base, 4 physiques et 4 mentales.

Force (FOR)

La Force représente la puissance musculaire brute d'un aventurier.

Constitution (CON)

La Constitution mesure la robustesse d'un personnage. Plus la CON d'un personnage est élevée, plus il est résistant aux poisons, aux blessures et autres agressions physiques.

Agilité (AGI)

L'Adresse mesure l'agilité d'un personnage, sa coordination, son temps de réaction et sa vivacité. Plus le score d'AGI d'un personnage est élevé, plus il est habile et souple, et meilleur est son sens de l'équilibre.

Perception (PER)

La Perception représente la perception globale de son environnement par le personnage. Elle indique si ses cinq sens sont aiguisés ou non. C'est également une mesure de son équilibre et de sa sensibilité, ce qu'il perçoit de l'extérieur et qui ne passe pas forcément par l'intelligence. Une sorte de 6e sens.

Intelligence (INT)

L'Intelligence mesure l'acuité intellectuelle du personnage, la clarté de son raisonnement, sa curiosité et sa mémoire. Plus l'Intelligence d'un personnage est élevée, plus il sera ingénieux et capable de manier des concepts absTraits ou complexes, comme la magie par exemple.

Volonté (VOL)

La Volonté mesure la force de caractère d'un personnage, son *ego* et sa détermination. C'est aussi sa résistance psychique.

CHARISME (CHA)

C'est la mesure de l'allure générale du personnage, de l'impact qu'il aura sur son entourage. C'est aussi son influence et son prestige. Un personnage charismatique ne sera pas forcément beau mais il laissera un souvenir durable à ceux qui l'auront approché.

CONNAISSANCES (CONN)

Cette caractéristique représente la culture du personnage et une idée de son niveau de connaissances générales.

RÉPARTITION DES POINTS

Le joueur répartir 40 points dans ses caractéristiques avec un minimum de 1 et un maximum de 7. La moyenne est à 5.

Magie. Cette discipline exige la création d'une neuvième caractéristique appelée Magie traduisant l'affinité du personnage avec le surnaturel. Le joueur devra donc répartir ses 40 points non plus entre 8 caractéristiques, mais entre 9 !

2. ATTRIBUTS

Une fois les caractéristiques déterminées, on calcule les quatre attributs dérivés de celles-ci :

RÉSISTANCE (RES)

Elle est le total de la CON et de la VOL. Elle est utilisée pour résister aux blessures reçues pendant les combats ainsi qu'à la fatigue.

AURA (AUR)

C'est le total du CHA et des CONN. De la même manière que la Résistance est employée pendant un combat, l'Aura est utilisée pendant les joutes oratoires.

SANTÉ MENTALE (SAN)

C'est le total d'INT et de PER. Elle mesure la capacité du personnage à vivre et intégrer des chocs émotionnels et des traumatismes psychiques dus à des expériences éprouvantes. C'est un peu l'équivalent psychique de la RES physique.

INITIATIVE (INI)

Elle est le total de la FOR et de l'AGI. Elle représente également la capacité de déplacement du personnage, modifiée par l'équipement (voir Combat).

3. TRAITS

Dans Fluid, un personnage est caractérisé par un certain nombre d'atouts ou d'aspects appelées Traits. Ces Traits peuvent être très divers. Quelques exemples :

- **Une compétence ou une profession** : Tanneur. Connaissance des plantes. Science des poisons. Astronomie. Épéiste brutal. Négociateur rusé. Courtisan raffiné. Astrologue…
- **Un hobby ou une passion** : Collectionneur de papillons. Amoureux de la forêt. Amoureux de Jeanne. Ermite le jour, péril la nuit…
- **Un Trait de caractère** : À Cœur Vaillant… Sourd comme un pot. Jamais content. Touche pas à mon skorj. Pas la tête ! Chéri de ces dames. Courage, mes amis ! Dur à la tâche. Belle et rebelle. Double vie. Un coup tu me vois… Moche et fier de l'être…
- **Une relation ou un élément d'histoire personnelle** : Ennemi de Morgul. Confident de la reine. Contacts dans la police. Les seigneurs de l'Aube d'Argent vaincront ! Ancien marchand. Disciple de l'armée secrète…
- **Un élément absTrait ou mystérieux** : Tout ce qui brille n'est pas or. Le succès rend fou. Un homme est passé. Les œufs dans le même panier. Après moi le déluge…
- **Une manœuvre d'attaque** : charge, attaque à deux armes, courir sur les murs, protéger un allié…
- **Un objet ou un compagnon** : Robe avantageuse, L'épée de mon père, Vieille rosse, Rex chien fidèle, Nestor le domestique…
- En ce qui concerne la **magie**, l'ensorceleur peut acheter des domaines de prédilection de ses talents tels que : magie du feu, nécromancie, médiumnité, magie de guérison, détection des pièges…

… et bien d'autres !

La seule restriction est que vous ne pouvez choisir un Trait qui fait doublon avec une caractéristique à moins que ce Trait ne nuance cette caractéristique. Par exemple, Costaud ne peut être choisi car il est redondant avec la FOR. En revanche, *Haltérophile* peut être choisi car il est plus spécifique.

En général, un Trait décrit un seul talent ou une connaissance particulière. Si le Trait est trop chargé en descriptions ou trop long, le MJ vous le fera probablement scinder en plusieurs Traits distincts.

Notez enfin qu'en fonction des événements, certains Traits pourront s'avérer positifs ou négatifs. Ainsi, si le Trait *Ami de Liam*, chef de gang local, sera considéré comme un avantage dans certains milieux interlopes, il sera aussi un gros inconvénient en cas d'arrestation par le chef de la police !

Le joueur peut dépenser 8 points de Traits. Le maximum dans un Trait est de 3.

Création en cours de jeu. Vous n'avez pas d'idée précise sur le caractère, les compétences ou le passé de votre personnage ? Pas de problème ! Créez juste ses Caractéristiques et commencez à jouer ! En fonction de vos choix ou de vos actions pendant le jeu, vous pourrez décider qui vous êtes et ce en quoi vous êtes doué. En d'autres termes, vous apprendrez à vous connaître et créerez les Traits correspondants.

Traits négatifs. Des Traits négatifs peuvent être choisis pour votre personnage. Ce sont des faiblesses que certaines situations (ou le MJ…) pourront exploiter au détriment du joueur. Pour tout point placé dans un Trait négatif, vous en gagnez 1 point à ajouter à d'autres Traits dans la limite prévue par le jeu.

Traits temporaires. En fonction des circonstances, le MJ pourra infliger ou faire bénéficier ses joueurs de modificateurs temporaires : battre un adversaire puissant ajoutera un Trait *Moral d'acier 3* pendant trois jours, s'être foulé un poignet infligera le désavantage du même nom le temps que la blessure guérisse, etc.

3. Système de jeu

1. Faire un test

Fluid n'emploie qu'un seul type de dé : les dés à dix faces (D10). Lorsque la situation l'exige, le MJ indique la caractéristique à utiliser par le test. Le joueur lance 1D10 appelé dé de base, ajoute le score de sa caractéristique et lit le résultat dans la Table de résultats :

Score	Résultat
0 et moins	Échec critique
1 – 5	Échec majoré : *non, et…*
6 – 9	Échec
10	Échec marginal : *non, mais…*
11	Réussite marginale : *oui, mais…*
12 – 15	Réussite
16 – 20	Réussite majorée : *oui, et…*
21 et plus	Réussite critique

Comme vous pouvez le constater, réussir une action équivaut à dépasser 10. Chaque type de réussite ou d'échec est appelé un rang. Les différents rangs sont :

Échec critique. C'est un désastre absolu. Non seulement le personnage rate sa tentative, mais la malchance s'invite de manière spectaculaire pour lui ou ses compagnons : son arme casse, il blesse un allié, tord son outil, alerte la garde à cent mètres à la ronde…

Échec majoré. La tentative est ratée et s'accompagne d'un désagrément supplémentaire. Non seulement le personnage ne parvient pas à crocheter la serrure, mais celle-ci se verrouille.

Échec. La tentative est ratée.

Échec marginal. C'est un échec de justesse. Le personnage a raté sa tentative mais il bénéficie d'une consolation. Par exemple, si le personnage ne parvient pas à sauter par-dessus un précipice, il parvient à se rattraper plus bas à une racine.

Réussite marginale. C'est une réussite mais qui se fait au prix d'un inconvénient. Une sorte d'échange entre réussite et échec. Par exemple, notre acrobate est parvenu à sauter au-dessus du précipice mais se reçoit mal, ou seul le haut de son corps est parvenu à agripper le rebord de la faille. La tentative peut aussi prendre plus de temps que prévu.

Réussite. C'est un succès normal.

Réussite majorée. Le succès s'accompagne d'un gain ou d'un léger avantage. Par exemple, le saut s'est effectué avec succès et le personnage est arrivé de l'autre côté prêt à toutes les éventualités. La tentative peut également s'effectuer en moins de temps que prévu.

Réussite critique. C'est une réussite mémorable ! le joueur peut décrire les effets de ce succès de manière spectaculaire.

Plusieurs caractéristiques. Si plusieurs caractéristiques peuvent être employées pendant une tentative, on prend la moyenne de celles-ci.

Jok veut franchir un fossé. Il a 4 en Agilité. Son lancer produit le résultat 2. Le résultat est donc de 6 : c'est un échec !

Ylia veut faire pression sur un détenu pour obtenir des aveux. Elle utilise à la fois son CHA et sa VOL pour peser sur le suspect et fait donc la moyenne entre les deux.

DU CÔTÉ DES PROBAS : MOYENNE DES JETS

La moyenne du lancer de 1D10 est 5.5 (1+10 le tout divisé par 2). Avec une moyenne de 5 par caractéristique, le résultat d'un lancer moyen sera donc de 10.5, c'est-à-dire une fois sur deux une réussite de justesse ou un échec de justesse. En d'autres termes, le joueur a une chance sur deux de réussir si aucun facteur extérieur n'entre en ligne de compte.

OPTION : si vous ne désirez pas utiliser les succès et échecs nuancés, considérez que la tentative est un échec pour un résultat de 10 ou moins, et un succès pour un résultat de 11 ou plus.

MARGES DE RÉUSSITE ET D'ÉCHEC

La différence entre le score réalisé et la valeur seuil de 10 est appelée Marge de Réussite ou MR lorsque le score dépasse 10, et Marge d'Échec ou ME lorsque ce score se trouve en-dessous de 10.

DÉ EXPLOSIF

Lorsque le dé de base affiche 10, on ajoute ce 10 à la caractéristique, puis on relance un dé qu'on ajoute au précédent. On refait la manœuvre tant que le résultat obtenu est 10.

Si au contraire le dé de base affiche 1, on retire 1 au test, puis on relance 1D10 et on retire le résultat au total précédent. On refait la manœuvre tant que le résultat obtenu est 1.

Jok veut crocheter une serrure. Il a 4 en AGI. Le lancer produit le résultat . C'est un explosif ! On ajoute donc 10 à la caractéristique de 4 pour un résultat de 14 et on relance le dé.

Cette fois, le résultat est pour un total de 16. Jok réussit à crocheter la serrure, et comme c'est un succès majoré, il le fait en moins de temps que prévu !

Roos veut grimper sur un toit. Il a 6 en AGI. Le lancer donne . C'est un explosif ! Il retire 1 à 6 pour un résultat de 5, relance et obtient . Le résultat est négatif, il vient donc de commettre un échec critique ! Non seulement il ne parvient pas à grimper, mais la gouttière sur laquelle il se tenait cède et le précipite dans le vide !

---

2. Les Avantages

Parfois, les circonstances dans lesquelles s'effectuent le test sont assorties de bénéfices pour le joueur. Ceux-ci peuvent être :

- Les Traits
- L'équipement
- Les circonstances
- Prendre son temps
- Le degré de difficulté
- Puiser dans ses ressources
- Bénéficier d'une aide

Ces différents avantages sont détaillés ci-dessous. Lorsque le joueur bénéficie d'avantages, il a le choix entre :

- ajouter au dé de base autant de dés que d'avantages, lancer et prendre le nombre le plus **grand**. À noter qu'on utilise une couleur différente pour le dé de base et les autres dés afin d'identifier plus facilement le dé de base.
- ajouter 1 point au résultat du dé.
- opter pour un mélange des deux.

Jok essaie de jongler. Il a 4 en AGI et bénéficie de 3 avantages. Il décide d'opter pour 2 dés d'avantage et d'ajouter 1 point au test. Son lancer produit le résultat *. Le résultat sera donc de 8 + 1 + 4 pour un total de 13. C'est un succès !*

DU CÔTÉ DES PROBAS : AVANTAGE OU POINT ?

Les dés d'avantage

Bénéficier d'1 dé d'avantage équivaut à ajouter 1.6 points à la moyenne d'un tirage. Celui-ci passe donc d'un score moyen de 5.5 à un score moyen de 7.1.
Les autres probabilités en fonction du nombre d'Avantages sont :
- 1 avantage : score moyen 7.1
- 2 avantages : score moyen 8
- 3 avantages : 8.5
- 4 avantages : 8.8
- 5 avantages : 9
Comme vous l'avez peut-être remarqué, plus vous avez d'Avantages, plus le bonus apporté au test diminue.
Par exemple, si on prend une caractéristique moyenne de 5, 1 avantage donnera comme résultat moyen 5 + 7.1 = 12.1. Un personnage moyen bénéficiant d'au moins 1 Avantage réussira donc en général son action.

Ajouter 1 point

A l'inverse du dé d'avantage, ajouter 1 point permet d'avoir une vision plus claire du résultat car dans ce cas l'aléatoire n'entre pas en ligne de compte. Cependant, ce bonus de 1 point sera peu important par rapport au bonus moyen apporté par un dé d'avantage (1 point contre 1.6).

Que faut-il prendre : 1 point ou 1 dé ?

L'avantage du point est qu'on sait combien on ajoute sans laisser parler le hasard. Cependant, le gain demeure faible.
Avec le dé d'avantage, la valeur moyenne ajoutée au jet dépend du nombre de dés d'avantages déjà présents. En effet, plus on dispose de dés, plus l'ajout au score devient faible. Ainsi, bénéficier d'un dé ajoute 1.6 point à un test, bien plus que si on ajoute un simple point. En revanche, dans le cas de 5 avantages, le joueur ne gagne plus que 3.5 points. Pas très intéressant ! À noter que l'équilibre se fait pour 3 avantages : dans ce cas, ajouter 3 points équivaut à ajouter 3 dés (score de 8.5 moyen dans les deux cas).

Faut-il prendre l'un ou l'autre ? Opter pour l'ajout de points permet d'obtenir un score plus faible mais non sujet à l'aléa. En revanche, ajouter des dés permet d'espérer un score plus élevé en misant sur le hasard. Le joueur a donc le choix entre un gain limité mais certain, et miser sur la chance pour obtenir un meilleur résultat. Choisis ton camp, camarade !

Enfin, dernier élément à considérer, privilégier les dés d'avantage entraîne un effet de plafonnement du score car les bonus sont de moins en moins élevés. Cela n'est pas le cas de l'ajout de points. D'un autre côté, augmenter le nombre de dés lancés augmente également la possibilité de faire des doubles 0, c'est à dire d'obtenir un succès critique (voir ci-dessous).

Dés explosifs des avantages. Si un test comportant des dés d'avantage présente un double 10 quels que soient les dés concernés, le lancer est considéré comme explosif : on ajoute 10 à la caractéristique et on relance un dé qu'on ajoute au total précédent.

Elya veut toucher une cible aux fléchettes. Elle a 6 en AGI et dispose de 2 Avantages. Elle obtient *. Elle ajoute donc 10 à 6 et relance. Elle obtient un* *pour un total de 24. C'est un succès critique : Elya touche la cible en plein centre, délogeant la fléchette qui s'y trouvait déjà !*

DU CÔTÉ DES PROBAS : LES DÉS EXPLOSIFS

Lorsque le dé de base affiche un 10, on ajoute 10 à la caractéristique moyenne de 5 et on ajoute un autre dé dont la moyenne est 5.5. Le résultat total est donc en moyenne de 20.5. Autrement dit, en obtenant 10 sur le dé de base, on aura un résultat le plus souvent partagé entre une réussite majorée et une réussite critique.

Quelles sont les chances d'obtenir un dé explosif ?

En ce qui concerne le dé de base, il faut juste obtenir 10 quel que soit le nombre d'avantages ou de désavantages présents. On a donc toujours 1 chance sur 10 d'obtenir un dé explosif, soit 10 pour cent de chances.

Cependant, il faut ajouter à ce dé de base les doubles 10 obtenus quels que soient les dés. Les probabilités d'obtenir un double 10 en fonction du nombre de dés lancés (sans le dé de base) sont les suivantes :
- 2 dés : 1 chance sur 100
- 3 dés : 2.8 chances sur 100
- 4 dés : 5.2 chances sur 100
- 5 dés : 8.1 chances sur 100

Si on additionne les probabilités du dé de base à celles du double 10, les probabilités finales d'obtenir un dé explosif en fonction du nombre de dés sont :
- 1 dé : 10 %
- 2 dés : 11 %
- 3 dés : 12.8 %
- 4 dés : 15.2 %
- 5 dés : 18.1 %
- 6 dés (1 de base et 5 avantages) : 24.4 %

MECANIQUE : Pourquoi deux systèmes pour le dé explosif ?

Offrir un dé explosif avec le dé de base permet au personnage, même si celui-ci est faible ou affronte une adversité importante, de toujours bénéficier de 10 % de réaliser un succès intéressant. De même, un joueur très puissant aura toujours la menace de faire un résultat

catastrophique 10 % du temps.
Ensuite, offrir un dé explosif lorsqu'on réalise un double 10 permet d'augmenter les chances de succès critique lorsque le nombre d'avantages augmente, ce qui paraît logique.

OPTION 1 : pas de dé explosif sur le dé de base
Dans ce cas vous n'aurez un dé explosif qu'avec un double 10, avec des probabilités beaucoup plus faibles de faire un bon score : 1 % de chances de dé explosif avec 2 dés, 3 % environ avec 3 dés, etc. D'autre part, un personnage sans avantage n'aura aucune chance de réaliser une réussite critique, pas plus qu'un personnage ayant de nombreux avantages n'aura de chances de commettre un impair.

OPTION 2 : ne pas utiliser les doubles 10
Dans ce cas, le joueur, quel que soit sa puissance, ses avantages ou son expérience, aura toujours 10 % de chances de réaliser un exploit ou d'être victime d'un désastre.

Quels sont les différents avantages dont peuvent bénéficier les joueurs ?

1. Les Traits

Les Traits positifs de la feuille d'un personnage comptent comme autant d'avantages. Par exemple, un score de 2 en Astronomie permettra soit de lancer 2 dés d'avantage, soit d'ajouter 2 points au lancer, soit opter pour un de chaque.

Elya veut franchir un fossé. Elle a 3 en AGI mais dispose du Trait Athlétique 3 *qu'elle utilise en tant que dés d'avantage. Son lancer produit le résultat* *. Le résultat est donc de 3 + 8 = 11 : c'est un succès partiel. Elle parvient à traverser mais glisse dans la boue à l'arrivée.*

Traits multiples. Il est possible d'utiliser plusieurs Traits si ceux-ci sont adaptés à la tâche en cours. Cependant, le second Trait par ordre d'importance dans la tentative est minoré de 1 et ainsi de suite pour chaque Trait supplémentaire. En outre, la tentative exige la dépense de 1 point de RES par Trait supplémentaire.

Roos veut à son tour franchir le fossé. Il a 4 en AGI et dispose de Jambes élastiques 2 *et de* Acrobatie 3. *Ce second Trait est donc utilisé à 2 et le total de Traits est de 4, mais Roos perd 1 point de RES.*

Ylia veut utiliser son bouclier comme luge pour glisser le long d'une pente enneigée. Elle utilise en premier lieu son Trait Bouclier 3*, puis son Trait* Acrobatie 3 *et enfin son* Épée 2 *qui lui servira à se diriger. Le total sera donc de 3 + 2, mais le troisième Trait ne rapportera pas de points car elle ne le maîtrise pas suffisamment. Mieux vaut donc ne pas l'utiliser car elle subira une perte de 2 points de RES pour un gain nul.*

Traits éloignés. Si un Trait n'a qu'un lointain rapport avec la tentative effectuée, le MJ peut accorder une partie du score de ce Trait. Ainsi, un personnage ayant 3 en *Pick-pocket* pourra à la rigueur obtenir un bonus de 1 pour sa tentative de forcer une serrure. Le MJ considérera en effet que le personnage a des doigts agiles qui pourront l'aider dans sa tentative.

2. Les circonstances

Des circonstances favorables peuvent offrir un ou plusieurs Avantages à un personnage : un ciel dégagé, une position en hauteur pendant un combat, frapper de dos…

3. L'Équipement

Crocheter une serrure avec les instruments adéquats apporte sans nul doute un avantage. De même, naviguer avec une boussole ou poursuivre un brigand monté à cheval plutôt qu'à pied est beaucoup plus efficace…

4. Prendre son temps

Si le personnage prend plus de temps que nécessaire pour effectuer son action, on ajoute un Avantage par délai supplémentaire passé sur sa tâche. La Table de temps utilisée dans le jeu est :

- 1 round (6 secondes)
- 5 rounds (30 secondes)
- 3 minutes
- 15 minutes
- 1 heure
- 5 heures
- 1 jour
- 3 jours
- 1 semaine
- 1 mois
- 3 mois
- 1 an

Crocheter une serrure, estime le MJ, prend à peu près 5 rounds. Si le joueur décide de prendre son temps et passe 15 minutes sur une serrure difficile, il ajoutera 2 Avantages.

Faire des recherches en bibliothèque prend au moins 1 heure. Si le joueur décide d'y passer 5 heures, il ajoutera 1 Avantage.

OPTION : **Délai variable**. Le rang de réussite ou d'échec peut avoir un effet sur le temps exigé par l'action. Dans le cas d'une réussite, le délai est réduit de 1 dans la Table de temps pour les réussites majorées et de 2 pour les critiques.

Pour les échecs, le MJ peut considérer que le personnage réussit son action, mais dans un délai plus important que prévu. Les valeurs vont de 2 rangs pour un échec jusqu'à 4 rangs pour un échec critique.
Réussites et échecs marginaux subissent tous deux un retard de 1 rang.

Glop doit faire des recherches dans une bibliothèque en ruine. Le MJ lui indique que vu le désordre et la taille des lieux, Glop devra y passer au moins 1 heure. Il effectue un test et obtient un score de 17 ! C'est une réussite majorée, et le MJ réduit le temps passé de 1 rang, soit 15 minutes seulement.

Si Glop avait au contraire échoué avec 8, le MJ lui aurait annoncé que trouver un indice exigerait de passer 2 rangs de temps en plus dans la bibliothèque, c'est-à-dire une journée…

---

5. Le degré de difficulté

Parfois, certaines tâches sont plus aisées que d'autres. Dans ce cas, le MJ pourra accorder 1 ou plusieurs Avantages en fonction de la facilité de la tâche accomplie. Par exemple, rechercher un best-seller dans les rayons d'une bibliothèque sera toujours plus simple que de dénicher l'ouvrage d'occultisme obscur dont vous a parlé votre indicible grand-mère. Les degrés proposés sont :

- Action assez facile : 1 avantage
- Action facile : 2 avantages
- Action très facile : 3 avantages
- Action enfantine : 4 avantages
- Action immanquable : 5 avantages

6. Puiser dans ses ressources

Dépenser des points. Un joueur peut à tout moment puiser dans ses ressources afin, en se dépassant, de réaliser des tâches qui lui seraient normalement impossibles. Pour cela, il peut dépenser des points de RES ou d'une ou plusieurs caractéristiques en rapport avec l'action entreprise. Cette dépense peut s'effectuer avant ou après le jet de dés, mais investir après le jet exige le double. Il est plus facile d'anticiper une action que de faire face à ses conséquences !

S'infliger un Trait négatif. Un autre moyen, pour transformer un échec en succès, est de s'infliger un Trait négatif dont la valeur est la différence entre le score recherché et le score effectué. La valeur de ce Trait est alors ajoutée à la tentative.

Climo tente de soulever une lourde charge. Avec son 2 en FOR, cela risque d'être difficile, aussi il choisit d'ajouter 1 point de RES pour assurer sa tentative. Hélas, il rate de peu avec un 9 !
Il a alors deux possibilités. Comme il doit absolument soulever ce poids, il peut dépenser 2

points de RES pour obtenir une réussite marginale à 10 : il parvient à ses fins, mais le MJ lui indique qu'il ne pourra pas soulever cette charge très longtemps.
De manière alternative, Climo peut choisir de subir un Tour de rein 1 *suggéré par le MJ, valeur séparant 9 (échec marginal) de 10 (réussite marginale). Là encore, la charge ne pourra pas être soulevée longtemps. Climo veut cependant bénéficier d'un 11 pour avoir le temps nécessaire à son action, et choisit donc de subir un* Tour de rein 2 *qui risquera de laisser des traces quelques jours.*

---

7. Action collective

Chaque participant possédant un Trait en rapport avec la tâche entreprise peut prêter celui-ci au personnage qui réalise la tentative. La règle d'utilisation des Traits multiples est utilisée en retirant 1 point cumulatif à chaque Trait en plus du précédent. La différence est qu'aucun point de RES n'est dépensé.

Au cas où aucun Trait n'est utilisable, tout personnage aidant apporte 1 Avantage à celui qui réalise la tâche.

Enfin, tout assistant peut puiser dans ses réserves, c'est-à-dire diminuer de 1 ou plusieurs points sa RES, son AUR (s'il s'agit d'une discussion) ou ses caractéristiques afin d'aider le leader.

3. Les Désavantages

Le principe est le même que pour les avantages : le joueur ou le MJ retire 1 point à son test ou utilise un dé de désavantage. Lorsque plusieurs dés de désavantage sont présents, on lance et on prend le résultat le plus **petit**.

Lorsque le joueur bénéficie à la fois d'avantages et de désavantages, un avantage annule un désavantage.

Un lancer désavantagé produit le résultat *. Le résultat retenu sera donc 2.*

Dés explosifs et désavantages. Si le lancer présente un double 1 quels que soient les dés, on retire 1 au test, on relance 1D10 et on retire le résultat au total précédent.

C'est au tour de Jok de jouer aux fléchettes. Il a 2 Désavantages car il a un peu bu. Il a 4 en AGI et fait *. Il enlève 1 à son test qui est à présent de 3, et lance un autre dé avec lequel il fait* *. Le résultat final est de 1. C'est un échec majoré : non seulement la*

fléchette n'atteint pas la cible, mais elle va frapper un verre qu'elle précipite sur le sol. L'aubergiste n'est pas très content…

Les différents désavantages sont :

1. Les Traits

Certains Traits négatifs infligent un malus sous forme de désavantages : Blessure à la jambe, Borgne, Recherché par la milice, etc. A noter que certains normalement positifs peuvent parfois, selon les circonstances, devenir négatifs.

2. Les circonstances

Celles-ci seront parfois défavorables pour les personnages : vent ou pluie pour tirer à distance, se battre la nuit, devoir escalader une pente raide et/ou glissante, etc.

3. Se dépêcher

En suivant la Table de temps, un joueur peut choisir de gagner un cran de temps en subissant un désavantage. Par exemple, si au lieu de passer 15 minutes sur une tâche il tente de le faire en 3 minutes, il subira 1 Désavantage.

4. Recommencer

Refaire une tentative s'effectue avec 1 Désavantage cumulatif si ces tentatives sont effectuées dans un délai proche : 1 Désavantage, puis 2, etc.

5. Le degré de difficulté

Enfin, de même qu'une tâche peut être plus facile que la normale, elle peut aussi être plus difficile. Certaines serrures sont plus ardues à forcer que d'autres ! Les degrés de difficulté sont :

- Action malaisée : 1 désavantage
- Action assez difficile : 2 désavantages
- Action difficile : 3 désavantages
- Action très difficile : 4 désavantages
- Action impossible : 5 désavantages

4. Jets en opposition

Parfois, un personnage doit affronter un adversaire plutôt qu'une situation. Dans ce cas, les deux adversaires lancent les dés accompagnés d'avantages ou de désavantages éventuels. Le plus haut score gagne.

Lorsque plusieurs adversaires doivent réaliser une même tâche ou une tâche parallèle, on utilise la Table de résultats pour savoir qui réussit la tâche, et le plus haut score y parvient le mieux ou le plus rapidement.

Trois adversaires s'affrontent dans une course. Celle-ci slalome entre des obstacles hérissés de pointes et s'avère donc Difficile (3 désavantages pour chacun). On lance les dés et les résultats sont 9, 11, 12 et 14. Le premier coureur ne franchit pas l'arrivée (son véhicule s'empale sur un obstacle), le deuxième finit la course avec un véhicule en piteux état, et les deux derniers concurrents parviennent à franchir la ligne d'arrivée, mais le vainqueur est le dernier car son score est le plus élevé !

Ilya veut renverser la table de l'auberge sur ses adversaires. Elle effectue un test sous sa Force contre l'AGI de ses ennemis. Elle obtient 12 malgré un désavantage causé par le poids du meuble, et parvient donc à le renverser. Ses adversaires font 10, 11 et 13. Les deux premiers sont donc affectés par la chute et subissent des points de dégâts. Le troisième évite le meuble !

4. Le combat

À son tour de jeu, un combattant a droit à un déplacement et une action par défaut en fonction de son Initiative.

1. L'Initiative

Les combattants qui ne sont pas au contact jouent dans l'ordre de leur Initiative modifiée par leur équipement. Pour cela, il suffit d'ôter à l'INI les scores de l'arme, de l'armure et éventuellement du bouclier (voir plus loin).

L'ordre de résolution des combattants engagés au corps-à-corps n'a pas d'importance, vous pouvez donc faire un tour de table avec vos joueurs.

2. Se déplacer

Le personnage qui veut effectuer une action de mouvement se déplace de son score d'INI, en cases ou en mètres. Il peut répartir ses points de déplacement entre plusieurs déplacements entrecoupés d'actions, avant ou après celles-ci. Enfin, il peut se déplacer du double de son INI contre un désavantage à sa prochaine action.

3. Engagement au corps-à-corps

Le MJ fait le tour des ilots de combattants, groupe par groupe. Au sein d'un groupe, chaque adversaire annonce ses intentions dans l'ordre des INI, puis on réalise un test en opposition. Le combattant ayant réussi le meilleur score réussit son action et/ou inflige des dégâts.

Traits multiples. Comme pour les actions standards, on peut utiliser plusieurs Traits lors d'une même action. Le joueur doit évidemment décrire l'action qui permet d'employer ces différents Traits.

Ilya veut bondir du balcon, s'accrocher à une tenture avec sa dague et tomber sur ses adversaires en contrebas. Le MJ lui permet d'employer son Trait Dague 3 *et son* Acrobatie 2*,*

dont elle ôtera 1 point pour un total de 4 Avantages. Cela lui coûtera également 1 point de RES.

---

1. Circonstances de l'engagement

Position. La position d'un adversaire par rapport à un autre lui apporte 1 Avantage : attaque dans le dos, position surélevée, adversaire à terre, etc.

Condition. Un adversaire aveuglé, étourdi, entravé subit un nombre de Désavantages en fonction de l'attaque dont il est victime (voir Dégâts).

Un contre plusieurs. Chacun lance les dés, et les résultats les plus hauts ont le pas sur les plus bas. Si un joueur bat plusieurs adversaires, les dégâts sont calculés en utilisant la marge de réussite la plus basse et en répartissant les dégâts au choix entre les adversaires touchés.

Plusieurs combattants contre un même adversaire bénéficient tous d'un nombre d'Avantages égal au nombre de ses alliés. Ainsi, 2 attaquants contre un troisième bénéficient chacun d'1 avantage.

Adversaire sans défense. Si un combattant n'est pas en position de se défendre (attaché ou inconscient par exemple), il ne lance aucun dé. On ôtera simplement ses points d'armure des dégâts reçus.

2. Manœuvres tactiques

Celles-ci sont parfaitement optionnelles mais permettent d'ajouter de la couleur, de la variété et du spectacle aux combats. Un MJ peut les introduire progressivement dans sa campagne.

Combat à deux armes. Il s'effectue avec un Désavantage pour chaque arme. Le Trait « Combat à deux armes » ou équivalent pourra être ajouté en tant que Trait multiple pour compenser ce malus.

Si un combattant choisit de frapper en même temps avec ses deux armes, il utilise un Trait multiple incluant chaque arme. Les scores des deux armes sont ajoutés pour calculer les dégâts.

Roos veut attaquer avec sa Dague 3 *et son* Épée 2*, et dispose d'un* Trait Combat à deux mains 3*. S'il attaque avec les deux armes en même temps, il devra donc utiliser un Trait multiple à 3 + 1 + 1 = 5, auquel il retire un Désavantage par arme pour un résultat final de 3. Cela lui coûtera également 1 point de RES.*
Le total des dégâts de base infligés seront de 1 pour la dague et 2 pour l'épée, soit 3 points, équivalent d'une arme à deux mains.

Charge. Elle doit s'effectuer en ligne droite en utilisant la totalité du déplacement. Elle offre 1 Avantage à la prochaine action de combat.

Viser. Cette action inflige 1 Désavantage pour une zone générale (les jambes, le tronc…), et 2 dans le cas d'une zone précise (main, tête…). En cas de réussite, la partie visée est atteinte. Des manœuvres comme étourdir ou aveugler nécessitent de viser la tête.

Aider un coéquipier. Les règles sont les mêmes que pour les actions collectives. Celui qui cède un Trait ne pourra pas l'utiliser à son tour de jeu et doit expliquer comment il procède pour assister son camarade : faire diversion, déborder sur un flan, lancer une pierre pour distraire l'adversaire… On peut également céder des points de RES ou de caractéristiques.

Roos est aux prises avec un affreux golem de ouate. Pour l'aider, Ilya tente de faire chuter une caisse à côté de la créature pour la distraire. Le MJ accepte en conséquence qu'elle prête son Trait Athlétisme 3 *à l'attaque de Roos. Celui-ci, grâce aux Traits Multiples, aura un bonus de 2 à son assaut.*

Attaque simultanée. Si un combattant choisit d'effectuer une action unique contre plusieurs adversaires en même temps, comme des moulinets par exemple, il partage le score de sa caractéristique avec des Traits éventuels et fait autant de tests contre chacun de ses ennemis.

Exemple de combat
Entouré d'ennemis, Gyr fait des moulinets rageurs avec sa hache d'arme contre trois gloubys pour les dissuader d'avancer. Il a 6 en FOR et Hache 3. *Il possède de plus le Trait* Berserk 2 *mais choisit de ne pas l'utiliser car il préfère économiser sa RES. Son score est donc de 6 + 3 = 9, qu'il partage en 3 contre chacun des trois ennemis.*
Il lance et obtient trois jets de respectivement 8, 14 et 12.
L'action des ennemis est d'éviter la hache tout en essayant d'atteindre Gyr.
Le premier combine sa Dague 2 *avec son* Esquive 3 *pour un total de Traits de 4, mais doit dépenser 1 point de RES. Son score est de 12 contre le 8 de Gyr. Il parvient donc à éviter un moulinet et à toucher son adversaire. Les dégâts sont de 12 – 8 = 4 plus le dégât de la dague à 1, soit 5 points. Gyr portant une armure de cuir, il enlève 1 point d'armure et subit 4 points de dégâts qu'il enlève à sa RES.*
Le deuxième brigand utilise son Esquive *en défense renforcée (voir plus loin), il ajoute donc à son AGI de 4 son Trait* Esquive 2 *et la moitié de son AGI pour un total de 8 ! Son lancer est de 16 contre le 14 de Gyr, mais comme il a choisi de ne faire que se défendre, il ne blesse pas Gyr.*
Le dernier tente également de répliquer en parant le moulinet puis en frappant. Il utilise son AGI de 4 avec son Épée 2 *et obtient un triste 7. Gyr lui inflige donc des dégâts égaux à 12-7 soit 5 points. Le glouby n'étant vêtu que de sa peau nue (comme tous les gloubys), il encaisse 5 points de dégâts. Sa RES étant également de 5, le sbire est mis hors-course : le moulinet rageur de Gyr l'atteint à la mâchoire et l'étend sur le pavé (et pour le compte).*

Attaque furieuse. L'attaquant réduit son score d'attaque d'autant de points qu'il le souhaite, malus dû à l'imprécision de ses assauts. Cependant, si l'attaque réussit, il ajoute aux dégâts le double du malus qu'il s'est infligé.

Feinte. L'attaquant augmente son score d'attaque jusqu'à un maximum égal à son AGI. Cependant, si l'attaque réussit, il enlève ce nombre aux dégâts infligés.

Bottes secrètes. En accord avec le MJ, des Traits relatifs à des manœuvres de combat personnalisées peuvent être créées ou apprises chez un maître d'arme. Ces bottes se présentent sous la forme d'un Trait nommant la botte et sont assorties d'un effet. Par exemple *Botte Excellente de L'Erudit 3* permet en cas de succès d'entailler le front de son adversaire de sorte qu'il est aveuglé et subit un Désavantage pendant 3 rounds. La *Feinte de Pescalito 2* désarme l'adversaire en engourdissant sa main, la rendant inutilisable pendant 2 rounds. La *Botte de l'estropié 3* inflige une blessure au pied qui réduit la capacité de déplacement de l'adversaire de 3 points. Utilisez votre imagination pour créer des bottes spectaculaires !

Notez que lorsque l'attaque est un succès, seuls les effets de la botte sont infligés : le bretteur ne bénéficie pas de dégâts supplémentaires dus à sa marge de réussite (voir Dégâts).

Effectuer plusieurs actions. Sa première action effectuée, un ou plusieurs combattants impliqués dans l'engagement peuvent en annoncer une autre dans l'ordre de leur INI. Cependant, les règles sur les actions multiples doivent être respectées : 1 désavantage pour la deuxième action, 2 pour la troisième, etc.

De plus, si une action est identique à la précédente ou utilise un Trait identique, elle subit 1 désavantage supplémentaire. Ainsi, attaquer une seconde fois à l'épée inflige 2 désavantages à la seconde attaque. En revanche, donner un coup de poing comme seconde attaque n'en inflige qu'un.

Ainsi, le nombre de Désavantages de l'attaquant augmentant avec son nombre d'actions, ce dernier a de plus en plus de chances d'obtenir un score inférieur à celui de son adversaire, et donc de subir des dégâts dus à une contre-attaque réussie.

L'adversaire n'ayant pas pris l'initiative d'une action supplémentaire ne subit pas de Désavantage. Cependant, si deux actions successives de sa part sont également identiques ou emploient un même Trait, la seconde subit un Désavantage.

Exemple de combat
Ripois combat un sinistre démon du trente-deuxième cercle. Il veut lui asséner un coup de masse sur le museau, et le démon cherche à mordre dans son bras pour en arracher un morceau de belle taille sans gras.
Ripois possède 5 en AGI et Masse 3. *Le démon possède 4 en AGI et* Mâchoires vicieuses 2. *Ripois obtient un score de 12 et le démon de 10. Le premier inflige donc 2 points de dégâts moins la peau de cuir du démon à 1 pour un total de 1 point ôté à la RES du démon.*
Ripois dispose de 14 en INI et le démon 13. Ripois annonce donc en premier ce qu'il compte faire : en rester là pour ce round ou tenter une autre action de combat ? Il décide de forcer sa

chance et d'acculer le démon afin de le vaincre. Comme il effectue une seconde action, il subit 1 Désavantage, et choisit d'enfoncer son poing dans le visage grimaçant du monstre au lieu de jouer de la masse afin de ne pas subir un second Désavantage. Il utilise donc sa FOR à 6 et son Trait Combat à mains nues 2 *auquel il enlève 1 Désavantage dû à sa seconde action.*
Le démon décide d'utiliser ses griffes pour contre-attaquer. Pour cela, il mobilise son AGI de 4 et son Trait Griffes 3. *De plus, il emploie son Trait* Vivacité diabolique 2. *Comme c'est un Trait Multiple, celui-ci n'est plus que de 1. Il bénéficie donc de 4 Avantages et dépense 1 point de RES.*
Les deux tentatives sont donc de 6 avec 1 Avantage contre 4 avec 4 Avantages ! Le MJ choisit de convertir 2 Avantages en 2 points de bonus pour être à égalité avec Gyr et lance seulement 2 dés en plus du dé de base.
Sans surprise, le démon remporte le second engagement avec un score de 15 contre 10 de la part de Gyr. Utilisant sa vivacité surnaturelle, le démon parvient dans le même geste à détourner la masse de son adversaire et lui inflige 5 points de dégâts à l'épaule, moins les 2 points d'armure de Gyr. Ce dernier enlève donc 3 points à sa RES.

Défense renforcée. Un combattant peut choisir de ne faire que se défendre lors de ce round, ce qui octroie un bonus à son test : s'il pare, il ajoute à sa tentative le score de son arme ou de son bouclier (voir plus bas). S'il esquive, il ajoute la moitié de son score d'AGI à sa tentative. Dans les deux cas, aucun dégât n'est infligé si le résultat du test dépasse celui de l'adversaire.

Lorsque les adversaires optent tous pour une défense renforcée, on considère qu'ils marquent une pause dans le combat, s'observant et récupérant un peu d'énergie. Le MJ peut à cette occasion leur faire récupérer 1 point de RES en tant que courte pause (voir La récupération).

Rompre le combat. Le combattant possédant l'INI la plus élevée peut rompre le combat quand il le souhaite de manière automatique. Il est alors considéré comme non-engagé. Ses adversaires à l'INI moins élevée doivent réussir un test d'AGI s'ils veulent en faire autant.

4. Combat à distance

Le tireur subit un nombre de Désavantage en fonction de la distance :

Désavantage	Distance
0	Bout-portant (10 m)
1	Court (20 m)
2	Moyen (50 m)
3	Long (100 m)
4	Très long (200 m)
5	A vue (500 m)

En outre, des circonstances telles que vent, pluie, nuit ou cible en mouvement peuvent infliger des Désavantages.

Si le défenseur voit arriver le projectile, il peut tenter de l'esquiver ou de le parer. Sinon, on considère qu'il est sans défense.

Tirer plusieurs projectiles ou tir en rafales. Comme pour l'attaque simultanée, un tireur peut effectuer plusieurs attaques en peu de temps. Pour cela, il répartit son AGI et ses Traits entre plusieurs cibles.

1. Calculer les dégâts

Dégâts de l'attaque. Ceux-ci se calculent en faisant la différence entre le score de l'attaquant et celui du défenseur. Ainsi, un score d'attaque de 15 contre un score du défenseur de 12 produira 3 points de dégâts.

Dégâts de l'arme et effet de l'armure. A ces dégâts de base sont ajoutés les dégâts de l'arme employée, puis on retire l'éventuelle armure du défenseur. Ces valeurs sont, pour les armes :

- 0 : mains nues
- 1 : petites armes (dagues, stylets…)
- 2 : armes à une main (épée, hache, flèche…)
- 3 : armes à deux mains (épée à deux mains, carreau, balle…)

Pour les armures :

- 0 : vêtements
- 1 : cuir épais ou fourrures
- 2 : cotte de mailles
- 3 : armure de plates ou gilet pare-balles

Boucliers. Ces objets peuvent être utilisés aussi bien en attaque qu'en défense, avec éventuellement un Trait du même nom. Le score des boucliers est de 1 à 3 dans les deux cas en fonction de leur taille.

Manœuvres sans dégâts. Une partie ou tous les points de dégâts peut être transformée en manœuvres sans dégâts telles que repousser, faire chuter, étourdir, aveugler, arracher une arme ou un bouclier, enlever un morceau d'armure et baisser ainsi sa valeur, endommager une arme, effectuer une action usuelle, etc. À noter que selon l'action entreprise, il sera parfois nécessaire de Viser, par exemple la tête pour lancer du sable dans les yeux ou l'arme en cas de désarmement.

Lorsque l'action est réussie, on utilise les dégâts convertis afin de simuler la manœuvre. Ainsi, un combattant peut transformer 5 points de dégâts en 2 points de dégâts plus une manœuvre de désarmement de l'adversaire dont l'arme tombe alors à 3 mètres, ou en étourdissement infligeant 1 Désavantage qui durera 3 rounds, ou 3 Désavantages pendant 1 round, etc.

Dégâts à l'équipement. Une partie ou tous les dégâts peut être utilisée pour endommager le score d'une arme, d'une pièce d'armure ou d'un bouclier. Lorsque le double du score est atteint en une fois, le score de l'équipement est réduit de 1 point. A 0, l'équipement est inutilisable.

Handicap de l'équipement. Effectuer une action autre qu'une action de combat inflige autant de désavantages que la plus haute valeur de l'équipement porté, arme ou armure. Ainsi, un personnage avec une dague et une cotte de mailles subira 2 désavantages.

OPTION : Différence d'équipement
S'il existe une différence notable entre l'équipement des adversaires, le score le plus bas bénéficiera d'un Avantage afin de simuler sa plus grande mobilité.

---

2. Infliger des dégâts

Les dégâts infligés sont ôté à la Résistance de la cible. Lorsque celle-ci est réduite à zéro, chaque blessure supplémentaire donne lieu à un Trait négatif dont le nom est fonction de la nature de la blessure, par exemple *Genou déboité 2* ou *Plaie à la hanche 3*. Bien sûr, il est préférable d'adapter la nature de la blessure à son score. Une blessure superficielle aura ainsi un score de 1 là où une fracture pourrait être de 5 ou plus.

Ces Traits négatifs constitueront autant de Désavantages lors des actions les impliquant.

OPTION : Localisation des dégâts
Si vous désirez localiser les blessures une fois la RES dépassée, lancez 1D10 : 1 – jambe gauche, 2 – jambe droite, 3 – bras gauche, 4 – bras droit, 5-6 abdomen, 7 poitrine, 8 – tête, 9 – au choix, 10 – deux endroits sont touchés, relancez deux fois en répartissant les dégâts entre les deux zones.

Lorsqu'un joueur vise une partie du corps avec cette option, il s'inflige autant de Désavantages que désiré, et se sert de cette valeur comme modificateur pour la localisation de son coup. Par exemple, viser avec un Désavantage de 2 permet d'ajouter ou de retrancher jusqu'à 2 points au jet du D10.

---

3. Blessures critiques

Il est possible de subir une blessure critique de deux manières :

Accumulation de blessures. Si le total des Traits dus aux blessures est supérieur à la RES, toute blessure dépassant ce score impose un test de survie à la victime (voir ci-dessous). Ce test aura autant de Désavantages que de points de dégâts dépassant le score de Résistance.

Ilya, possédant une Résistance de 7, est déjà victime d'un Œil poché 2 *et d'une* Cheville foulée 4. *Son total de blessures est donc de 6. Hélas, elle subit un choc à la poitrine suite à la charge d'un adversaire, lui causant* Côte cassée 3. *Elle dépasse sa Résistance de 2 points et doit donc réussir un test de survie afin de pouvoir encaisser cette nouvelle blessure.*

Blessure grave. Toute blessure supérieure à 5 points de dégâts exige également un test de survie. Le nombre de désavantages est égal là encore à la différence entre 5 et les dégâts subis.

Roos encaisse une vilaine Blessure à la jambe 6 *suite à un coup de tranchoir. Il doit donc effectuer un test de survie avec 1 Désavantage.*

Organe détruit. Un organe ou membre subissant plus de 10 points de dégâts en une fois est considéré comme détruit (œil en moins, bras amputé…) en plus du test de survie.

Test de survie. Celui-ci consiste en un test de CON avec le nombre de Désavantages dû à la blessure critique. Ce malus est également utilisé pour tous les tests à réussir ci-dessous.

- Échec critique : Mort.
- Échec aggravé : hémorragie. La victime doit réussir un autre test au prochain round avec un malus majoré de 1. De plus, elle doit réussir un test de VOL ou tomber dans le coma. Un test de médecine réussi arrête l'hémorragie.
- Échec : coma. Le joueur ne s'éveille qu'après un nombre de jours égal au Désavantage du test. La guérison naturelle s'effectue pendant cette période.
- Échec marginal : inconscience. Le joueur peut être ranimé avec un test de médecine. Sinon, il reprendra conscience après un nombre d'heures égal au désavantage.
- Réussite marginale : le joueur doit réussir un test de VOL ou sombrer dans l'inconscience.
- Réussite : le joueur peut agir normalement en tenant compte du Désavantage dû à sa nouvelle blessure.
- Réussite critique : adrénaline. Le prochain test de survie ayant lieu pendant le combat est ignoré.

4. Dégâts psychiques

Parfois, les personnages vivront des expériences éprouvantes pour leur esprit : scènes de carnage, créatures effroyables, chocs psychologiques… Lorsqu'un tel choc survient, les joueurs effectuent un test sous la caractéristique adéquate. En cas d'échec, ils perdent autant de points de SAN que leur marge d'échec.

Comme la RES, la SAN est entièrement récupérée après une nuit de sommeil. De même, si la SAN d'un personnage tombe à zéro, l'excédent est converti en un Trait négatif en relation avec l'expérience vécue.

Tonki vient d'apprendre que son groupe a été trahi par Jomba, un commanditaire et ami qu'il connaissait depuis des années. Le MJ lui demande de réussir un test d'INT pour essayer d'accepter et relativiser la terrible nouvelle. Hélas, comme Tonki avait pour Trait Ami de Jomba 3*, le MJ considère que cela joue en tant que Trait négatif pour le test.*
Sans surprise, c'est un échec majoré avec un 5. La différence entre 5 et 11 étant 6, Tonki subit

un Trait négatif dévastateur que le MJ baptise non sans pertinence Trahi par Jomba 6. *Tonki risque de mettre plusieurs jours à s'en remettre, et tout test impliquant Jomba de près ou de loin risque d'être difficile à réussir – comme rencontrer l'un de ses émissaires pour parlementer, par exemple…*

---

5. Récupération

Récupération naturelle. Un personnage récupère tous ses points de RES par nuit de repos. Il récupère également 1 point dans une caractéristique ou 1 point d'un Trait dû à une blessure par jour.

Courtes pauses. Il est possible de faire des pauses pendant la journée, chaque courte pause permettant de regagner 1 ou 2 points de RES selon la durée de la pause et les conditions de celles-ci. Il n'est cependant pas possible de récupérer plus de points que sa CON par jour de cette manière. Une courte pause peut être également utilisée en combat, lorsque tous les combattants effectuent une défense renforcée.

Médecine. Réussir un test de médecine ou équivalent permet de réduire 1 point de Trait de blessure par niveau de réussite : 1 pour les réussites marginales, 2 pour les réussites normales, 3 pour les majorées et 4 pour les critiques. Les caractéristiques réduites, elles, ne peuvent être récupérées que par le repos.

Un joueur n'a droit qu'à un test de médecine par jour. Ces soins peuvent bénéficier d'avantages (endroit calme, structure hospitalière) ou de désavantages (camp sommaire, stress du combat) en fonction de la situation et de l'environnement.

6. Combat de masse

Le combat de masse suit les mêmes règles que le combat normal, à ceci près que les scores réalisés par les différents camps indiquent le nombre de pertes infligées à un camp adverse. Ainsi, si un général obtient un score de 10, 10 victimes seront à déplorer chez ses ennemis. En cas de combat impliquant de très nombreux adversaires, il suffit de multiplier par 10, voire par 100 le nombre de victimes.

Selon l'équilibre des forces en présence, des dés d'avantage peuvent être accordés en fonction :

- de la supériorité numérique
- de la supériorité technique (armement)
- du moral
- de la position d'une armée par rapport à l'autre (plaine contre colline, forêt…)
- de la présence d'un ou plusieurs généraux ou officiers

7. Sbires

Les sbires sont de la vulgaire piétaille dont le but est de ralentir les joueurs. Leur génération est donc plus simple que la création d'un PNJ détaillé.

Caractéristiques. La moyenne pour un personnage à sa création est de 5. Modulez ce nombre en fonction de la force de votre sbire et de l'expérience acquise par vos joueurs.

Dés d'Avantages. Afin de déterminer la moyenne des traits d'un sbire, vous pouvez employer les modificateurs de difficulté des actions. Ainsi, un sbire Difficile à battre disposera à chacun de ses lancers de 3 Avantages alors qu'un sbire Facile à vaincre subira 2 Désavantages.

Mise hors-jeu. Lors d'un combat avec un sbire, éliminez-le simplement lorsque sa RES est réduite à 0. Si vous le désirez, vous pouvez lui accorder un test de survie lorsque sa RES est épuisée.

8. Les poursuites

Au début de la poursuite, le MJ estime la distance entre poursuivant et poursuivi : un nombre de mètres dans le cas d'une poursuite à pied ou de dizaines de mètres dans le cas de véhicules.

Les adversaires effectuent un test en opposition, et la marge de réussite du gagnant augmente (poursuivi) ou réduit (poursuivant) l'écart entre ceux-ci. Dans le cas de véhicules, on multiplie cette marge par 10.

Si le nombre atteint une valeur cible déterminée par le MJ, le poursuivi échappe à son poursuivant. Si le nombre atteint 0, cela signifie un écart nul : le poursuivant a rattrapé sa cible.

9. Joutes verbales

Elles suivent les mêmes règles que le combat. Des tests en opposition entre des caractéristiques et des Traits sont effectués, et les « dégâts » sont retirés à l'AUR. Le premier orateur arrivé à zéro est vaincu (ou convaincu) par son adversaire.

5. La Magie

1. Complexité du sort

Tous les sorts n'offrent pas le même niveau de difficulté ! Il est ainsi plus facile de créer une illusion qu'une intelligence synthétique. Afin de simuler cela, la table suivante indique le nombre de Désavantages en fonction de la complexité d'un sort :

- 0 – Effets simples : bruits, étincelles, coups de vent…
- 1 – Effets ne modifiant pas la matière : créer une illusion, analyser, déplacer, arrêter, communiquer…
- 2 – Effets modifiant la matière : protéger, détruire, construire, soigner, altérer…
- 3 – Effets modifiant l'esprit : contrôler un esprit, influencer, vampiriser…
- 4 – Effets créant de la matière : objet, arme…
- 5 – Effets complexes : téléporter un être vivant, créer une IA…

Le niveau du magicien dans certains Traits permet bien sûr de compenser cette difficulté : plus un mage est doué dans un domaine, plus il peut incanter des sorts complexes !

Rachelle veut envoyer de la poussière brûlante vers un groupe de bandits. Le Désavantage est donc de 2.

Jon veut créer un petit robot éthéré d'analyse des pièges. Il ne subira qu'1 Désavantage.

---

2. Paramètres du sort

À cette complexité de base, on ajoute un ou plusieurs Désavantages en fonction des paramètres du sortilège :

Désavantage	Portée	Aire d'effet
+ 0	Touché	1 humain
+ 1	Bout-portant (10 m)	Quelques personnes, une pièce
+ 2	Court (20 m)	Une petite foule, une maison
+ 3	Moyen (50 m)	Une grande foule, un bâtiment
+ 4	Long (100 m)	Un quartier
+ 5	Très long (200 m)	Une petite ville, un village
+ 6	A vue (500 m)	Une ville

Rachelle envoie son nuage de poussière incandescent vers 5 voyous courant à sa rencontre à environ 30 mètres. Le nombre de désavantages sera de 1 + 3 = 4.

Jon veut employer son robot, un « gnomon », sur une tour afin de vérifier qu'elle ne possède pas de piège. Il crée pour cela à son contact le sort qui analysera le bâtiment. Le nombre de Désavantages sera de 3.

---

3. Temps de préparation

Le nombre total de Désavantages donne le temps de préparation exigé en consultant la table de temps du jeu. Pour rappel, celle-ci est :

- 1 round (6 secondes)
- 5 rounds (30 secondes)
- 3 minutes
- 15 minutes
- 1 heure
- 5 heures
- 1 jour
- 3 jours
- 1 semaine
- 1 mois
- 3 mois
- 1 an

Le total de Désavantages étant de 6, Rachelle devra incanter pendant 5 heures.

Jon, pour sa part, ne devra créer son sort que pendant 15 minutes.

Comme pour les actions, il est possible d'accélérer la création du sort ou de prendre son temps afin d'en faciliter la confection. De même, il est possible de puiser dans ses ressources, points de RES ou caractéristique.

Rachelle ne peut pas passer 5 heures à incanter avant que les brigands soient sur elle ! Elle ramène la durée à 1 round, et subit donc 5 Désavantages de plus pour un total de 11 ! Ce malus est cependant contrebalancé par son Trait Machine de guerre 5*, ce qui lui laisse tout de même 6 Désavantages. En conséquence, elle dépense 4 points de RES pour ne plus subir que 2 Désavantages. Le test demeure risqué !*

Jon veut assurer son sortilège et décide d'y passer 1 heure au lieu de 15 minutes. Il bénéficiera donc d'1 Avantage à sa tentative, ce qui ramène les Désavantages à 2. Heureusement, ceux-ci seront largement compensés par son Trait Détective Mage 5 *!*

---

4. Résultat du test

L'effet du sort peut différer selon le type de réussite ou d'échec du lancer :

- Échec critique : un déchirement de la réalité produit des effets spectaculaires et néfastes pour le mage et son entourage.
- Échec aggravé : non seulement le sort ne fonctionne pas ou de manière inattendue, mais le mage perd tout point de RES dépensé.
- Échec : le sort ne fonctionne pas mais le mage ne dépense pas les points de RES engagés.
- Échec marginal : le sort ne donne pas les résultats attendus mais seulement une approximation de celui-ci. Ses paramètres peuvent être moindres (utilisez la marge d'échec) ainsi que ses effets.
- Réussite marginale : le sort fonctionne, mais coûte au mage 1 point de RES.
- Réussite : le sort fonctionne selon les effets escomptés.
- Réussite critique : le sort est un succès, et le mage ne dépense que la moitié des points de RES engagés.

5. Effets du sort

Le sort réussi, sa marge de réussite est répartie par le mage entre son intensité et sa durée. Un sort peut ainsi être peu intense et durer plus longtemps, ou être intense et instantané. La durée du sort utilise bien sûr la table de temps.

Rachelle utilise son INT à 7 avec ses deux Désavantages et obtient tout de même 14. Les tests d'esquive des bandits pour éviter le nuage sont dans l'ordre de 8, 10, 12, 15 et 17. Seuls deux d'entre eux encaissent des dégâts égaux à 6, 4 et 2 points (le MJ considère en effet que l'armure n'a pas d'effet). L'un d'eux s'effondre, carbonisé par le nuage, et deux les autres ne sont plus

très en forme. Seuls deux bandits sont parvenus à éviter le nuage en se jetant dans un fossé pour le premier et un fourré pour le second.

Jon réalise un score de 13. Avec ces 3 points, il peut faire fonctionner le sort pendant 3 minutes.

Augmenter la durée. À la fin du sort, si le mage désire poursuivre ses effets, il peut là encore dépenser des points de RES ou de caractéristique et consulter la Table de temps. À noter qu'il est plus intéressant d'engager plusieurs points d'un coup plutôt qu'un par un dans la mesure où la durée augmente exponentiellement avec le nombre de points dépensés.

Le MJ indique au joueur de Jon que 3 minutes ne suffiront pas au robot pour explorer l'ensemble du bâtiment. Il estime qu'il en faut au moins 15. Jon dépense donc 1 point de RES supplémentaire, ce qui permet au sort de fonctionner pendant ces 15 minutes nécessaires.
Si Jon, à la fin de cette durée, dépense de nouveau 1 point de RES, le sort sera de nouveau prolongé de 15 minutes. S'il avait décidé dès le premier prolongement d'en dépenser 2, le sort durerait 1 heure de plus au lieu de deux fois quinze minutes !

---

6. Pratiques diverses

Préparer ses sorts. Un mage peut préparer ses sorts en amont, puis les conserver en mémoire et les lancer quand il le désire sur un simple geste, un mécanisme, une situation, une parole ou tout ce qui conviendra au lanceur. On peut conserver en mémoire autant de sorts que son score en INT. Les dés sont lancés au moment où le sort l'est également.

Assister un mage ou vampiriser. Les règles de l'action collectives sont employées. Il est possible de voler des points de RES (vampirisme), mais dans ce cas le mage doit effectuer un test de VOL en opposition avec celle de sa victime. La marge indique le nombre de points volés.

Livre de sorts. Lorsqu'un sort a été lancé avec succès, il est possible de l'écrire dans un livre de sort ou sur un parchemin et de suivre les instructions afin de le lancer. Lorsqu'un mage suit les instructions d'un sort au lieu de le créer de toutes pièces, il réduit la durée d'incantation de 1 rang par point d'INT qu'il possède.

Si Rachelle décidait d'écrire son sort de Poussière incandescente, grâce à son Intelligence de 7, il ne lui faudrait plus qu'un round pour le lancer au lieu de 5 heures.

En outre, chaque sort ainsi inscrit est considéré comme un Trait. Son score peut donc être augmenté avec l'expérience, ce qui offrira au lanceur des Avantage afin par exemple de pallier sa complexité. En outre, rien n'empêche d'utiliser les règles sur les Traits multiples afin de combiner des sorts entre eux !

Jonas écrit son sort Automate détecteur de pièges *et parvient plus tard à le faire monter au niveau 3. Il le combine avec son autre Trait* Neutralisation de pièges 2 *qu'il avait créé précédemment, de sorte que son Gnomon est à présent capable de détecter* et *de détruire les pièges en même temps !*

6. L'Expérience

1. Attribution

À la fin de chaque scénario, le MJ accorde de 1 à 3 Points d'Expérience (XP) à ses joueurs en fonction :

- des objectifs remplis pendant le scénario
- de leur implication dans l'aventure et de leurs faits d'armes
- de leur *roleplay*, c'est-à-dire la qualité de leur interprétation

2. Dépense

Les XP peuvent être dépensés de la manière suivante :

- Ajouter 1 point à un Trait : autant de points que la valeur cible.
- Ajouter 1 point à une Caractéristique : le double de points de la valeur cible.

Traits négatifs. Le joueur peut choisir de créer des Traits négatifs en fonction de l'aventure et de son comportement. Ceux-ci lui rapporteront le double de XP. Il peut également retirer des points de ses Traits négatifs en dépensant autant d'XP que leur score.