

PATCHWORK

Systeme de Règles

Version 3.0

Ecrit par Pénombre

SOMMAIRE de la Version 3.0

Chapitre 1 – Les Caractéristiques	Page 2
Chapitre 2 – Les Compétences	Page 4
Chapitre 3 – Avantages et Désavantages	Page 12
Chapitre 4 – Profil Psychologique	Page 20
Chapitre 5 – Jets de Compétences	Page 21
Chapitre 6 – Combat	Page 23
Chapitre 7 – Blessures et Guérison	Page 28
Chapitre 8 – Expérience et Développement	Page 32
Chapitre 9 – Exemples d'armes et d'armures	Page 35

Changements depuis la version 2.1

- création de personnage
- la caractéristique FORce dans les combats
- disparition de la caractéristique Chance
- système de Compétences et de Générales
- inclusion des Points d'Action
- règles d'expérience
- inclusion des Avantages et Désavantages

Chapitre I - Les Caractéristiques

Nous procédons en deux étapes : le joueur dépense à la création des points de création dans des *Attributs* qui ne serviront plus ensuite durant l'évolution de son personnage mais qui, modulés par ses soins, donneront ses Caractéristiques.

A la création, le joueur dispose de cinq Attributs : Constitution, Coordination, Cognition, Présence, Vitesse. Il dispose de 30 points à répartir parmi eux. Chaque Attribut génère deux caractéristiques. Par défaut, une caractéristique est égale à la valeur de l'Attribut maître mais on peut moduler en retirant des points dans une caractéristique pour en favoriser une autre, au sein du même Attribut.

Caractéristiques tirées des Attributs :

Vigueur : Force, Constitution
Coordination : Dextérité, Technique
Cognition : Intelligence, Perception
Présence : Volonté, Empathie
Vitesse : Mouvement, Réflexes

Ainsi, si j'ai un Attribut de 6 en Présence, ma Volonté et mon Empathie seront de 6 mais je peux décider de moduler mon Empathie avec un malus de -1 (sa valeur est donc de 5) ce qui me donne ainsi un bonus de +1 en Volonté (sa valeur est donc de 7).

On ne peut moduler de plus de 2 points une caractéristique à partir de la valeur donnée par son Attribut. (Dans mon exemple, avec une Présence de 6, je peux espérer monter mon Empathie ou ma Volonté à 8 en baissant l'autre caractéristique à 4...) Par défaut, un personnage humain ne peut dépasser à la création un minimum de 1 et un maximum de 10 dans une caractéristique, après modification depuis son Attribut. Chaque race non-humaine sera traitée à part. Une Caractéristique de 5 a donc une valeur moyenne en ce qui concerne les humains.

Les Caractéristiques sont décrites comme suit :

Force (FOR) : votre puissance musculaire, pour soulever, lancer, porter et frapper

Constitution (CON) : elle représente la résistance physique à la fatigue, au poison, à la maladie, aux blessures. C'est à partir d'elle que l'on calcule vos Points de Vie.

Dextérité (DEX) : la précision lorsque le corps interagit avec une arme, un véhicule, un outil. La DEX vous permet de tirer, de piloter, conduire, etc...

Aptitude Technique (TECH) : habileté manuelle pour réparer, crocheter, dessiner et tous les autres travaux demandant des doigts déliés.

Intelligence (INT) : les capacités de raisonnement, de déduction, de mémorisation

Perception (PER) : la précision des cinq (voire plus) sens de base du sujet (vue, ouïe, odorat, gout, toucher...), son degré de perceptivité

Volonté (VOL) : comme son nom l'indique, cette caractéristique mesure la solidité de vos nerfs, ce qui peut faire toute la différence dans certains combats ou dans des circonstances éprouvantes

Empathie (EMP) : l'Empathie représente votre aptitude à persuader, à vous faire apprécier ou obéir des autres. Un personnage avec une très forte EMP aura l'air sympathique ou charismatique et fera un excellent politicien ou un excellent escroc ...

Mouvement (MV) : il s'agit de la vitesse à la course et par extension des performances de sauteur en longueur et en hauteur

Reflexes (REF) : regroupe la rapidité d'action, les capacités physiques et athlétiques du sujet

Une fois les points d'Attributs répartis dans ces dix Caractéristiques, les Attributs cessent d'être utilisés dans le jeu et il n'est pas nécessaire d'en conserver les scores.

Il existe deux autres caractéristiques un peu spéciales qui ne dépendent pas des attributs :

Apparence (APP) : la beauté physique, en fonction des normes de votre propre espèce (humaine, généralement). Certaines autres espèces vous considéreront comme encore plus agréable à regarder ou au contraire comme hideux et certaines ne pourront pas se baser sur votre APP parce que la leur est sans rapport possible avec celle de votre espèce (imaginez une créature gazeuse par exemple...). Vous pouvez *choisir* votre APP à condition qu'elle ne soit pas inférieure à 4 ni supérieure à 7. Nous verrons dans la section Avantages/Désavantages comment vous pouvez obtenir des scores d'APP dans la limite du minimum 1 au maximum 10 (là encore, chaque race non-humaine sera traitée en particulier).

Caractéristique Optionelle : la douzième caractéristique n'apparaît pas forcément. Il peut s'agir de vos dons pour la **MAGie** ou votre potentiel **PSIonique** ou autre chose que l'on ne trouverait pas dans un univers terne comme le notre. Selon le cadre dans lequel votre MJ vous fait jouer, il peut y avoir une, voire même **PLUSIEURS** Caractéristiques Optionelles de ce type et il se peut même qu'elles soient regroupées dans un Attribut particulier. Le MJ est totalement libre de fixer ses propres règles en ce domaine bien que lorsque nous développerons des cadres ou des règles spécifiques à Patchwork, nous proposerons parfois des "règles de base" (sont notamment prévus : un système de magie, un système de pouvoirs psy et un système de gestion de "La Force").

Au total, vous avez donc **ONZE** caractéristiques au minimum : dix d'entre elles sont établies par vos Attributs, l'**APParence** est à votre choix. Il se peut comme nous venons de le dire que vous ayez à développer une douzième voire même plus de caractéristiques qui peuvent entrer dans le cadre de la logique des Attributs ou être développées de manière distinctes comme l'**APParence**. Il se peut que chaque personnage dans un contexte de jeu précis ait accès à ce genre de caractéristique supplémentaire ou que cela demeure un don précieux et rare...

Caractéristiques Dérivées : la Force et la Constitution conditionnent certains facteurs physiques comme la capacité de levage ou les Points de Vie du sujet selon les tableaux ci-dessous.

FORCE

FOR	Soulever	Porter	Lancer
2	10 kg	40	6 m
3	15 kg	60	9 m
4	20 kg	80	12 m
5	25 kg	100	20 m
6	30 kg	120	24 m
7	35 kg	140	28 m
8	40 kg	160	32 m
9	45 kg	180	36 m
10	50 kg	200	40 m
11	55 kg	220	44 m
12	60 kg	240	48 m
13	65 kg	260	52 m
14	70 kg	280	56 m
15	75 kg	300	60 m

CONSTITUTION

CON	20 %	50 %	80 %	100 %
2	2	5	8	10
3	3	8	12	15
4	4	10	16	20
5	5	13	20	25
6	6	15	24	30
7	7	18	28	35
8	8	20	32	40
9	9	23	36	45
10	10	25	40	50
11	11	28	44	55
12	12	30	48	60
13	13	33	52	65
14	14	35	56	70
15	15	38	60	75

Chapitre 2 - Les Compétences

Aperçu des Compétences

Généralement, une compétence est liée à une caractéristique précise mais certaines compétences peuvent être liées à plusieurs caractéristiques selon l'usage qu'on en fait ou les circonstances et cela est précisé dans le Tableau des Compétences.

Les compétences fonctionnent par une logique de niveau donnant les valeurs suivantes :

Niv 1 ou 2 – amateur

Niv 3 à 5 - professionnel

Niv 6 à 8 - expert

Niv 9 ou 10 – élite

Niv 11+ - top du top

Par défaut et en attendant des systèmes de création de personnages plus développés spécifiques à différents univers, on peut considérer qu'un personnage peut choisir 40 niveaux de compétences qu'il peut répartir à sa guise.

Nous allons revenir en détail plus loin sur l'utilisation des compétences mais il faut déjà savoir que l'on ajoute généralement le Niveau de votre Compétence à la Valeur de la Caractéristique Maitresse. Le total vous donne votre Base pour réaliser des actions avec cette compétence.

Les compétences sont rassemblées en familles, les Générales. Les compétences peuvent progresser par l'acquisition d'expérience. Les générales quant à elles progressent en fonction des niveaux des compétences spécifiques qui leur sont rattachées, à savoir : à chaque fois que vous accumulez 10 niveaux dans une ou plusieurs compétences rattachées à une même Générale, celle-ci gagne un niveau.

A quoi servent les Générales ?

Lorsque vous n'avez pas une compétence précise mais que vous disposez de niveaux dans la Générale dont elle dépend, vous pouvez alors utiliser cette générale à la place avec certaines pénalités supplémentaires. Cela sera abordé plus loin dans le chapitre traitant de l'utilisation des compétences. L'utilisation des Générales est **facultative**.

Les descriptions de compétences qui suivent sont celles qui pourraient convenir à un univers futuriste quelconque. Dans un autre contexte, certaines compétences disparaîtraient ou seraient renommées tandis que d'autres feraient leur apparition, en fonction du MJ et du contexte. Les compétences sont énumérées par rapport à leur Générale et en ordre alphabétique. Celles qui ne sont pas décrites sont considérées comme explicites.

Administration

- Bureaucratie : connaître ou identifier les attributions et fonctions des gens dans une organisation, les missions des différents départements la composant, etc...

- Collecte de Données : utiliser les bibliothèques, bases de données et réseaux d'information ou organiser un tel système

- Commandement : obtenir de ses subordonnés qu'ils fassent ce qui leur est demandé, gérer les conflits, faire preuve d'autorité envers des inconnus

- Logistique : gérer l'approvisionnement en fournitures, en matériel et en mobilier, voire en nourriture et en médicaments

- Planification : organisation de réunions, évaluation des étapes et délais nécessaires à une tâche précise, coordination des différents services ou individus impliqués

Agriculture

- Cultivateur : la culture de végétaux. Chaque forme de culture (en champ, en serres, hydroponiques...) est une compétence distincte

- Dresseur : entraîner un animal à répondre à des ordres ou à réagir de manière conditionnée. On distingue le dressage des animaux de compagnies du dressage des animaux de chasse ou d'attaque.

- Eleveur : assurer le suivi, la traite et les soins de base du bétail (chaque espèce de bétail est une compétence spécifique)

Altération du Comportement

- Interrogatoire : utilisation de la psychologie et des diverses techniques visant à faire "craquer" un sujet ou à l'amener à se contredire et à s'enfoncer dans le mensonge.

- Drogues et Sérums : utilisation de sérums de vérité ou de drogues psychotropes pour influencer les réactions et les réponses d'un sujet

- Reprogrammation : implanter des suggestions hypnotiques, des phobies, des ordres dans le subconscient du

sujet, voire pour les reprogrammeurs les plus doués modifier de manière notable sa personnalité.

- Torture : l'utilisation de la violence, d'instruments et de drogues afin d'infliger la douleur à autrui pour le plaisir ou afin de le briser et d'en obtenir des informations, des concessions, etc...

Architecture

- Habitat : construction de résidences, d'appartements, de dortoirs, de locaux sanitaires, de réfectoires...

- Fortifications : construction de bunkers, de forteresses, de fortins...
- Locaux publics : construction d'hopitaux, de centres administratifs, de temples etc...
- Urbanisme : organiser ou modifier la construction d'un réseau routier, d'un réseau d'égouts, du découpage d'une ville en quartiers, etc...

Armes Blanches

NB : n'inclut pas le lancer de couteau, de hache, de marteau, de javelot...

- Boucliers : se protéger avec un bouclier ou s'en servir comme arme
- Couteaux : du poignard de commando au canif en passant par le couteau de cuisine. - Epées : glaives, rapières, claymores, cimenterres, sabres...
- Haches : à une ou à deux mains, haches de bucherons, de pirate, etc...
- Lances : combattre avec un épéu, une hallebarde, une lance de cavalerie à la main
- Masses : masses d'armes, marteaux, fléaux, gourdins...
- Autre catégorie : à titre d'exemples, les bolas, les fouets, etc...

Armes à Distance Anciennes

- Arbalètes : arbalètes à main, a poulie...
- Arcs : arc court, arc de cavalerie, arc de compétition...
- Frondes
- Autre catégorie

Armes à Distance Modernes (Projectiles ou Energie)

- Armes Lourdes : bazookas, mitrailleuses, lance-grenades, mortiers, canons à plasma... mais uniquement les armes destinées à être utilisées par des fantassins
- Fusils : de chasse, d'assaut, à pompe, de sniper, à plasma etc...
- Pistolets : automatiques, revolvers, pistolets laser, lance-aiguilles...
- Pistolets Mitrailleurs : tous calibres
- Autre catégorie

Armurier

- Armes Blanches : entretenir ou concevoir une arme blanche
- Armes à Energie : entretenir ou concevoir une arme laser, sonore, à plasma etc...
- Armes à Feu : entretenir ou concevoir une arme à projectiles : balles, aiguilles, roquettes miniatures, plombs...
- Armures Rigides : armures de plaques, cuirasse en polymère...
- Armures Souples : cottes de mailles, armures de cuir, gilets en kevlar...

- Démolitions : concevoir, poser et désamorcer des explosifs

Artillerie

Nota Bene : une arme lourde dépendant d'un véhicule ou d'une fortification est toujours considérée comme relevant des compétences d'Artillerie contrairement aux armes destinées à être utilisées par des fantassins qui dépendent de la compétence Armes Lourdes (dans la Générale Armes à Distance Modernes).

- Artillerie à Energie : canons laser, canons à plasma, canons soniques...
- Artillerie Médiévale : catapultes, ballistes...
- Artillerie à Projectiles : canons à obus

Artisanat

Diverses compétences liées à des professions artisanales manuelles..

- Barbier/Coiffeur
- Charpentier
- Cuisinier
- Forgeron
- Maçon
- Potier
- Tisserand

Arts Accoustiques

- Chant : en solo ou en groupe, avec ou sans accompagnement
- Composition : écrire une mélodie avec ou sans paroles, un opéra, une symphonie, une danse...
- Direction d'Orchestre : diriger une formation de musiciens
- Famille d'instrument : utilisation des instruments à vent, à cordes, à percussion, à clavier, etc... chaque famille est une compétence à part entière

Arts Visuels

- Dessin : au crayon, au fusain, à l'encre...
- Imagerie Electronique : création d'images ou d'animation par ordinateur
- Peinture : sur toile, murale, à l'eau, à l'huile...
- Sculpture : en bois, en pierre, en bronze, en plastique...

Athlétisme

- Endurance : gérer son effort et entraîner sa résistance à la fatigue
- Equitation : montures terrestres ou aquatiques ou aériennes
- Escalade : à mains nues ou assistée
- Lancer : de poids, de grenade, de javelot, de poignard...
- Natation : déplacement à la surface ou sous l'eau
- Sport : un sport précis qui n'est pas déjà couvert par les compétences çï-dessus

Communications

- Communications primitive : signaux de fumée, morse, phares, sémaphores...
- Communications radio : fréquences radio, protocoles, bandes, relais, etc...
- Communications laser : spécialisation dans les communications par faisceaux lumineux étroits
- Contremesures : utilisation du matériel de brouillage
- Cryptographie : conception et craquage de codes
- Autre forme de communication

Contrôle à Distance

Il s'agit bien évidemment du contrôle de drones, modules télécommandés et engins téléguidés

- Engins aériens
- Engins aquatiques
- Engins spatiaux
- Engins terrestres

Corps à Corps

- Bagarre : le bon vieux combat de bar ou de rue artisanal
- Lutte : l'art de l'empoignade et des projections développé dans l'Antiquité
- Autre Art Martial : par exemples la Boxe, le Karaté, le Tae Kwon Do etc...
- Esquive : les techniques pour éviter les attaques

Economie

- Commerce : connaissance des principes commerciaux, des moyens de transport et de stockage, des réseaux de distribution
- Economie Générale : les lois économiques, les grands mouvements financiers à l'échelle globale, les principaux acteurs et les principaux marchés
- Economie Locale : la structure de l'économie à l'échelon local (généralement, au sein d'un système stellaire, chaque système représentant une compétence distincte) : marchés, acteurs, etc...
- Gestion : organiser un budget, suivre les dépenses et recettes, moduler son activité...
- Investissement : placements, spéculation boursière

Equilibre

- Acrobatie : sauts périlleux, plongeurs, sauts acrobatiques, pirouettes etc...
- Activité en Gravité Zéro : se déplacer et combattre en l'absence de gravité sans se blesser
- Danse : individuelle, en groupe, en couple
- Funambulisme : marcher en équilibre sur une corde, une corniche étroite
- Parachutisme : sauts en parachute ascensionnel ou parachute normal
- Saut : en hauteur, en longueur

Esthétique

- Déguisement : changer son apparence afin de devenir méconnaissable, si l'on veut passer pour un représentant d'une autre espèce, chaque espèce représente une compétence distincte
- Habillement : choisir les tenues faisant le meilleur effet en fonction des circonstances
- Langage Corporel : adopter les attitudes corporelles, les postures, les gestes, le port de tête que l'on désire pour donner une impression précise aux autres (menaçant, compétent, imperturbable, fatigué, etc...)
- Maquillage et Coiffure : savoir mettre en valeur son visage

Furtivité

- Camouflage : dissimuler un bâtiment, un véhicule en tirant partie du terrain, de baches, de projecteurs holographiques, etc...
- Discrétion – Extérieur : se déplacer dans la nature ou en ville en utilisant le relief, la lumière, les bruits environnants
- Discrétion – Intérieur : se déplacer dans un bâtiment, un navire ou tout autre milieu clos en utilisant les ombres, les angles morts, le mobilier, les embrasures de portes ou de fenêtres pour se dissimuler à autrui ainsi que les bruits produits par la climatisation ou les machines du bâtiment
- Filature – foule : suivre quelqu'un en se fondant dans la foule
- Filature – véhicule : suivre un véhicule en se fondant dans la circulation

Informatique

- Connaissance du Réseau : connaître la structure d'un réseau local spécifique, ses "points chauds", ses performances, les "lieux" et les habitués les plus intéressants. Chaque réseau est une compétence distincte
- Hardware : graver des instructions permanentes dans un composant ou paramétrer un équipement électronique
- Intelligence Artificielle : créer les matrices de personnalité d'une IA ou d'un robot, reprogrammer un tel système
- Piratage : techniques de piratage, de craquage et d'infiltration mais aussi de lutte contre le piratage
- Programmation : conception et modification de logiciels
- Virologie : conception de virus et d'anti-virus

Ingénierie

- Designs Aériens : concevoir et travailler sur un fuselage aérodynamique, une coque, un blindage pour un appareil aérien
- Designs Aquatiques : concevoir et travailler sur une coque, un profil hydrodynamique pour un véhicule de surface ou sous-marin

- Designs Spatiaux : concevoir et travailler sur une coque de navire spatial, un blindage de rentrée atmosphérique pour une navette, etc...
- Designs Terrestres : concevoir et travailler sur une carrosserie, sur un blindage, sur le profil d'un véhicule terrestre
- Electronique : travailler sur les composants intégrés communs aux appareillages électroniques
- Mécanique : connaissance des principes hydrauliques, pneumatiques, mécaniques
- Robotique : concevoir le corps et les membres d'un robot ou d'un drone, modifier la structure d'un modèle existant

Systèmes Intégrés

Il s'agit des principales composantes d'un navire spatial mais aussi d'une station orbitale, d'un complexe militaire, d'un véhicule blindé etc...

- Systèmes d'Armement : conception et travail sur un système d'armement
- Systèmes de Détection : conception et travail sur les systèmes de détection passive et active
- Systèmes de Propulsion : alimentation en énergie, moteurs, réacteurs, turbines, voiles solaires etc...
- Systèmes de Survie : renouvellement de l'air, purification de l'atmosphère, contrôle de la température et de l'humidité, isolation bactérienne ou chimique
- Autre catégorie de système

Jeu

Chaque famille de jeu (jeux de hasard, jeux de stratégies, jeux de cartes, jeux de dés, jeux de simulation etc...) est une compétence à part entière.

Langue

Chaque langue Parlée ou Ecrite est une compétence à part entière.

Législation

- Locale : lois et réglementations locales (chaque pays/planète/secteur est une compétence à part entière)
- Internationale : (éventuellement Interplanétaire ou Intergalactique... les lois communes aux différentes nations et civilisations)
- Militaire : procédures de jugement et justice militaire (s'il existe plusieurs forces armées aux réglementations distinctes, chacune est considérée comme une compétence à part entière)

Manipulation

- Crochetage
- Falsification : créer de fausses pièces, de faux billets, de faux papiers
- Pickpocket

- Prestidigitation : dissimuler un objet sur soi, faire "disparaître" un objet visible...

Médecine

- Anatomie : mécanismes corporels, organisation du corps, fonctionnement des organes...
- Chirurgie : opérer sans causer de dommages supplémentaires, extraire, implanter, recoudre, colmater...
- Diagnostic : identifier un problème en fonction des symptômes du patient
- Pathologie : connaissance approfondie des maladies, des épidémies, des virus, de leur durée d'incubation
- Pharmacologie : connaître les différents types de médicaments, les dosages, les contre-indications...
- Premiers Soins : poser une attelle, faire un point de compression, pratiquer la respiration artificielle
- Toxicologie : identifier les causes d'un empoisonnement, connaître les contrepoisons...
- Vétérinaire : soins aux animaux, connaissance de leurs principales maladies etc...

Observation

- Astrogation : calculer sa position et sa trajectoire dans le vide spatial
- Estimation : juger de la valeur d'un objet, d'un joyau, (spécifier : Gemmes, Produits Finis, Denrées etc...)
- Navigation : trouver le nord, calculer sa position sur une planète
- Recherche : trouver quelqu'un dans la foule ou dans l'ombre, remarquer un détail, apercevoir des traces de pas, découvrir la présence d'une arme dans une veste, etc...
- Senseurs : lire un radar, un sonar ou tout autre système électronique de détection (les systèmes optiques dépendent de la compétence Recherche)
- Vigilance : faire attention aux petits détails anormaux, aux impressions, aux pressentiments, à l'instinct pour éviter de tomber dans une embuscade (on distingue la Vigilance qui est l'état d'alerte d'un sujet entraîné de la Recherche qui est une tentative volontaire de découvrir quelque chose).

Pilotage Aérien

Le MJ peut décider de distinguer les catégories ci-dessous en compétences spécifiques

- Avions : à hélices, à réaction, monoplaces, longs courriers...
 - Dirigeables : de plaisance, de transport...
 - Hélicoptères : civils, militaires, furtifs...
- Autre catégorie

Pilotage Marin

Le MJ peut décider de distinguer les catégories ci-dessous en compétences spécifiques

- Navires à Voiles : voiliers de plaisance, caravelles et autres navires à voile...
- Navires à Moteurs : zodiacs, hors-bord, yachts, cargos, cuirassés
- Submersibles : de poche, civils, militaires, nucléaires...
- Autre Catégorie

Pilotage Spatial

- Chasseurs : monoplaces ou biplaces de combat ou de reconnaissance
- Navettes : transorbitales, spatiales, interplanétaires
- Navires : cargos, croiseurs, corvettes...
- Autre catégorie

Pilotage Terrestre

- Engins Lourds : bulldozers, tracteurs, camions, tanks
- Motos : tous les deux roues motorisés
- Voitures : de deux à six roues motorisés
- Autre catégorie

Sciences Biologiques

- Biologie : grands principes de la vie (respiration, reproduction, nutrition, chimie organique...)
- Botanique : classification des espèces végétales, zones de présence, fleuraison, propriétés réputées
- Génétique : cartographie des gènes, ingénierie génétique, mutations artificielles
- Paléontologie : étude des fossiles et de la vie préhistorique
- Zoologie : espèces animales, classification, évolution

Sciences Ecologiques

- Climatologie : saisons, variations de température, de pression, de pluviométrie, vents, tempêtes
- Ecologie : interactions naturelles et influences intelligentes sur le milieu
- Géologie : perméabilité des sols, plaques tectoniques, sédimentation....
- Hydrologie : étude des fleuves, rivières et lacs, des nappes souterraines,
- Océanographie : étude des océans, des principaux courants et échanges thermiques, des variations planétaires et saisonnières
- Vulcanologie : volcans

Sciences Physiques

- Astronomie : classification des étoiles, cartographie stellaire, observation et mesures à distance
- Chimie : composition des molécules, synthèse de molécules, lois chimiques
- Mathématiques : calculs, équations, fonctions...
- Physique : étude du magnétisme, de la lumière, de la chaleur, de l'atome...

Sciences Sociales

- Archéologie : identifier des vestiges, organiser des fouilles sur un site, classification des périodes
- Géographie : massifs montagneux, frontières naturelles et artificielles, terrain...
- Histoire : évolution des civilisations, faits historiques avérés ou supposés, grands courants historiques
- Philosophie : courants de pensée, principaux auteurs, influences, classification...
- Religion : origines réelles ou supposées, dogmes, hérésies, histoire, calendrier, personnages et lieux sacrés...
- Psychologie : compréhension des mécanismes de la pensée, grands courants de la psychologie, mécanismes, réflexes, pulsions et maladies
- Sociologie : groupes sociaux, influences dans la société, influences de la société, structures des collectivités humaines etc...

Social

- Baratin : mentir, bluffer, tromper
- Eloquence : faire un discours, faire un exposé, une conférence, jouer un rôle sur une scène ou devant les caméras
- Etiquette : savoir se tenir, avoir de bonnes manières, savoir saluer
- Frange : connaître les milieux en marge, trouver un receleur, un armurier, reconnaître les personnalités
- Intimidation : faire peur ou inquiéter autrui par le choix des mots, de l'intonation, des sous-entendus...
- Négociation : argumenter, débattre, étayer...
- Séduction : charmer, séduire, inciter à l'amitié ou à des rapports plus étroits par son langage, le choix des intonations, des sous-entendus ou de l'argot en vigueur

Survie

- Survie Arctique : survie dans un milieu essentiellement composé de glace ou de neige
- Survie Désert : survie dans un milieu aride
- Survie Espace : survie dans le vide spatial et en l'absence d'atmosphère (essentiellement : comment faire pour ne pas en arriver là et comment gagner quelques précieux instants... l'espace est de tous les milieux le plus mortel)
- Survie Jungle : survie dans un milieu humide avec une végétation abondante
- Survie Tempérée : survie dans la nature sauvage des milieux tempérés (la saison chaude ne transforme pas le milieu en désert et la saison froide ne le transforme pas en banquise)

Théorie Militaire

Rappel : la Stratégie est l'art de tenir compte des variables économiques, militaires et sociales d'une

situation pour établir à grande échelle une campagne ou une politique militaire.

La Tactique est par opposition l'art de tenir compte des forces en présence, du terrain et des opportunités pour diriger des troupes et mener une bataille

- Stratégie – Défensive : assurer la sécurité de ses frontières, le ravitaillement des forces armées, planifier l'installation des principales bases et des sites stratégiques majeurs

- Stratégie – Offensive : planifier une invasion, l'occupation des terrains conquis, le ravitaillement des troupes, les réactions de la population...

- Stratégie spécifique

- Tactique – Air : diriger une escadrille ou une escadre au combat, déploiement, manœuvres et pièges tactiques

- Tactique – Espace : diriger une escadrille ou une escadre hors de l'atmosphère, entre les planètes ou dans le vide spatial, déploiement, manœuvres et pièges tactiques

- Tactique – Guerrilla : organiser des opérations de sabotage, de terrorisme ou d'insurrection

- Tactique – Mer : diriger un bâtiment ou une escadre en surface ou dans les profondeurs

- Tactique – Terre : diriger une escouade, un corps d'armée, utiliser au mieux le terrain, l'artillerie, l'infanterie, les blindés, la cavalerie, l'appui aérien...

- Tactique spécifique

Autres Compétences et Classement des Compétences

Il existe une minorité de compétences qu'il serait délicat, impossible ou invraisemblable d'inclure dans une générale. Par exemple, on pourrait concevoir une compétence Relaxation qui permettrait à un sujet de se détendre et gérer son stress. Il serait peut-être selon le contexte de jeu utile de créer par ce biais une Générale "Yoga" incluant les compétences Relaxation, Contrôle de la Douleur, Contrôle de la Faim, Histoire du Yoga etc... mais dans la grande majorité des univers de jeu, une telle générale serait en fait soit inutile, soit hors contexte. Le MJ peut alors décider de ne pas permettre les compétences en question, d'en permettre certaines en les incluant dans une Générale existante ou tout simplement de les développer en dehors de tout système de Générale. Comme nous l'avons dit en début de chapitre, le principe des Générales étant optionnel, rien ne s'oppose à cet état de fait et on peut concevoir un système de Générales en parallèle duquel existent une ou plusieurs compétences spécifiques qui évoluent toutes seules.

De même, l'architecture des compétences données ici figure surtout comme système "par défaut" qu'il est fortement recommandé de modifier selon ses exigences particulières. Ainsi, certains MJs pourraient souhaiter que la compétence Equitation

par exemple soit extraite de la générale Athlétisme pour devenir elle-même une nouvelle générale incluant les compétences Equitation Terrestre, Equitation Aquatique, Equitation Aérienne... ou encore les compétences Equitation – Chevaux, Equitation – Pégases, Equitation – Dragons, - Equitations – Dauphins etc... qui pourraient avoir leur utilité dans un contexte médiéval fantastique par exemple.

En fait, le système Patchwork se veut juste un système polyvalent et souple. La seule véritable difficulté réside dans un univers de jeu multiple ou par exemple les personnages sont susceptibles de passer d'un monde futuriste à un monde médiéval, ou contemporain ou complètement anachronique... à ce moment là, certaines compétences développées pour un de ces mondes peuvent se voir en contradiction avec des compétences analogues développées pour d'autres mondes...

Plutôt que de concevoir un système extrêmement détaillé envisageant tous les cas possibles et accumulant les erreurs et contradictions, j'en suis resté au principe d'une architecture de base, aisément modifiable que chaque Maître de Jeu pourra travailler à son goût et en fonction de ses besoins. Jusqu'à présent, les systèmes de règles polyvalents qui se voulaient totalement compatibles d'un type d'univers à l'autre se sont révélés soit trop détaillés, soit tellement basiques qu'on pouvait difficilement les considérer comme de vrais "systèmes". Plutôt que de tenter de faire "mieux" que des professionnels qui ont planché dessus pendant des années, j'ai adopté la logique du "système de base par défaut" avec les limites qu'elle implique. Dans les univers de jeu développés sur le reste de mon site, je serai le premier à modifier les "règles de base" en fonction de mes besoins et il serait illogique de déclarer en même temps que cela devrait être proscrit...

Page suivantes : tableaux résumés des Compétences et des Générales

ADMINISTRATION	
Bureaucratie	INT
Collecte de Données	INT
Commandement	VOL
Logistique	INT
Planification	INT
AGRICULTURE	
Cultivateur	INT
Dresseur	INT
Eleveur	INT
ALTERATION DU COMPORTEMENT	
Interrogatoire	VOL
Drogues et Sérums	INT
Reprogrammation	INT
Torture	TECH
ARCHITECTURE	
Habitat	INT
Fortifications	INT
Locaux Publics	INT
Urbanisme	INT
ARMES BLANCHES	
Boucliers	DEX
Couteaux	DEX
Epées	DEX
Haches	DEX
Lances	DEX
Masses	DEX
Autre Catégorie	DEX
ARMES A DISTANCE Anciennes	
Arbalètes	DEX
Arcs	DEX
Frondes	DEX
ARMES A DISTANCE Modernes	
Armes Lourdes	DEX
Pistolets	DEX
Pistolets Mitrailleurs	DEX
Fusils	DEX
Autre Catégorie	DEX
ARMURIER	
Armes Blanches	
Armes à Energie	
Armes à Feu	INT
Armures Rigides	Ou
Armures Souples	TECH
Autres Catégorie	
Démolitions	
ARTILLERIE	
Artillerie à Energie	DEX
Artillerie Médiévale	DEX
Artillerie à Projectiles	DEX
ARTISANAT	
Barbier/Coiffeur	TECH
Charpentier	TECH
Cuisinier	TECH
Forgeron	TECH
Maçon	TECH
Potier	TECH
Tisserand	TECH

ARTS ACCOUSTIQUES	
Chant	EMP
Composition	INT
Direction d'Orchestre	INT
Famille d'Instrument	INT
ARTS VISUELS	
Dessin	TECH
Imagerie Electronique	INT
Peinture	TECH
Sculpture	TECH
ATHLETISME	
Endurance	CON
Equitation	REF
Escalade	REF
Lancer	DEX
Natation	REF
Sport	REF
COMMUNICATIONS	
Communications Primitives	INT
Communications Radio	INT
Communications Laser	INT
Contremesures	INT
Cryptographie	INT
CONTROLE A DISTANCE	
Engins Aériens	DEX
Engins Aquatiques	DEX
Engins Spatiaux	DEX
Engins Terrestres	DEX
CORPS A CORPS	
Bagarre	REF
Lutte	REF
Esquive	REF
Autre Art Martial	REF
ECONOMIE	
Commerce	INT
Economie Générale	INT
Economie Locale	INT
Gestion	INT
Investissement	INT
EQUILIBRE	
Acrobatie	REF
Activité en Gravité Zéro	REF
Danse	REF
Funambulisme	REF
Parachutisme	REF
Saut	REF
ESTHETIQUE	
Déguisement	TECH
Habillement	INT
Langage Corporel	VOL
Maquillage et Coiffure	TECH
FURTIVITE	
Camouflage	INT
Discrétion – Extérieur	REF
Discrétion – Intérieur	REF
Filature – Foule	INT
Filature – Véhicule	INT

INFORMATIQUE	
Connnaissance du Réseau	INT
Hardware	INT
Intelligence Artificielle	INT
Piratage	INT
Programmation	INT
Virologie	INT
INGENIERIE	
Designs Aériens	INT ou TECH
Designs Aquatiques	
Designs Spatiaux	
Designs Terrestres	
Electronique	
Mécanique	
Robotique	
SYSTEMES INTEGRES	
Systèmes d'Armement	INT ou TECH
Systèmes de Détection	
Systèmes de Propulsion	
Systèmes de Survie	
Autre Catégorie de Système	
JEUX	
Chaque famille de jeu (de hasard, de cartes, de dés, de stratégie...) est une compétence à part entière	INT
LANGUE	
Chaque langue Parlée ou Ecrite est une compétence à part entière	INT
LEGISLATION	
Locale	INT
Internationale	INT
Militaire	INT
MANIPULATION	
Crochetage	TECH
Falsification	TECH
Pickpocket	TECH
Prestidigitation	TECH
MEDECINE	
Anatomie	INT
Chirurgie	TECH
Diagnostic	INT
Pathologie	INT
Pharmacologie	INT
Premiers Soins	TECH
Toxicologie	INT
Vétérinaire	INT
OBSERVATION	
Astrogation	INT
Navigation	PER
Recherche	PER
Senseurs	PER
Vigilance	PER
PILOTAGE AERIEN	
Avions	DEX
Dirigeables	DEX
Hélicoptères	DEX
Autre Catégorie	DEX
PILOTAGE MARIN	
Navires à Voiles	DEX
Navires à Moteurs	DEX
Submersibles	DEX
Autre Catégorie	DEX

PILOTAGE SPATIAL	
Chasseurs	DEX
Navettes	DEX
Navires	DEX
Autre Catégorie	DEX
PILOTAGE TERRESTRE	
Engins Lourds	DEX
Motos	DEX
Voitures	DEX
Autre catégorie	DEX
SCIENCES BIOLOGIQUES	
Biologie	INT
Botanique	INT
Génétique	INT
Paléontologie	INT
Zoologie	INT
SCIENCES ECOLOGIQUES	
Climatologie	INT
Ecologie	INT
Géologie	INT
Hydrologie	INT
Océanographie	INT
Vulcanologie	INT
SCIENCES PHYSIQUES	
Astronomie	INT
Chimie	INT
Mathématiques	INT
Physique	INT
SCIENCES SOCIALES	
Archéologie	INT
Géographie	INT
Histoire	INT
Philosophie	INT
Religion	INT
Psychologie	INT
Sociologie	INT
SOCIAL	
Baratin	EMP
Eloquence	EMP
Etiquette	INT
Frange	INT
Intimidation	EMP
Négociation	EMP
Séduction	EMP
SURVIE	
Survie Arctique	INT
Survie Désert	INT
Survie Espace	INT
Survie Jungle	INT
Survie Tempérée	INT
THEORIE MILITAIRE	
Stratégie - Défensive	INT
Stratégie – Offensive	INT
Stratégie spécifique	INT
Tactique – Air	INT
Tactique – Espace	INT
Tactique – Guerrilla	INT
Tactique – Mer	INT
Tactique – Terre	INT
Tactique Spécifique	INT

Chapitre 3 – Avantages et Désavantages

A la création, un personnage peut choisir d'acquérir un certain nombre d'Avantages supplémentaires. Chacun d'eux vaut un certain nombre de points qui doivent obligatoirement être contrebalancés par un nombre équivalent de points répartis sur un ou plusieurs Désavantages. Il n'y a pas de limite au nombre d'avantages que l'on peut acquérir ainsi du moment que a) ils sont équilibrés par autant de points de Désavantages et b) ils sont vraisemblables par rapport à l'historique du personnage.

La liste ci-dessous est là encore fournie par rapport à un contexte de type futuriste indifférencié. En développant des contextes plus spécifiques sur le site, des listes actualisées et spécifiques seront également développées.

Dans le cadre de races non-humaines ou de cas particuliers à la discrétion du MJ, il est possible qu'un personnage possède un Avantage ou souffre d'un Désavantage "gratuits", c'est à dire sans contrepartie. Par exemple, le représentant d'une espèce réputée pour ses dons intellectuels pourrait très bien avoir d'office l'avantage Mémoire Eidétique.

Le principe des Avantages/Désavantages est entièrement optionnel.

DESCRIPTION DES AVANTAGES

Allié (2 à 8)

Un Allié est un contact qui a des sentiments amicaux à votre égard ou qui considère que vous faites partie "du même camp". Il est capable de vous renseigner et de vous aider et il sera sans doute plus fiable qu'un Contact (voir plus loin)... tout au moins tant qu'il n'aura pas l'impression de se faire doubler. Un Allié ne demande pas de faveurs ou d'argent mais il sera parfois nécessaire de lui renvoyer l'ascenseur ou de jouer pour lui le même rôle. S'il peut vous contacter, un Allié aura tendance à vous avertir si quelque chose pouvant vous concerner se passe et qu'il est au courant. La valeur d'un Allié dépend de l'échelle à laquelle il peut intervenir.

2 pts = locale (planète ou système)

4 pts = sectorielle (un groupe de systèmes)

6 pts = régionale (ou quadrant, ou zone ou galaxie, enfin une des cinq ou six composantes géographiques de l'univers de jeu connu par les joueurs)

8 pts = globale (la totalité de l'univers de jeu)

Normalement, un allié est spécialisé dans un domaine particulier (le commerce, la politique, le crime, l'armée, les races non-humaines, l'histoire, la contrebande, etc...). Et il ne peut vous renseigner ou

vous assister en dehors de ce domaine, sauf dans des circonstances vraiment exceptionnelles et difficiles à reproduire (à la discrétion du MJ).

Ambidextérité (1)

Le personnage ne souffre d'aucune pénalité s'il utilise sa "mauvaise main". Il peut choisir par exemple d'utiliser une arme dans chaque main (pistolet, arme de contact légère...) mais chaque attaque demeure une Action à part entière avec les pénalités appropriées (le joueur choisit laquelle des deux armes est pénalisée par ce cumul d'action mais il ne souffre pas de la pénalité due à la mauvaise main qu'il s'agisse ou non de cette arme). La Parade n'offre aucun ajustement de ce type (on ne peut parer qu'une seule fois même si l'on utilise deux armes simultanément).

Aptitude (1)

Vous pouvez choisir une compétence (mais pas une générale) parmi celles que vous possédez au moins au niveau 1 durant la création et pour laquelle vous avez une affinité particulière. Lorsque vous utilisez cette compétence, vous avez droit à un bonus de +3 à vos jets. Ce bonus ne change pas le niveau de la compétence qui continue à progresser normalement ni la valeur de la Générale liée. Vous ne pouvez utiliser cet avantage qu'une seule fois pour une compétence précise mais rien ne vous interdit de l'acheter plusieurs fois pour plusieurs compétences, qu'elles soient ou non liées à la même Générale.

Capacité Pulmonaire accrue (1)

Normalement, un personnage ayant un minimum de pratique peut retenir sa respiration pendant CON x 10 secondes, sans compter les variations dues à la pression, l'activité, etc... en ce qui vous concerne, cette capacité passe à CON x 15 secondes.

Caractéristique Accrue (1)

A la création, vous pouvez augmenter d'un point une de vos caractéristiques dépendant d'un Attribut sans avoir à altérer l'autre caractéristique qui y est liée. Vous ne pouvez pas dépasser le maximum racial autorisé (rappel = 10 pour un humain) ni dépenser plus d'un point dans une caractéristique de cette manière. Vous pouvez par contre augmenter plusieurs caractéristiques de cette manière, à condition qu'elles soient liées à des Attributs différents. Lorsque vous souhaitez faire évoluer cette caractéristique par la suite en utilisant de l'expérience (voir le chapitre approprié), cela se fera selon les règles normales et

on tiendra compte de sa valeur ajustée par cet Avantage.

Combat Aveugle (1)

Vous êtes capable en fonction du bruit, des courants d'air etc... de ne pas être aussi gêné que les autres dans le noir. Vous divisez par deux les pénalités dues à l'obscurité en ce qui concerne l'Esquive, la Parade et les attaques à mains nues ou avec une arme de mêlée. Les attaques à distance demeurent pénalisées de la manière habituelle.

Contact (1 à 4)

Un contact est une personne avec laquelle vous avez des relations strictement professionnelles et qui demandera des faveurs ou de l'argent pour vous rendre service (contrairement à un Allié). Au minimum, un contact peut vous aider à obtenir des renseignements sur un sujet en rapport avec ses activités.

Le coût d'un contact dépend de l'importance de ses connaissances.

1 pt = locales (planète ou système)

2 pt = sectorielles (un groupe de systèmes)

3 pt = régionales (ou quadrant, ou zone ou galaxie, enfin une des cinq ou six composantes géographiques de l'univers de jeu connu par les joueurs)

4 pt = globales (la totalité de l'univers de jeu)

Normalement, un contact est spécialisé dans un domaine particulier (le commerce, la politique, le crime, l'armée, les races non-humaines, l'histoire, la contrebande, etc...). Et il ne peut vous renseigner en dehors de ce domaine.

Coordination Motrice (4)

Le personnage possède tout ce qu'offre l'avantage Ambidextérité mais de plus, s'il décide d'utiliser deux armes pour viser une même cible, on considère qu'il effectue une seule attaque et il ne souffre donc d'aucune pénalité. Il n'est pas nécessaire d'acquérir Ambidextérité pour bénéficier de cet avantage.

Flexibilité (1)

Vos articulations et vos ligaments sont tels qu'il vous est possible de les plier de manière incroyable : il est impossible de vous attacher avec une corde, vous pouvez rapidement vous défaire de vos menottes et ramper dans un conduit qui fait la moitié de votre largeur sans effort. Vous gagnez automatiquement un niveau 3 dans la compétence Escapologie et il entre en ligne de compte dans le calcul de votre Générale.

Indomptable (1+)

Votre volonté est extrêmement forte. Bien que vous soyez tout aussi vulnérable qu'un autre aux tentatives de tromperie et de mensonges, tenter d'utiliser contre vous la peur, l'intimidation, la douleur, les sérums de

vérité, les chocs électriques, etc... vous permet d'ajouter un bonus de +1 à vos jets en VO L ou CON par point dépensé dans cet Avantage. Cela ne change pas vos jets et pénalités dus aux blessures.

Mémoire Eidétique (2)

Lorsque un personnage tente de se souvenir d'un fait précis et marquant, le MJ peut lui demander un jet de INT+1d10 avec une Difficulté de

10 pour les événements datant de moins de 24 heures
12 pour les événements datant de moins d'une semaine

15 pour les événements datant de moins d'un mois

20 pour les événements datant de moins d'un an

+1 par année supplémentaire.

La Mémoire éidétique vous permet deux choses :

- ne pas avoir à tirer de jet pour les événements marquants contrairement au commun des mortels

- utiliser la table ci-dessus pour des événements anodins qui sont normalement hors de portée de la mémoire normale

Sont considérés comme marquants les événements ayant un enjeu ou un impact sur la santé physique, les sentiments profonds ou le niveau de vie du personnage ou de ses proches.

Réflexes Foudroyants (2)

Votre rapidité d'action est telle que vous bénéficiez d'un bonus de +3 à tous vos jets d'initiative

Résistance Accrue à la Douleur (2)

Vous savez très bien gérer la douleur physique. Lorsqu'on tente de vous faire souffrir (par exemple avec la compétence Torture), vos jets de résistance sont ajustés à +2. De même, lorsque vous êtes blessé au combat et que vous franchissez un Seuil de Blessure, vos Jets de Sauvegarde bénéficient d'un bonus de +1 et les pénalités dues aux blessures sont réduites de 1 point. Cet Avantage est cumulatif avec les gains de l'avantage Indomptable dans les circonstances appropriées.

Résistance Métabolique (1)

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos Jets de Sauvegarde contre toutes les agressions dues à des produits ou éléments chimiques, qu'il s'agisse d'alcool, de drogues, de poison, de sérums de vérité, d'aliments périmés, etc... dans les circonstances appropriées, la Résistance Métabolique est cumulative avec l'avantage Indomptable.

Richesse (2 ou +)

Voyez avec votre MJ quelle somme d'argent il veut allouer au départ aux PJs et multipliez le maximum de cette somme par la valeur de cet avantage (= un avantage Richesse 5 vous donne donc 5 fois la somme de départ normale).

Sexy (1 à 3)

Cet avantage vous permet de choisir la valeur de votre caractéristique APParence entre 8 et 10. Vous bénéficiez d'un bonus à vos jets en Séduction, Négociation et Baratin égal au nombre de points d'APP au dessus de 7, ce qui fixe également le coût de cet Avantage. Ce bonus n'affecte pas la Générale.

Sens Directionnel (1)

Vous avez un don surnaturel pour repérer le nord ou utiliser des points de repère incomplets pour vous guider que ce soit à la surface d'une planète, dans les profondeurs sous-marines ou dans l'espace. Vos jets en Navigation sont ajustés à +2 et vos jets en Astrogation à +1..

Sens Musical (1)

Vous avez une oreille excellente en ce qui concerne la musique. Tous les jets concernant la composition, le chant, le jeu d'instrument sont ajustés à +2.

Sens Paranormal (1)

Bien que cela demeure scientifiquement inexplicable ou difficile à démontrer, vous avez un don inné pour sentir quelque chose qui devrait normalement vous échapper totalement et que votre organisme n'est pas équipé pour percevoir. Vous ne "voyez" pas vraiment ce que vous percevez ainsi mais avez une idée approximative de sa puissance et sa localisation. A intensité faible ou moyenne, le phénomène que vous pouvez détecter ne peut l'être que si vous vous concentrez vraiment (vous devez le déclarer et cela vous coûte une action par round) alors que lorsqu'il se produit à grande intensité ou lorsque plusieurs petits phénomènes d'intensité moindre sont à proximité les uns des autres, vous saurez instinctivement ce qui se passe et n'aurez nul besoin de faire d'effort pour les localiser.

Exemples de Sens Paranormaux (chaque catégorie représente un Avantage distinct)

Champs magnétiques et ondes radio

Radiations

Gisement d'un minéral ou d'une famille de minéraux spécifiques

Sources souterraines et nappes phréatiques

Pouvoirs psioniques actifs

Notez qu'il est déconseillé de permettre un Sens Paranormal dans le genre "Sentir la Vie" ou "Détecter les êtres intelligents" ou "Sentir les armes" ou alors, si le MJ le souhaite vraiment, à un coût d'au moins 3 points dans le meilleur des cas.

Sixième Sens (2)

Votre intuition au danger est phénoménale. Vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux jets de PERception

applicables lorsqu'on tente de vous surprendre ou de vous tendre une embuscade et même si l'adversaire y parvient, son bonus à l'initiative durant le round de surprise sera de +2 et non de +5.

Système Immunitaire Développé (2)

Tous vos jets de CON contre des virus, bactéries et infections se font à +2 et le développement de la maladie est sensiblement ralenti (à la discrétion du MJ).

DESCRIPTION DES DESAVANTAGES

Allergie (2 à 7)

Une substance ou un rayonnement vous est nuisible, voire fatal. La valeur total d'une Allergie dépend de sa Fréquence et de sa Gravité

Valeur	Fréquence (exemples)
1	Rare (le platine, un médicament précis, un aliment spécifique...)
2	Commun (le plastique, la pollution, les pollens, l'eau de mer, la lumière solaire...)
3	Incontournable (un composant de l'atmosphère, l'eau non traitée spécialement...)

Valeur	Gravité
1	Moyenne : 1 PdV de dommage par round d'exposition ou par contact direct
2	Sérieuse : 1d6 PdV de dommage par round d'exposition ou par contact direct
3	Critique : 2d6 PdV de dommage par round d'exposition ou par contact direct

Amnésique (1 à 7)

Vous avez perdu la mémoire.

Valeur	Description
1	Vous avez un "blanc" dans vos souvenirs de plusieurs heures à plusieurs semaines
2	Vous avez un "blanc" de plusieurs années mais pour le reste, tout est normal
4	Vous ne savez pas qui vous êtes et vos souvenirs commencent à une date précise, avec peu ou pas d'indices sur ce que vous étiez avant. (Dans le système de règles par défaut, vous ne pouvez avoir que 20 points de compétences au lieu de 40 à répartir au départ)
7	Vous êtes une ardoise totalement vierge et vos souvenirs remontent tout au plus à quelques mois. Vous ne possédez que 2d6 mois de souvenirs et un point de compétence par mois en question, à déterminer avec le MJ

Berserk (1 à 7)

La colère, le sang ou l'énerverment vous rendent facilement fou furieux. Dans cet état, vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux attaques physiques et aux jets de Sauvegarde contre l'évanouissement. Par contre, vos jets de Parade ou d'Esquive sont ajustés à -2 et vous êtes incapable d'interagir normalement avec autrui. Vous pouvez tenter chaque round de lutter contre l'envie de devenir berserk ou tenter de reprendre le contrôle de vous-même avec un jet de VOL+1d10 (Diff = 10 + valeur du désavantage berserk). Un individu berserk peut pourchasser ceux qui tentent de le fuir mais il reprendra son contrôle dès qu'ils ne seront plus en vue pendant plus de 1 minute complète.

Valeur	Description
1	Il faut une blessure physique pour que vous risquiez de devenir fou furieux
3	Des insultes ou des gestes obscènes suffisent pour que vous attaquiez ceux qui vous ont offensé
5	Il suffit de vous contrarier pour déclencher votre folie meurtrière contre celui qui a commis cette erreur

Si vous n'attaquez que ceux qui sont vos "ennemis", ce Désavantage a la valeur indiquée. Par contre, ajoutez un point à cette valeur si vous attaquez tout ce qui passe à votre portée en dehors de vos amis et alliés. Ajoutez deux points si vous attaquez quiconque est à proximité, y compris vos amis et alliés.

Cécité (1 ou 5)

Vous n'avez aucune possibilité de voir le monde autour de vous. Si une prothèse vous permet de compenser ce désavantage, il ne coûte qu'un point, si par contre vous êtes physiologiquement incapable de voir (par exemple en raison d'une déficience génétique) et qu'il n'existe aucun moyen de compenser ce handicap, il vaut 5 points. Tous les jets impliquant l'usage de la vue sont ajustés à -4, sans compter la multitude de problèmes quotidiens qui vous attendent.

Dédoublage de Personnalité (5 à 12)

Vous êtes DEUX personnes distinctes dans un seul petit crâne. Votre autre personnalité possède ses propres compétences et échappe totalement à votre contrôle bien que vous soyez mutuellement au courant de votre "existence"...(vous décidez si chacun partage les souvenirs de l'autre ou si vous savez seulement que "quelqu'un" prend votre place) La valeur de ce Désavantage est de 5 lorsqu'il concerne une personnalité qui apprécie la personnalité

originale. Ajoutez 1 point si elle est indifférente à votre égard, deux points si elle vous est hostile.

Si votre personnalité alternative se manifeste uniquement en cas de situation stressante majeure (= danger de mort immédiat), n'ajoutez rien à la valeur de ce désavantage.

Si elle se manifeste dès que vous êtes stressé (le MJ verra avec vous s'il vous permet ou non un jet de VOL), ajoutez 1 point.

Si elle se manifeste à l'improviste ou possède un "créneau horaire" régulier, ajoutez 2 points.

Si sa manifestation peut durer plus de 24 heures en continu ajoutez 2 point.

Si elle peut durer plus d'une semaine, ajoutez 3 points.

Désorientation (1)

Vous avez un sens de la direction pratiquement égal à zéro, vous ne parvenez jamais à mémoriser les points de repères en dehors des plus évidents et malgré tous vos efforts, boussoles et compas demeurent presque incompréhensibles. Vos jets en Navigation ou Astrogation sont ajustés à -2 et les labyrinthes sont votre cauchemard.

Distrait (2)

Vous êtes complètement tête en l'air, un rien attire votre attention et pour vous le mot "concentration" est synonyme de torture mentale... enlevez un point à votre VOLonté et à votre PERception.

Dyslexie (1 point)

Vous éprouvez les plus grandes difficultés à lire les phrases et mots complexes et souffrez d'une pénalité de -4 aux jets appropriés, quelle que soit la langue utilisée. Si vous êtes obligé de vous référer à un manuel technique pour une réparation ou devez utiliser des données fournies par un instrument de navigation, un radar, un moniteur de contrôle, votre jet de compétence est ajusté à -2 à moins qu'il ne s'agisse d'instructions en majorité sous forme de dessins ou d'icônes, auquel cas vous ne souffrez d'aucune pénalité.

Handicap Physique (1)

A la suite d'une blessure, d'une maladie, d'un problème génétique, d'une irradiation ou autre, vous devez définitivement réduire la valeur d'une caractéristique parmi FOR, CON, DEX, MV, PER ou REF de 1 point. Vous pouvez faire progresser cette caractéristique par la suite mais comme si ce point n'avait pas été perdu lorsqu'il faudra calculer le coût en expérience (si vos REF sont passés de 8 à 7, lorsque vous tenterez de gagner un point dedans par l'expérience, il faudra dépenser la somme nécessaire comme si vous aviez quand même une valeur de 8 en REF). Vous pouvez utiliser plusieurs fois

l'inconvénient Handicap Physique, soit en cumulant les pénalités sur une même caractéristique, soit en les dispersant sur plusieurs. Chaque point de caractéristique perdu vous apporte donc 2 points à réinvestir dans l'achat d'avantages. Vos caractéristiques ne peuvent tomber en dessous de la valeur 1.

Inaptitude (1)

Vous souffrez d'une incapacité qui touche une Générale et toutes les compétences en dépendant. Les jets concernant de telles compétences sont toujours tirés avec une pénalité de -2. Vous pouvez utiliser plusieurs fois le désavantage Inaptitude en choisissant des Générales différentes ou en cumulant les pénalités sur une seule Générale et ses compétences affiliées.

Intolérance (1 à 4)

Vous avez une haine ou une jalousie marquée envers un groupe précis (racial, religieux, politique...) qui est répandu dans le contexte de jeu (le groupe doit représenter environ 10% de la population totale au minimum...). Votre intolérance peut avoir une source personnelle, historique ou idéologique.

Valeur Degré d'Intolérance

- 1 Vous évitez autant que possible d'avoir à faire à eux
- 2 Vous refusez de leur parler poliment, de leur laisser le passage, de leur donner des renseignements pour trouver leur chemin, etc... vous essayez de majorer les prix lorsqu'ils vous achètent quelque chose ou refusez de les servir
- 3 Vous ne lèverez pas le petit doigt si l'un d'eux est en danger de mort
- 4 Vous êtes prêt à les blesser ou les tuer, surtout si on ne risque pas de vous reconnaître

Laid (1)

Cet inconvénient vous permet d'avoir naturellement une apparence repoussante, dont la valeur ira de 1 à 3. Vous avez un malus de -1 par point d'APP en dessous de 4 à vos jets en Baratin, Négociation et Séduction mais bénéficiez par contre d'un bonus inversé en ce qui concerne l'Intimidation.

Mal de l'Espace (1)

Le personnage est extrêmement sensible à certaines conditions qui peuvent survenir hors-planète : micro-gravité, apesanteur, fluctuations magnétiques, etc... à bord d'un vaisseau ou d'une station spatiale modernes, il souffre d'une pénalité de -1 à tous ses jets de dé. S'il se trouve dans le vide spatial ou à bord d'une installation dépourvue des commodités

modernes (vieux cargo poussif, station spatiale en ruines...), son malus est accru à -3.

Obligation (1 à 3)

Vous devez une faveur à quelqu'un pour lequel vous n'avez ni estime, ni amitié. Dans le fond, vous seriez bien passé de cette situation. Une fois que vous aurez rendu cette obligation, les choses redeviendront normales

Valeur Nature de l'obligation

- 1 on peut solliciter votre complicité dans quelque chose qui vous déplaît (ex : fermer les yeux pendant que l'on vole le contenu d'un coffre dont vous avez la garde)
- 2 on va vous demander de faire quelque chose que vous réprimez (ex : voler vous-même le contenu du coffre)

Si vous risquez une peine d'emprisonnement ou une amende, n'ajoutez rien à la Valeur de ce Désavantage. Si vous risquez la peine de mort ou la prison à vie, ajouter 1 point.

Ostracisme (1 à 3)

Vous exercez une profession, pratiquez une religion ou défendez une cause peu appréciée dans l'ensemble de l'univers du jeu à de rares exceptions près et l'opinion publique vous considère soit avec mépris, soit avec haine. (Il se peut que vous n'exerciez plus cette profession ou ayez renoncé à votre cause mais cela ne vous rend pas plus respectable aux yeux des masses)

Points Description

- 1 on a tendance à vous regarder de travers, à vous faire payer au prix fort, à perdre votre dossier et autres tracasseries mineures... le cas échant, -2 aux jets dans les compétences de relations
- 2 vous devez vivre dans un ghetto, ne pouvez accéder à certaines positions ou fonctions et la plupart des gens normaux vous évitent ou "oublient" de vous donner des informations essentielles, -3 aux jets en compétences de relations. Si une bande vous tombe dessus dans un quartier réputé sûr, on fera semblant de ne rien voir et votre plainte sera de toute manière "perdue".
- 3 le simple fait de reconnaître publiquement votre statut peut vous faire lyncher

Notez bien que légalement rien ne vous interdit d'avoir votre profession ou votre idéologie mais que c'est très mal vu. La valeur choisie est la valeur "moyenne", il est bien évident que si vous êtes par exemple un ancien esclavagiste avec un Ostracisme de 3 et que vous alliez sur une planète ou les habitants ont été massivement déportés par des

collègues, votre Ostracisme sera de 4 alors qu'à l'opposé, sur un monde ou de grands marchés aux esclaves existent, il sera de 1 ou même nul... dans certains cas, il peut même s'avérer positif et donner un bonus aux réactions égal à sa valeur normale lorsque vous êtes confronté à des gens qui ont de l'estime, de l'admiration ou du respect pour ceux de votre catégorie.

Paraplégie (8)

Vous êtes paralysé des membres inférieurs. Il n'existe aucun moyen médical ou autre de vous soigner (incompatibilité, progrès technologique insuffisant, allergie particulière...). Vous n'avez pas de caractéristique MV sauf si vous décidez de ramper à même le sol (MV = 1). Vos REF sont divisés par deux. Les prothèses cybernétiques sont sans effet et vous êtes obligé de vous déplacer dans un fauteuil roulant ou un appareil analogue.

Phobie (2 à 9)

Vous avez une peur incontrôlable de quelque chose : une situation, une forme de vie, un objet, etc...

Valeur	Fréquence de la Phobie
1	Rare : par exemple, phobie des fantômes, du 29 février...
2	Peu Commune : phobie des insectes, d'une espèce animale sauvage, d'un fruit ou légume particulier
3	Assez Fréquente : phobie des avions, phobie d'une espèce animale domestique...
4	Très fréquente : phobie de la mer, de la hauteur, du voyage en véhicule, de l'enfermement...
5	Presque incontournable : phobie de la lumière du jour, phobie des contacts humains, phobie des aliments, des nuages dans le ciel...

Valeur	Gravité
1	Angoisse sourde : -2 à toutes les actions jusqu'à retrouver la "sécurité"
2	Peur : -3 à toute les actions, jet en VOL (Diff=12) sous peine de rester pétrifié/catatonique pendant un nombre de rounds égal à la marge d'échec
4	Panique : -3 à toutes les actions, jet de Vol (Diff=17) sous peine soit de devenir catatonique, soit de faire une crise d'hystérie incontrôlable pendant un nombre de minutes égal à la marge d'échec

Pourchassé (1 à 7)

Votre tête à été mise à prix par les autorités d'un endroit précis ou un particulier ayant les bons contacts. Le fait que vous soyez coupable ou non n'a guère d'importance aux yeux de ceux qui vous pourchassent et vous n'avez a priori aucun moyen de vous innocenter. Lorsque vous êtes dans la zone d'influence de ceux qui vous pourchassent, les choses sont extrêmement difficiles mais en dehors de leur zone d'influence, seuls des chasseurs de primes indépendants sont normalement susceptibles de vous poursuivre. Plus la prime est élevée et plus vous aurez affaire à des gens redoutables

Points	Détails
1	seuls des chasseurs de primes de base vous courent après
2	des chasseurs de prime expérimentés sont aussi susceptibles de vous tomber dessus
3	il peut arriver qu'un chasseur de primes doué vous recherche
4	les professionnels du métier sont à vos trousses
5	l'élite de la profession peut vous rechercher ponctuellement
6	les meilleurs des meilleurs vous courent après

Si vos ennemis disposent aussi d'assassins ou d'agents spéciaux chargés de vous courser, la table ci-dessus indique également le niveau approximatif de ces agents (comme s'ils étaient l'équivalent de chasseurs de primes) et l'importance que vous avez aux yeux de vos ennemis.

Si votre mise à prix spécifie que le client vous veut mort, ajoutez 1 point d'inconvénient au cout total.

Vous pouvez être pourchassé parce que vous êtes un criminel, un traître connu comme tel, un esclave en fuite ou simplement un bouc émissaire...

Sensibilité accrue à la douleur (2)

Vous avez une grande sensibilité à la souffrance physique. Tous les jets de Torture sont ajustés à +2 lorsque vous en êtes la victime et lorsque vous êtes blessé, vos jets de Sauvegarde contre l'évanouissement sont ajustés à -1 si la blessure cause une douleur physique et que vous franchissez un Seuil de Blessure. Les pénalités occasionnées par les blessures sont également majorées de 1 point si vous parvenez à ne pas vous évanouir.

Serment (1 à 4)

Vous avez fait une promesse à quelqu'un de vivant ou mort (il peut s'agir d'un groupe ou d'une personne mais pas d'une idéologie abstraite). Vous êtes prêt à faire beaucoup de sacrifices pour tenir parole. Il est important de ne pas oublier que votre but est de respecter votre serment et que la Valeur de ce

Désavantage indique seulement jusqu'ou vous êtes prêt à aller si un conflit d'intérêt ce fait jour et que vous ne pouvez pas trouver une autre solution.

Valeur	Importance
1	vous êtes prêt à mentir, voire à mettre en difficultés des inconnus
2	vous êtes prêt à mentir à vos proches ou à les placer dans l'embarras
3	sacrifier la vie d'autrui ne vous pose aucun problème si c'est inévitable, votre propre vie est également secondaire
4	s'il est impossible de faire autrement, même l'amour de votre vie, vos propres enfants, vos parents, vos amis sont sacrificiables

Surdité (1 ou 3)

Vous ne pouvez entendre aucun son. Si une prothèse peut vous permettre de compenser ce handicap, il vaut un point. Si par contre rien ne peut vous permettre d'y remédier, il vaut trois points. Tous les jets impliquant l'ouïe sont ajustés à -4.

Système immunitaire Déficiant (2)

Votre organisme a beaucoup de mal à lutter contre les virus, les infections et les maladies. Lorsqu'un jet en CON vous est demandé pour ce genre d'agressions, vous souffrez d'un malus de -2 à vos jets et à la discrétion du MJ, vous pouvez également avoir à subir des complications secondaires

Tétraplégie (12)

Vos quatre membres sont paralysés. Vos caractéristiques FOR, MV, TECH, DEX et REF sont égales à ZERO. Aucune médecine, aucune prothèse ne peuvent vous aider. Vous en êtes réduit à porter un exosquelette à contrôle vocal ou télépathique ou commander à distance des machines qui sont vos "mains" et vos "yeux". Le MJ définit avec vous le cout, les frais d'entretien d'un tel appareillage ou d'un tel réseau mais cela doit être très onéreux et peu répandu (ce qui rend effectivement la majorité des gens dans votre cas complètement impotents et dépendants d'autrui en permanence).

Toxicomanie (2 à 8)

Vous avez développé une accoutumance à une substance nuisible. Selon les effets de la drogue lorsque vous en prenez, ce désavantage vous rapporte les points suivants :

- euphorie, distraction : 1 point
- sentiment d'invincibilité ou d'omnipotence: 2 points
- hallucinations incontrôlables : 3 points

Vous avez l'obligation de jouer les effets de la drogue sous peine de vous voir retirer des points d'Avantages obtenus en prenant ce Désavantage.

Le prix de votre "dose" et la fréquence de prise est à développer avec le MJ mais on peut considérer que vous devez avoir au moins deux fois par semaine l'obligation de prendre la drogue. En cas de manque, vous souffrez de tous les mauvais cotés de votre drogue et également de :

- troubles de la concentration (-1 en INT, PER et VOL) : ajouter 1 point
- troubles du comportement (délire de persécution, agressivité, paranoïa...) : 1 point
- troubles physiques mineurs (-1 en REF, MV, DEX et FOR) : 2 points
- convulsions (actions physiques impossibles) : 3 points
- choc physiologique majeur (5d6 de dégats et convulsions) : 4 points
- choc physiologique critique (10d6 de dégats et convulsions ou coma) : 5 points

Vous débarrasser de votre accoutumance prendra au minimum (24 - VOL) mois à raison d'un jet en VOL+1d10 contre une Difficulté de 15 pour ne pas avoir à recommencer à zéro. Le processus sera rarement gratuit (médicaments, produits de substitution...). Au maximum, une drogue vous permettant d'avoir des hallucinations incontrôlables et dont la privation peut entraîner un choc physiologique mortel vaudra donc 8 points de désavantage.

OPTION DU MJ

Le joueur peut délibérément choisir de laisser le MJ influencer sur cette phase de la construction du personnage. Cela ne change fondamentalement rien aux règles mais certains joueurs aiment à ce que le processus de création du personnage incluse une certaine marge de surprise et d'imprévu.

Cela peut se faire de plusieurs manières

- en laissant le MJ fixer un certain nombre de points d'Avantages OU de Désavantages (le PJ choisit par exemple 5 points d'Avantage mais laisse son MJ décider des Désavantages en contrepartie, ou inversement, il peut choisir 4 points de Désavantages et laisser le MJ fixer les compensations)
- en laissant totale liberté au MJ pour fixer Avantages ET Désavantages.

Si l'Option MJ est utilisée, deux petites choses peuvent s'avérer intéressantes à utiliser, toujours dans l'idée de surprendre le PJ :

- tout d'abord, il peut être souhaitable que le PJ ignore une partie des Avantages/Désavantages qui sont siens. Des Avantages comme Riche, Aptitude ou des Désavantages comme Pourchassé, Inaptitude,

Système Immunitaire Déficient... peuvent avec un minimum d'efforts être inclus dans l'historique du personnage à son insu (par exemple, il peut très bien ignorer qu'il est héritier d'une fortune correspondant à l'avantage Riche tout en ignorant également qu'un autre héritier potentiel vient de le faire accuser à tort d'un crime pour se débarrasser de lui, ce qui fait qu'il ne sait pas encore qu'il est aussi Pourchassé).

- Ensuite, le MJ a tout intérêt à développer une petite liste secrète d'avantages et de désavantages dans cette optique, juste histoire de compliquer encore un peu les choses. Si cette liste inclut des traits qui ne sont pas forcément à porter à la connaissance du joueur dès le départ, c'est encore mieux. Cela permet aussi un MJ de donner à un joueur un Avantage qui n'a pas d'existence "officielle" dans son univers (par exemple, si seuls les Anciens peuvent manipuler certains appareils grâce à leur code génétique et qu'ils sont censés avoir disparu il y a des siècles, il pourrait être souhaitable qu'un personnage soit leur descendant et qu'il l'ignore).

Evolution du Personnage

Les Avantages et Désavantages ne sont pas forcément fixes. Nous verrons en détail dans le chapitre de l'Expérience qu'il est possible d'acquérir certains Avantages supplémentaires après la création du personnage. De même, les évènements marquants de sa vie peuvent lui permettre/imposer de nouveaux avantages/désavantages. Dans tous les cas, de tels Avantages et Désavantages acquis APRES la création du personnage n'imposent pas de contrepartie. Il n'est donc pas nécessaire de prendre des Désavantages supplémentaires et lorsqu'un joueur se voit imposer un désavantage, il n'a pas le droit d'acheter un avantage en contrepartie.

Tous les Avantages ne sont pas forcément accessibles de cette manière. Ainsi, si un joueur développe des rapports privilégiés avec un PNJ important, on peut considérer que cela correspond à l'avantage Contact ou Allié mais est-il vraiment nécessaire de faire le suivi de tous les cas de figure de ce type ? cela dépend essentiellement du MJ : si ce genre de cas est exceptionnel ou que ce genre d'optique correspond à celle du MJ, on peut très bien le faire rentrer dans le système des Avantages, pour des raisons "administratives". A l'opposé, on peut très bien considérer qu'il n'est pas nécessaire de formaliser ainsi les choses. Il est bien évident par contre que certains Avantages, notamment ceux qui donnent droit à des facultés spéciales (Ambidextérité, Mémoire Eidétique par exemple), ne devraient s'acquérir que dans des circonstances exceptionnelles ou grâce à l'acquisition d'expérience. De même, le MJ a toute latitude pour créer une liste d'avantages qui ne peuvent être acquis QUE durant la création du

personnage ou au contraire, uniquement en cours de jeu.

Au niveau des Désavantages, il est fortement recommandé d'agir avec précaution. Notamment dans le cas de Désavantages résultant de la race d'un personnage.

Grosso-modo, on peut classer les Désavantages en trois catégories :

- ceux relevant de circonstances modifiables (par exemple, Pourchassé, Faveur...) et que l'interprétation en jeu peut permettre d'annuler (il est conseillé de faire en sorte que cela soit un travail difficile ou de longue haleine)

- ceux relevant des origines du personnage mais pouvant être modulés ou supprimés (par exemple, un personnage membre d'une race sensible aux températures froides pourrait lentement et avec beaucoup d'habitude réduire sensiblement les pénalités que le froid lui impose, voire dans certains cas annuler complètement ce Désavantage). Les maladies "incurables" ou les handicaps peuvent entrer dans ce cas si un traitement révolutionnaire fait son apparition par exemple, traitement qui sera bien évident onéreux ou difficile à obtenir.

- ceux relevant d'aspects biologiques potentiellement inaltérables : si vous jouez le représentant d'une espèce dont tous les membres sont incapables de respirer de l'oxygène, il est normalement impossible de modifier cela (de la même manière qu'un humain ne pourrait pas apprendre à respirer du méthane) sauf à la suite de profonds travaux d'ingénierie génétique, de greffes, etc... qui devraient être à la fois rares, coûteux et entraîner des complications secondaires mineures.

Rappelons que ce paragraphe n'a pas pour but de fixer un système définitif mais juste d'énoncer (avec une analyse personnelle derrière) les différentes manières de gérer le principe des Avantages/Désavantages afin que le MJ puisse mieux cerner ce qui lui convient.

Chapitre 4 - Le Profil Psychologique

J'utilise les règles développées par Dream Pod 9 pour leur gamme de scénarios prêt à jouer du jeu Cyberpunk (Necrology, Remember Me ?, Playground, King of the Concrete Jungle et Media Junkie). A savoir, la personnalité d'un PJ ou PNJ comprend six composantes

Ex Mode :

Le caractère de surface du personnage, ce qu'il a l'air d'être aux yeux des autres (par exemple : aimable, égoïste, apeuré, froid, dominateur ...) et comment il est perçu en général. Si vous jouez un escroc, l'Ex Mode "persuasif" vous sera sans doute plus utile que l'Ex Mode "glacial" ...

In Mode :

A l'opposé de l'Ex Mode, l'In Mode représente la nature véritable du personnage, son caractère réel. Il peut être en rapport direct avec l'Ex Mode (par exemple, vous pouvez avoir l'air inquisiteur et être effectivement curieux de nature) ou s'en éloigner de beaucoup (avoir l'air brutal et être en fait un lâche ...). Disons que dans des circonstances normales, l'Ex Mode est ce que l'on voit de vous et que l'In Mode peut apparaître lorsque vous êtes sous pression ou que vous laissez tomber le masque. Votre vraie nature comme je disais plus haut.

Motivation :

Ce que vous voulez faire de votre vie. L'enrichissement personnel, la connaissance, l'aventure, le sexe, la spiritualité ... ce genre de choses. Dans une certaine mesure, il est souhaitable que vous ayez une certaine cohérence entre vos Ex Mode, In Mode et Motivation mais dans l'absolu, du moment que vous avez de bonnes raisons de justifier une combinaison de traits de caractères ...

Quirks :

Les Quirks (ou tics) sont les compulsions, impulsions, réflexes et manies qui affectent votre personnage (méticuleux, distrait, agressif ...). Vous n'exercez pas ou peu de contrôle sur votre ou vos Quirks. Il n'est pas obligatoire qu'un personnage ait des Quirks mais cela peut se révéler intéressant. Certains désavantages comme Distrait par exemple entrent dans les Quirks.

Pathologie :

Facultatif mais si vous vous sentez de jouer un paranoïaque, un dépressif ou toute autre affection psychologique, ben choisissez Bien évidemment, vous n'exercez aucun contrôle sur votre pathologie

(c'est pour cela qu'elle est pathologique d'ailleurs ...). Les désavantages Berserk ou Dédoublément de Personnalité entrent très bien dans les Pathologies.

Fidélité :

Vous pouvez ne croire qu'en vous même et dans ce cas ce dernier composant de votre profil psychologique est également facultatif. Vous pouvez au contraire éprouver de l'intérêt, de l'admiration, de l'amour, de la foi ... envers un concept, une personne, une nation, un groupe, une idéologie, une religion ... en clair, votre Fidélité représente sur une échelle de 1 à 10 le degré de respect et d'attachement que vous éprouvez pour quelqu'un ou quelque chose . Vous pouvez avoir plusieurs fidélités différentes et de forces variées (par exemple : Ma femme +4, mon pays +2, mon meilleur ami +5 ...). On considère grosso-modo qu'une fidélité de 8 ou plus indique un dérèglement du comportement (vous ne pouvez pas vivre sans votre femme, vous êtes prêt à tuer pour votre pays sans qu'on vous en donne l'ordre ...) et qu'une fidélité de niveau 10 indique une monomanie totale (votre femme n'aura même pas à vous demander poliment d'aller vous jeter sous les roues d'une voiture ... vous le ferez avec joie pour elle)

Par contre, il y a aussi le revers de la médaille : votre meilleur ami sait qu'il peut compter sur vous et vous savez pouvoir compter sur lui ... ou au moins, vous pensez le savoir ... dans certains cas (par exemple, votre bien aimée est en péril de mort mais vous êtes un trouillard né), on peut ajouter la valeur de votre fidélité à un jet de Volonté (reculez vous ou foncerez vous tête baissez contre tout un gang ?) ...

Evolution du Profil Psychologique

Il est assez facile de changer la valeur d'une Fidélité, après tout, il suffit que votre ami vous déçoive ou qu'un collègue de travail avec lequel vous vous entendez bien devienne un ami ...

Un changement d'Exmode est plus délicat parce que cela implique soit de se remettre en question, soit de devenir suffisamment bon comédien pour tromper son mode en faisant croire presque sans effort conscient que "vous avez changé" Enfin, changer d'In Mode, guérir d'une Pathologie ou se débarrasser d'un Quirk sont généralement impossibles sans psychothérapie, conversion magique ou traumatisme majeur ... d'ailleurs, dans la plupart des cas de traumatismes, vous risquez de récolter un Quirk ou une Pathologie, alors ...

Chapitre 5 - Les Jets de Compétences

Lorsque un PJ (Personnage Joueur) ou PNJ (Personnage non Joueur) utilise une compétence, deux cas de figure peuvent se produire :

- il s'oppose à un autre PJ/PNJ : on appelle son jet un Jet d'Opposition

- il tente de réaliser une tâche dont la difficulté est imposée par le MJ : c'est un Jet de Difficulté

Dans les deux cas, on tire 1d10 (1 dé à 10 faces) auquel on ajoute la Base dans la compétence, le résultat final déterminant la réussite ou l'échec de la tentative. On utilise indifféremment les termes de Score, Résultat ou Somme pour indiquer le chiffre final obtenu par l'addition de la Base et du jet de dé.

Calcul d'une BASE de compétence :

Une Base dans une compétence est égale à Caractéristique Maitresse + Niveau de la Compétence
Exemple : vous avez une INT de 7 et les deux compétences suivantes : Biologie niv. 3 et Mathématiques niv. 6. Votre Base en Biologie est donc de 10 (7 + 3) alors que votre Base en maths est de 13 (7 + 6). Visiblement, vous êtes meilleur mathématicien que biologiste ...

Jets d'Opposition

L'exemple type concerne le combat lorsque vous tentez de frapper un adversaire qui tente de vous esquiver (avec une épée ce serait une opposition entre votre Base en Épée et sa Base en Esquive). On peut aussi prendre comme exemple une tentative de négociation (chaque partie utilisant sa Base en Négociation contre l'autre). Par convention, on désigne la personne tentant une action sous le terme "actif" et celle qui s'oppose à cette tentative sous le terme "réactif" (en combat, on parle bien sûr d'attaquant et de défenseur). La tentative est toujours réussie si le jet de dé + Base de l'Actif est supérieur ou égal au résultat du réactif

La tentative échoue si le score de l'Actif est inférieur à celui du Réactif

Jets de Difficulté

Dans ce cas, le personnage n'est pas opposé à une autre entité mais à une Difficulté imposée par le Maître de jeu. Il doit donc réaliser un jet de dé dont le résultat doit être supérieur ou égal à la Difficulté imposée pour qu'il réussisse (contrairement à un Jet d'Opposition cela ne nécessite aucun jet de dé de la part du MJ qui utilise simplement la valeur de la Difficulté qui lui semble valable). Bien évidemment, si le Score du personnage est inférieur à la valeur de la Difficulté, il échoue. Voici un tableau indicatif des principaux niveaux de Difficulté

Evaluation de la Difficulté

Simple	10
Changer une ampoule sans prendre le courant	
Assez Simple	15
Idem + dans l'obscurité	
Difficile	20
Idem + perché sur la pointe des pieds	
Assez Difficile	25
Idem + vertige et escabot branlant	
Très Difficile	30
Idem + il y a un tremblement de terre	
Presque Impossible	35
Idem + vous jeunez depuis 10 jours	
Impossible	40
Idem + vous avez les doigts brisés	
Totalement Impossible	45
Idem + vous êtes un cro-magnon et ignorez ce qu'est une ampoule ...	

Voilà, ça semble assez explicite : changer une ampoule c'est plutôt facile, pas vrai ? sauf si vous confiez le travail à un cro-magnon affamé depuis dix jours, aux doigts brisés, qui a le vertige en haut de son escabot branlant ou il est perché sur la pointe des pieds, le jour d'un tremblement de terre ...

Possède la compétence appropriée : jets normaux
Possède la compétence appropriée mais avec une connotation spécialisée déterminée par le joueur : exemple : Biologie Vulcaine : +2 aux jets correspondant à cette connotation, -2 pour les autres jets

Ne possède pas la compétence appropriée : jets sont effectués à -6 sous la Générale (si la Générale est à zéro, les jets sont effectués à -6 sous la caractéristique appropriée). Dans le cas des compétences dépourvues de générale, on passe automatiquement à (jet sous caractéristique -6).

Moduler la Difficulté

Il peut arriver qu'une action envisagée soit tout à coup plus aisée ou difficile que prévue. Le MJ a donc le droit d'imposer une pénalité ou d'octroyer un bonus si cela semble vraisemblable.

Exemple : votre groupe de PJ's participe à un concours de mécanique ou l'on doit remonter un moteur de chasseur interstellaire en un temps record ... vous fixez la Diff de cette tâche à 25 (Assez Difficile). Tout à coup, vous vous rappelez que l'un des personnages a été blessé à la main et cela complique donc sa tâche ... vous lui imposez un malus de -2 sur son jet de compétence (il le soustrait du résultat obtenu) ... dans le même temps, un autre de vos joueurs vous rappelle que lorsqu'il était même il trainait dans l'atelier du paternel qui lui a tout appris en mécanique sur un moteur similaire ... vous décidez donc de lui octroyer un bonus de +3 à son jet de compétence (il ajoute ce +3 au score obtenu). Pendant ce temps, le reste de l'équipe continue son petit bonhomme de chemin entre deux courts-circuits et quelques jurons

Marge d'Échec ou de Réussite

Rien n'empêche le MJ de considérer que le résultat final varie selon le degré de réussite. De même, rien n'empêche de considérer qu'un échec de 1 point est moins lourd de conséquences qu'un échec de 8 points. Du coup vous pouvez considérer que si un personnage joue un air de musique et réussit tout juste, il ne fera pas la même impression que s'il obtient un bon résultat au dé. Ainsi, la Base (donc, les dons naturels plus l'expérience) et le jet de dé (l'inspiration du moment) entrent à tout moment en ligne de compte et il est ainsi aisé de différencier un virtuose d'un amateur chanceux...

Là encore, tout dépend du MJ. Mais le principe de Marge d'Échec ou de Réussite nous amène tout droit à la notion de :

Echecs et Réussites Critiques

A la base, considérez que si vous tirez un 1 sur votre dé, c'est toujours une mauvaise nouvelle ...si vous tirez un 10, cela signifie qu'il faut relancer le dé et ajouter le résultats obtenu au 10 déjà tiré ... cela peut aller loin si vous tirez plusieurs 10 d'affilée mais ça n'est pas toujours une bonne chose.

Echec Critique : dès que vous tirez le chiffre 1 sur votre d10, vous avez un échec critique. Vous devez alors retirer à nouveau 1d10 et soustraire le chiffre obtenu de votre Base +1 (résultat du premier jet de dé). Si dans ce nouveau jet de dé, vous obtenez un 10, retirez à nouveau et continuez à soustraire ...

Exemple 1 : vous avez une base de 14 (exemple : Intelligence 8 + niv. 6 en Tactique) et obtenez un échec critique. Votre jet à soustraire donne un 8, votre score final est donc de :

$$14 + 1 - 8 = 7.$$

Exemple 2 : avec votre base de 14, vous obtenez un échec critique, suivi d'un 10 !! tirez un troisième d10 et soustrayez d'autant votre Score (si vous obtenez un

nouveau 10, ben, y a plus qu'à continuer ...) : en admettant que ce nouveau jet sorte le chiffre 4, cela donne le résultat suivant : $14 + 1 - 10 - 4 = 1$ (!!!)

Réussite Critique : il y a réussite critique à chaque fois que vous tirez le chiffre 10 avec votre dé ... à ce moment là, vous ajoutez ce 10 à votre base et tirez à nouveau le dé (si vous obtenez un nouveau 10, ajoutez le à nouveau au total et relancez encore ...). Contrairement à la règle de l'Échec Critique,, à partir du moment où vous devez retirer le dé pour une Réussite Critique, le chiffre 1 n'entraîne aucune conséquence facheuse.

Exemple 1 : base de 14, premier jet = 10 (réussite critique), second jet = 6. Total = $14 + 10 + 6 = 30$

Exemple 2 : base de 14, 1er jet = 10 (critique), second jet = encore 10 (double critique), 3ème jet = 1
Total : $14 + 10 + 10 + 1 = 35$

Les Points d'Action

Inspiré à la fois des Points de Force de Star Wars, des Points de Courage de Star Trek RPG et de la Chance du système Talsorian Games, les Points d'Action représentent un capital que peut dépenser un personnage joueur (ou non joueur...) pour réussir l'impossible.

En dépensant des Points d'Action, un personnage peut altérer dans le sens qui l'avantage un jet de compétence ou de caractéristique. L'ampleur de la modification dépend du nombre de points d'Action dépensés, au choix du personnage.

Points d'Action	Bonus au Jet
1	1
2	3
3	6
4	10

Il n'est pas possible de dépenser plus de 4 Points d'Action sur un jet de dé donné. Les Points d'Action dépensés sont perdus définitivement mais le chapitre Expérience traite de la manière d'en acquérir d'autres. A la création, un personnage possède toujours 3 Points d'Action qu'il peut dépenser à sa guise.

Cas Particulier : Jet de Caractéristique

Il peut vous être demandé de tirer un dé sous une caractéristique sans faire intervenir de compétence (jet en FORce pour briser vos chaînes par exemple).

Le principe est le même que pour les Jets de Compétences. Le MJ fixe soit une Difficulté, soit un jet d'Opposition (par exemple dans un concours de bras de fer) à atteindre avec Caractéristique + 1d10.

Chapitre 6 – Le Combat

INTRODUCTION

Les combats sont mesurés et réglés en rounds de combat, chaque round durant 5 secondes. Au début de chaque round, les différents protagonistes annoncent leurs intentions et l'on tire ensuite l'Initiative.

INITIATIVE

Elle est calculée par la formule $REF + 1d10$ en ajoutant éventuellement des bonus résultants d'Avantage comme Reflexes Foudroyants. Contrairement à la règle habituelle, l'Initiative ne tient pas compte des échecs ou réussites critiques. Au moment de la déclaration d'intentions, chaque protagoniste déclare combien d'actions il compte dépenser dans le round et pour quoi faire.

ACTIONS

Un personnage normalement dispose d'une action par round, action devant être dépensée pour réaliser les choses suivantes :

- viser une cible sans tirer (+1 à l'attaque par round complet de visée)
- attaquer (tirer, frapper, lancer ...)
- se déplacer en courant, sauter
- changer d'arme ou recharger une arme
- se montrer très vigilant (+2 en Vigilance)
- rester sur la défensive (+2 aux parades et esquives)

Les décisions suivantes ne prennent aucune action :

- esquiver ou parer une attaque normalement
- se déplacer en marchant
- laisser tomber son arme
- tirer des jets de Vigilance normaux

On peut effectuer plus d'une action dans un round à condition de l'avoir déclaré AVANT l'initiative. Dans ce cas, chaque est affectée d'un malus comme suit :

- 1^{ère} et 2^{ème} actions : malus de -3
- 3^{ème} action : malus de -6
- 4^{ème} action : malus de -9
- 5^{ème} action : malus de -12

Et ainsi de suite.

DEPLACEMENT EN COMBAT

Marche

Elle ne nécessite pas d'action. Le personnage peut parcourir en un round une distance égale à sa caractéristique MV en mètres.

Course

Au prix d'une action, on peut se déplacer sur une

distance égale à $MV \times 4$ mètres. On peut dépenser jusqu'à trois actions pour courir et la distance maximale que l'on peut parcourir à fond la caisse en un round est donc égale à la caractéristique $MV \times 12$ mètres.

Saut

Les sauts à l'arrêt ou avec élan prennent tous deux une action. L'élan donne un bonus de +2 au jets appropriés et bien qu'il s'agisse d'une action distincte du saut, il n'est pas compté dans la pénalité puisqu'il vise justement à faciliter ce saut...

Natation

Vous devez obligatoirement dépenser une action par round pour vous maintenir en place ou à la surface, sauf si vous faites la planche ou que vous avez du ciment accroché aux pieds ...

Nager implique également la dépense d'une action (en fait, soit vous barbotez pour rester sur place, soit vous vous déplacez) et vous permet de vous déplacer de $MV \times 2$ mètres par action. Là encore, vous ne pouvez pas dépenser plus de 3 actions exclusivement pour vous déplacer. Toutes vos attaques sont donc des actions supplémentaires, ce qui n'est pas le cas pour les créatures aquatiques qui sont après tout adaptées à ce genre d'environnement et obéissent quant à elle aux règles standard de déplacement. Les créatures aquatiques ne dépensent pas d'action sauf lorsqu'elles veulent se déplacer à vitesse maximale (l'équivalent d'une course).

ENCOMBREMENT

Un personnage peut porter autant de poids que la valeur de sa caractéristique FORCE $\times 5$ (elle est donnée dans la table chapitre 1). Il peut soulever 3 fois plus et en tirer 4 fois plus.

Jusqu'à cette valeur, le porteur ne perd qu'un point en MV par FOR \times Kg portés (ex : une FOR de 5 impose un malus de -1 en MV par 5 kg portés). Au delà de cette valeur, un malus de -1 en REF s'ajoute à ce malus en MV.

AJUSTEMENTS GENERAUX

Ils sont valables pour TOUS les jets de dé en combat, y compris l'initiative et éventuellement les jets en Recherche ou Vigilance .

* Blessures : tenez compte des malus occasionnés par certains seuils de dégâts (voir chapitre. Les Dommages)

* Encombrement : certaines armures occasionnent un malus en combat. (voir plus loin)

* Champ de vision : Si vous attaquez une cible qui connaît votre présence mais ne vous voit pas, ajoutez +3 à votre jet d'attaque

* Conditions de vision : L'obscurité, la fumée, les éblouissements affectent toutes vos attaques, parades et esquives d'un malus de -1 à -5 selon la gravité du phénomène qui gêne votre vision.

* Mauvaise main : Si vous devez combattre avec votre mauvaise main, vous souffrez d'un malus de -1 pour les attaques à mains nues et de -3 pour toutes les attaques et parades impliquant une arme.

COMBAT AU CORPS A CORPS

ATTAQUE

Le jet d'attaque se fait ainsi :

- à mains nues : REF + Compétence + 1d10
- avec une arme : DEX + Compétence + 1d10

Les dégâts des armes de contact et des attaques à mains nues sont augmentés de 1 Point De Dégat par point de marge de succès à votre attaque.

Exemple : vous faites un score de 20 en Attaque et votre adversaire fait un score de 15 en Esquive : la marge de succès est de 5 points et vous faites donc +5 aux dégâts. Si vous aviez fait seulement 16, la marge n'aurait été que de 1 et vous auriez fait +1 aux dégâts.

Les dégâts causés sont calculés de la manière suivante : dégâts de l'arme + marge de succès + Force

Localisations Visées

Il existe six Localisations (parties du corps) chez un humanoïde ou un quadrupède : Tête, Torse, quatre membres

Vous pouvez viser une localisation précise de votre adversaire avec un malus de -2 pour viser le torse, -3 pour un membre, -4 pour la tête ou une main et -6 pour atteindre une cible plus petite (bague, doigt, œil ...). Si votre adversaire Parade ou Esquive avec succès, il s'en sort indemne. Si vous ne visez pas une Localisation précise mais préférez être sûr de toucher, vous tirez un jet d'attaque normal et 1d10 pour savoir quelle localisation sera atteinte.

1d10	Localisation atteinte
1	Tête
2 à 6	Torse
7	Bras Gauche
8	Bras Droit
9	Jambe Gauche
10	Jambe Droite

ATTAQUE SURPRISE

Si vous utilisez une compétence de furtivité pour approcher de vos adversaires, ils doivent alors réussir un jet en PER + Vigilance + 1d10 pour détecter votre approche. S'ils y parviennent, le combat est résolu normalement. Par contre, si vous leur tombez dessus sans prévenir, vous avez durant tout le premier round un bonus de +5 à votre Initiative et en ce qui concerne vos adversaires moins rapides, un bonus de +5 au toucher. Ce bonus au toucher ne s'applique pas à vos adversaires qui seraient assez rapides pour agir avant vous malgré votre bonus à l'Initiative mais cela ne sera pas courant.

Votre jet de furtivité est ajusté ainsi :

- déplacement très lent (1/2 MV au max)	+2
- déplacement lent (MV max)	0
- marche rapide (MV x 2 max)	-2
- course (MV x 4 max)	-4
- sprint (MV x 12 max)	-6
- porte close ou conversation	+2
- dispute, télévision	+3
- sirènes, coups de feu	+4

Cas Particulier - la Feinte

Feinter vous coûte une action durant laquelle vous n'attaquez pas réellement mais préparez votre attaque suivante. Pour que votre feinte réussisse, le jet d'attaque qu'elle dépense doit être supérieur à l'INT + Compétence appropriée (Epées, Masses, Lances, Arts Martiaux, Lutte ...) de votre adversaire. Si vous y parvenez, votre attaque suivante aura un bonus de +2 au toucher et aux dégâts (déduction faite de la pénalité de votre action supplémentaire). Si vous échouez, cette attaque sera normale et en cas d'échec critique, elle sera à -2. La Feinte peut être utilisée avec toutes les armes de contact et dans le combat à mains nues.

DEFENSE

L'Esquive obéit aux règles classiques : si vous faites **plus** que votre adversaire, vous esquivez son attaque, dans le cas contraire il vous touche.

La Parade peut se faire avec une arme ou un bouclier. Les armes utilisées en parade ont un ajustement de +1 à leur Précision quand elles sont utilisées en Parade (cf. description des armes).

Les boucliers ont un ajustement en parade variable :

- Petit Bouclier	+2 en Parade
- Bouclier Moyen	+3 en Parade
- Grand Bouclier	+4 en Parade

On utilise les compétences d'arme pour parer. Arts Martiaux et Lutte sont également utilisables mais dans la limite du vraisemblable (parer un coup de hache à mains nues peut occasionner quelques désagréments ...).

La parade implique que l'objet utilisé encaisse les dommages. Le MJ se réserve les effets cinématiques et dramatiques concernant la destruction des armes et boucliers durant la parade.

Si vous tentez de parer avec un objet ou une arme inappropriée au corps à corps (par exemple un fusil, une malette...) on utilise votre compétence d'Arme (ou de Bouclier) la plus élevée avec un malus de -2 au Jet.

COMBAT A DISTANCE

PORTEE

La portée des armes est indiquée dans leur description et celle des armes de jet correspond à votre FORce. Les portées fournies sont TOUJOURS considérées comme l'équivalent d'une Portée Moyenne. Les ajustements dus à la distance entre vous et la cible sont :

- Bout portant (moins de 1 mètre)	0
- Courte (50% de la portée)	-2
- Moyenne (donnée dans la description)	-4
- Longue (jusqu'à 2 fois la portée)	-6
- Extrême (jusqu'à 4 fois la portée)	-10

VISEE

Chaque round complet que vous passez à viser votre cible ajoute +1 cumulatif à votre première attaque. On ne compte que les rounds où vous voyez effectivement la cible, même si vous savez par où elle va sortir.

ATTAQUE - Coup par Coup

Elles obéissent à la procédure classique. Il est possible de viser une localisation précise de l'adversaire, avec le malus approprié.

ATTAQUE – Rafales

Une arme automatique possède trois modes de tir : coup par coup (1 projectile), Auto (une rafale dont le nombre de projectiles dépend du modèle d'arme) et Full Burst (vous videz tout le chargeur). Si votre rafale inclut de 1 à 3 projectiles, vous pouvez viser une localisation précise mais n'avez aucun bonus particulier.

Au delà de 3 projectiles dans la même rafale, il n'est pas possible de viser une localisation précise. Les Rafales entre 3 et la cadence Auto de l'arme vous donnent un bonus de +1 au toucher.

Si vous tirez votre rafale en balayant une zone, votre tir est pénalisé de la manière suivante :

Zone de Balayage	Pénalité
de 1 à 45 °	-2
de 46 à 90 °	-4
de 91 à 180 °	-6

Nous considérons qu'il est impossible de balayer une zone supérieure à 180 ° sans dépenser d'action supplémentaire. Ces pénalités sont cumulatives avec celles dues à la portée. Vous n'avez bien évidemment aucun malus si vous visez une cible précise au lieu de tirer en balayage.

Par contre, les rafales ont un bonus variable selon le nombre de balles incluses dans la rafale, bonus qui peut partiellement annuler les malus dus au balayage.

Rafale	Bonus	Coups au but
- 2 ou 3	0	= marge
- de 3 à 10	+1	= marge
- de 11 à 20	+2	marge x2
- de 21 à 30	+3	marge x3
- de 31 à 40	+4	marge x4
- de 41 à 50	+5	marge x5
- plus de 50	+6	marge x6

Selon cette règle, si vous avez une marge de succès de 3 en tirant une rafale de 3 balles, elles toucheront toutes leur cible. Avec une rafale de 35 balles, la même marge de succès fera $3 \times 4 = 12$ balles.

Une cible unique visée encaisse un nombre de projectiles dépendant de la rafale et de votre marge de réussite à l'attaque, dans les limites de la rafale = vous ne pouvez pas lui en mettre plus dans le buffet que ce que contient votre rafale, quelle que soit votre marge de réussite.

En cas de balayage, on divise votre marge de réussite par le nombre de cibles dans votre angle de balayage, quelles que soient le résultat de leur Esquive. En effet vous criblez de balles le secteur et toutes celles qui ne touchent pas certaines cibles peuvent se perdre dans la nature. Les cibles que vous parvenez à atteindre encaissent alors le nombre de projectiles défini par ce calcul. Bien sûr, prendre une balle perdue est toujours possible et cela s'appelle un Echec Critique en Esquive ...

Il est possible avec les armes modernes d'ouvrir le feu en Full Burst, c'est à dire en vidant entièrement le chargeur de l'arme. Vous considérez dans la table des rafales la capacité complète du chargeur et non pas la valeur habituelle des rafales de l'arme.

Calcul des dégâts causés par les Armes

Normalement, une arme cause une quantité de dégâts prédéfinie et fournie dans sa description.

Pour toutes les armes lancées ou faisant appel à la force musculaire pour propulser le projectile (frondes et arcs mais par arbalètes...), on ajoute la FORce du tireur aux dégâts de l'arme jusqu'à la portée Courte incluse.

Pour toutes les attaques au corps à corps, avec une arme de contact ou à mains nues, on ajoute aux dégâts de l'arme la FORce ET la marge de succès.

ATTAQUE SURPRISE

Si vous vous montrez, elle obéit aux règles habituelles sur la surprise. Par contre, si vous restez dissimulé en embuscade (comme les snipers par exemple) avec des jets en furtivité réussis ajoutez +3 à votre jet d'attaque et tenez compte du temps que vous passez à viser votre cible. En clair, si les mecs d'en face ne vous voient pas, seul un Echec Critique peut les sauver, parce que pour vous, c'est comme à la fête foraine.

Cas Particulier I - Attaques sans arme

En attendant des règles plus explicites sous la forme d'additifs, on peut considérer par défaut qu'une attaque à mains nues fera (1d6+FOR+marge) x 0.5 points de dégâts (arrondis à l'inférieur). Les animaux et créatures n'obéissent pas à cette règle et ont des capacités de dégâts spécifiques à chaque espèce.

Cas Particulier II - Grenades et Explosifs

Les grenades ne fonctionnent pas comme les autres armes. Vous devez décider d'un point précis dans les limites de votre portée de lancer ou de lance-grenade et tirer un jet d'attaque avec la difficulté suivante :

- portée courte (50 % max)	15
- portée moyenne (donnée avec l'arme)	20
- portée longue (200% max)	25
- portée extrême (400 % max)	30

Jet d'attaque Réussi : la grenade explose à l'endroit prévu, vos cibles ont droit à un jet d'Esquive avec une Difficulté de 20 et ajusté à +1 par mètre les séparant du point précis ou tombe la grenade.

Les dégâts sont calculés ainsi : on totalise ceux causés par la grenade et on retire *la moitié* de la marge de réussite d'Esquive des cibles.

Pour les autres types de grenade (étourdissantes, aveuglantes ...), un jet d'Esquive réussi offre un bonus équivalent à la moitié de la marge de réussite aux éventuels jets de Sauvegarde contre les effets de la grenade.

Les cibles qui échouent à leur jet d'Esquive encaissent les pleins dommages tirés pour la grenade et tirent les éventuels Jets de Sauvegarde sans ajustement en leur faveur.

Jet d'attaque Raté : on tire 1d10-2 pour savoir ou tombe la grenade, la marge d'échec donnant la distance en mètres du point visé à l'origine.

1d10-2	Résultat
1	devant, à gauche
2	devant le point visé
3	devant, à droite

4	au niveau, sur la gauche
5	au niveau, sur la droite
6	derrière, à gauche
7	derrière le point visé
8	derrière, à droite

Toutes les cibles prises dans la nouvelle aire d'effet tirent un jet d'Esquive comme décrit ci-dessus.

Dans le cadre des explosifs fixes (mines, charges ...), dès que vous vous trouvez au mauvais endroit et au mauvais moment, vous devez tirer votre esquive au moment ou l'engin vous pète à la gueule. Dans le cas d'une mine ou d'une tentative de désamorçage ayant échoué, le petit malin qui avait mis son pieds ou ses mains au mauvais endroit n'a PAS droit à l'esquive.

Cas Particulier III – Shotguns (Fusils à Pompe)

On considère que la rafale d'un Shotgun part en cône dans les limites de sa portée. A partir du moment ou elle atteint la portée Courte, il est possible de toucher plusieurs cibles à condition qu'elles soient à une certaine distance les unes des autres.

Portée	Proximité des cibles
Portée Courte	1 mètre
Portée Moyenne	2 mètres
Portée Longue	3 mètres
Portée Extrême	4 mètres

Toutes les cibles dans la proximité adéquate tirent leur esquive normalement (ajustée par la distance) ou encaissent les dégâts normaux de l'arme.

Règle Optionelle – Distance et Dégâts

On peut considérer qu'avec la distance, un projectile perd une partie de son énergie cinétique et un rayon laser une partie de sa cohérence, donc de sa puissance. Si vous appliquez cette règle, je suggère une perte égale au malus de précision dû à la distance, à partir de la Portée Longue. Ainsi, votre fusil laser qui causera 5d6 de dommages à portée courte ou moyenne n'en causera plus que 5d6-6 à portée Longue et 5d6-10 à portée Extrême. Dans tous les cas, il causera toujours ses dégâts MINIMUM (avec une arme de 5d6, le minimum est de 5 en admettant que vous tirez 1 sur chaque dé, cela signifie que quelle que soit la portée, votre arme causera toujours au moins 5 points de dommage).

DEFENSE

L'Esquive est affectée par toutes les armes à projectiles et à énergie :

- armes de jet, flèches, carreaux ... -1 en Esquive
- balles, autres projectiles, rayons -2 en Esquive

LES ARMURES

Vous ne trouverez pas ici de description des différents types d'armures mais seulement comment elles fonctionnent

Les Points d'Armures (PA)

Les PA représentent la résistance d'une armure. Lorsque vous parvenez à toucher votre cible, vous opposez le total des dégâts infligés aux PA de la localisation atteinte .

Exemple : vous attaquez un chevalier en armure de plaques avec 20 PA. Vous le touchez au bras droit et causez 24 points de dommages : vous lui infligez donc 4 Points de Vie, le reste étant absorbé par l'armure. Si vous n'aviez fait que 20 points de dommages ou même moins, votre adversaire n'aurait reçu aucune blessure.

Dégradation des Armures

A chaque fois qu'une armure est atteinte par une attaque, qu'elle parvienne à la traverser ou non, elle perd un PA dans la localisation touchée : dans notre exemple, l'armure de plaques de votre ennemi ne le protège donc plus de 20 PA au bras droit mais seulement de 19. Si vous le touchez à nouveau au même endroit et quels que soient les dégâts infligés, elle tombera à 18 PA pour cette localisation mais le reste du corps restera protégé par 20 PA.

Localisation Protégées

Toutes les armures ne protègent pas les mêmes parties du corps. Donc, bien évidemment, elles ne font effet que si vous attaquez la Localisation qu'elles protègent. De la même manière, on peut très bien concevoir des armures composites qui protègent mieux le torse que les membres par exemple.

Par convention, les attaques de zones (comme les grenades ou les Fireballs ...) sont calculées sans localisation précise. Si nous avons affaire à une cible dépourvue d'armure ou intégralement protégé par une protection identique sur toutes ses Localisations, il suffit de suivre les règles habituelles et de retirer un PA à toutes les localisations de l'armure puisqu'il s'agit d'une attaque non localisée.

Par contre, si la cible n'est que partiellement protégée ou protégée par une armure composite (par exemple, les bras et jambes sont nus, le torse est protégé par une Armure de Cuir 10 PA et la tête par un Casque 15 PA) on totalise les PA de protection sur l'ensemble du corps et l'on divise par le nombre de localisations pouvant être affectées

Dans notre exemple, une Armure de Cuir + Casque : $10+15 = 25$ PA, divisé par 6 (tête, torse, deux jambes, deux bras) nous donne donc 4 (arrondi à l'inférieur) et l'on considère donc que le sujet possède 4 points de PA contre les attaques non localisées. Après déductions des PA conformément à la règle sur la dégradation des armures, on recalcule pour la prochaine attaque de zone ... il est évident que les grenades, fireballs et autres attaques qui criblent l'adversaire d'éclats, le plongent dans les flammes et

ce genre de choses sont particulièrement meurtrières ... dans notre exemple, le fait que les membres du sujet n'aient aucune protection alors que sa tête bénéficie de 15 PA et son corps de 10 PA lui sera plus néfaste que s'il avait revêtu une combinaison complète lui accordant 7 ou 8 PA sur toutes les localisations...

Cas Particulier – Armes et Boucliers utilisés en Parade

Rappel : toutes les Armes utilisées en Parade ont un bonus de +1 en Précision les boucliers ont un bonus de +2, +3 ou +4 selon leur taille (petite, moyenne, grande)

Si vous parvenez à Parer une attaque, c'est l'arme/bouclier qui encaisse les dégâts à votre place. Si malgré tout l'adversaire parvient à infliger des dommages qui dépassent les PA de l'arme/bouclier, le reste va donc atteindre la Localisation initialement prévue (qui peut également être protégée par une armure ...). En cas d'attaque parée avec succès (qu'elle soit entièrement absorbée par les PA de l'arme/bouclier ou non), n'oubliez pas de déduire un PA de l'arme ou du bouclier en question.

Si vous ne parvenez pas à parer, l'attaque frappe là où elle devait ...

PA accordés par les Armes

Armes en bois, os ou corne	5 PA
Armes en métal ou céramique	10 PA

(peut inclure certains plastiques et polymères)

NB : les lances et autres armes d'hast sont considérées comme étant en bois et non en métal car il est nettement plus facile de parer avec leur manche qu'avec leur fer ...)

PA accordés par les Boucliers (la taille importe peu puisqu'elle compte déjà dans son bonus de Parade)

Boucliers en cuir, en peau, en osier	5 PA
Boucliers en bois	10 PA
Boucliers en métal ou céramique	15 PA

(peut inclure certains plastiques et polymères)

Chapitre 7 - Blessures & Guérison

Un personnage possède un total de Points De Vie égal à sa caractéristique **CONstitution x 5**.

Lorsqu'il encaisse des dommages, il les soustrait de son total, de manière cumulative. A partir d'une certaine quantité de dommages, appelés Seuils de Dégats, d'autres effets secondaires apparaissent.

Dans certains cas, il peut vous être demandé de tirer un Jet de Sauvegarde afin de savoir si vous supportez les dégats qui vous sont infligés. En cas d'échec, les conséquences dépendent de la nature des dommages (blessures, toxines, maladies ...).

Dans tous les cas, votre Jet de Sauvegarde est effectué avec 1d10 et le résultat doit être **inférieur ou égal** à votre CONstitution pour qu'il réussisse. On retire les 10, ce qui signifie que même avec une CON de 14, vous n'êtes pas à l'abri d'un choc ou de certaines séquelles. A chaque fois que vous devez faire un Jet de Sauvegarde et quel que soit son résultat, vos jets ultérieurs sont pénalisés de 1, de manière cumulative.

Pour être plus clair, votre premier jet est réussi si il est égal ou inférieur à votre CON, le suivant à CON - 1, ensuite CON -2, puis CON -3 et ainsi de suite. Les Seuils dépendent de vos Point de Vie initiaux.

Seuil - Dégats Négligeables

Vous avez perdu très peu de PDV (moins de 20 % de votre total). Vous ne souffrez que de contusions ou de brûlures légères, votre organisme lutte efficacement contre l'infection ou vous résistez avec contenance à la toxine qui vous a été administrée. Vous ne souffrez d'aucun effet secondaire.

Seuil - Dégats Mineurs

Vous avez perdu au moins 20 % de vos Points de Vie.

- vous devez tirer un Jet de Sauvegarde (à -1 et éventuellement en comptant le malus dû à d'autres jets antérieurs) en atteignant ce seuil, l'échec entraîne l'évanouissement.

Si vous restez conscient, tous vos jets de dés seront ajustés à -1 jusqu'à ce que vous récupériez vos PdV et repassiez ce seuil dans l'autre sens ...

- chaque minute d'activité intense aggravera vos dégats de 1 point de vie tant que vous n'aurez pas été traité grâce à une compétence médicale quelconque.

Seuil - Dégats Majeurs

Vous avez perdu au moins 50 % de vos Points de Vie

- vous devez tirer un Jet de Sauvegarde (à -3) en atteignant ce seuil, l'échec entraîne l'évanouissement.

- si vous restez conscient, tous vos jets de dés seront ajustés à -3.

- chaque round d'activité intense aggravera vos dégats de 1 point de vie tant que vous ne serez pas soigné.

- vous avez 1 chance sur 10 de devoir faire recoudre, remplacer, plâtrer ou greffer une partie de la localisation impliquée dans la blessure

Seuil - Dégats Critiques

Vous avez perdu au moins 80 % de vos Points de Vie

- vous devez tirer un Jet de Sauvegarde (-6) en atteignant ce seuil, l'échec entraîne l'évanouissement.

- si vous restez conscient, tous vos jets de dés seront ajustés à -6.

- chaque round d'activité intense aggravera vos dégats de 2 points de vie tant que vous ne serez pas soigné - vous avez 3 chance sur 10 de devoir faire recoudre, remplacer, plâtrer ou greffer une partie de la localisation impliquée dans la blessure

Seuil de Dégats – Mortels

- vous avez perdu 100 % ou plus de vos points de vie

- vous êtes automatiquement dans le coma

- vous perdez automatiquement un point de vie par round

- vous avez 5 chances sur 10 d'être mutilé (s'il s'agit d'un membre) ou de devoir procéder à une greffe d'organes si votre torse ou votre tête sont touchés.

- enfin, si vos dégats atteignent ou dépassent 120 % de vos points de vie, inutile de vous casser la tête avec tout ça, vous êtes M-O-R-T.

Aggravation des Dégats

Les dégats peuvent empirer de plusieurs manières.

- par exposition continue à la source des dégats : feu, poisons, virus ... chaque source ayant ses propres facteurs d'aggravation.

- par négligence, si vous êtes blessé ou gravement malade et que vous continuez à faire le mariolle. Dans tous les cas, si l'aggravation de vos dégats vous amène à un nouveau Seuil, vous devez en subir tous les effets secondaires : nouveau jet de sauvegarde, pénalités accrues, etc ...

Cas Particulier - Localisation des Blessures

Si vos dégats résultent d'une blessure infligée par une arme, il est indispensable de déterminer la localisation de la blessure car cela aura des conséquences sur votre santé.

Sauf cas particulier, les blessures infligées à la Tête ou au Torse causent des dommages **doubles** alors que les blessures infligées aux membres causent des dommages normaux.

Cas Particulier - Poisons, Radiations, Maladies, Asphyxie, Noyade

La plupart de ces agressions ne causent que rarement des dégâts mortels d'un seul coup.

Elles fonctionnent généralement par accumulation régulière de dégâts mineurs qui finissent par affaiblir puis tuer la victime.

* Poisons : généralement, il causent de 1 à 10 PdV par round, selon leur virulence. Un antidote vous permet de neutraliser le poison mais pas de récupérer les PdV déjà perdus et vous devrez suivre les procédures de guérison normales

* Radiations : les dégâts ne dépassent pas 1 PdV mais leur périodicité peut être chaque semaine, jour, heure, minute, round ou même seconde selon le taux de radioactivité. Des séquelles permanentes et le développement ultérieur d'un cancer ne sont pas à écarter. Une décontamination ralentit considérablement ou neutralise les dommages radioactifs mais vous ne récupérez aucun PdV

* Maladies : de 1 à 6 PdV par jour mais certaines pestes virulentes et les armes bactériologiques tuent en quelques heures, voire en quelques minutes. Là encore, des séquelles plus ou moins permanentes ne sont pas à écarter et la plupart des médicaments ne vous rendent pas vos PdV perdus sans une période de convalescence.

* Asphyxie/Noyade : vous pouvez retenir votre souffle pendant CON x 15 secondes, au delà, vous prenez 1d6 PdV de dégâts par round ... en cas d'inconscience, des séquelles peuvent être observés mais rarement pour des Seuils moins graves que le Seuil Critique. Les PdV sont récupérés au rythme de 1 PdV par heure.

Cas Particulier – Brulures

On considère les Brulures comme des Blessures standard, la plupart des armes incendiaires incluant dans leur description les effets d'une exposition continue et les dégâts infligés si la victime prend feu. Si la victime est à la fois victime des flammes et du manque d'air, ne pas oublier d'ajouter les dégâts d'asphyxie.

Cas Particulier - Impact Psychologique des blessures (règle optionnelle)

Outre les effets purement physiques, la perte d'un organe ou d'un membre ou la vision de vos propres viscères à l'air libre peut imposer un Jet en Volonté avec Diff = 20 (Difficulté de 20) sous peine de rester choqué, de se mettre à hurler ou autre traumatisme psychologique qui dure 1 round par marge d'échec. Exemple : vous perdez un bras et faites 17 sur votre

jet de Volonté. Pendant $25 - 17 = 8$ rounds, vous ne pourrez rien faire d'autre que hurler, pleurer, contempler fixement le moignon en silence et pourquoï pas, tomber dans les pommes ...

Cas Particulier – Virulence

Les radiations, les toxines et les maladies possèdent une virulence qui permet de déterminer si la victime parvient ou non à y résister. Pour le savoir, on demande à la victime d'effectuer un jet de 1d10 + CON qui doit égaler ou surpasser la Virulence pour permettre d'y résister. Si le sujet y parvient, cela peut entraîner des dommages réduits ou l'absence de dommages mais une exposition continue à la source de ces dommages (par exemple, dormir sur un réacteur nucléaire qui fuit ...) impose un nouveau jet contre la Virulence périodique, avec une pénalité cumulative de -1 par jet supplémentaire. En cas d'échec, les pleins effets de la toxine, radiation, maladie sont infligés.

La plupart des maladies saisonnières, des venins de guêpe ou de vipère et des affections parfois mortelles (comme la grippe) ont une Virulence inférieure ou égale à 15.

Le venin de tarantule, la peste et le radium ont une virulence de 20 en moyenne.

Les toxines militaires, les armes bactériologiques et les virus naturels mortels ainsi que les poisons naturels les plus dangereux ont une Virulence allant de 23 à 25, parfois plus ...

Enfin, avaler un plein bol d'échantillons d'un virus mortel, se servir un cocktail 100 % arsenic ou camper sur le site de Tchernobyl correspondrait à une Virulence de 30 mais même si vous réussissez votre jet de résistance, les effets atténués sont déjà suffisants pour vous tuer à petit feu ...

TRAITEMENT DES DEGATS

1ère étape : stabiliser le patient

Cette étape a pour but d'empêcher l'aggravation continue des dégâts que l'on subit à partir d'un Seuil Mineur. La compétence Premiers Soins suffit à stabiliser un patient à condition de réussir un Test de Stabilisation contre une Difficulté de :

- Dégâts Mineurs	15
- Dégâts Majeurs	20
- Dégâts Critiques	25
- Dégâts Mortels	30

En cas d'échec, rien ne se passe (sauf échec critique ...) mais si vous réussissez, tant que le patient est immobile ou inconscient, il n'y a en théorie plus d'aggravation. Dès qu'il se relève, le décompte recommence Attention : cette règle est modérée dans un souçi de vraisemblance. Si vous souffrez d'une blessure Mineure, vous pourrez facilement rester des heures dans un lit, en récupérant tranquillement et

après une bonne nuit de sommeil repartir sans crainte de perdre de nouveaux PdV (mais en conservant la pénalité de -1 à vos jets)

Par contre, si vous avez une hémorragie causée par une blessure Critique, il vaudrait mieux vous faire transporter à l'hôpital au plus vite ...Selon le matériel que vous utilisez, votre jet de stabilisation est ajusté :

- aucun matériel	-3
- trousse de premiers soins	0
- médikit	+1
- équipements ambulanciers	+3
- équipements hospitaliers	+5
- équipements de pointe	+7

Ces ajustements ne sont pas cumulatifs. Sauf cas particulier, les équipements hospitaliers seront rarement disponibles à temps et les équipements de pointe pratiquement inaccessibles, même si vous avez le temps ... Enfin, même les patients stabilisés sont susceptibles de faire une rechute ... mortelle.

2ème étape : repos et convalescence

Si le patient se contente de se reposer, il ne récupérera que l'équivalent de sa CON en points de vie par semaine de repos complet.

Si on le soigne, il récupérera la moitié de sa CON en points de vie par journée de soins (arrondie au chiffre inférieur). Les soins doivent être administrés de manière régulière avec les compétences suivantes : Chirurgie pour les blessures et brûlures, Pharmacologie pour les intoxications et empoisonnements et Pathologie pour les maladies et infections. La compétence Premiers Soins ne sert strictement à rien dans ce cas sauf en cas de complications secondaires.

Une simple nuit de repos complet vous permet de restaurer vos Jets de Sauvegarde à leur valeur initiale (= votre score en CONStitution) sauf si la cause des dommages est encore là (si vous êtes toujours malade par exemple).

Magie ou Superscience

Des règles détaillées seront proposées lorsque des cadres de jeu pour Patchwork seront développés. Le premier cadre de jeu proposé sera vraisemblablement celui de Terra Alta Imperata ou vous trouverez les merveilles médicales que sont les cuves de régénération organique entre autres choses.

Points de Structure

Les Points de Structure ou PdS représentent les dommages que peut encaisser un objet ou une machine dépourvue de vie. Leur rôle est donc similaire de celui des Points de Vie et grosso modo, 1 PdS = 1PdV.

Les PdV ne concernent que les êtres vivants, les PdS tout le reste.

Cas Particulier : Robots, Golems et Cyborgs

Les PdS n'ont pas normalement d'équivalent aux Seuils de Dégats comme en ont les Points de Vie car aucun choc traumatique ou perte de sang n'est applicable à une machine. Dans le cas des cyborgs, toutes les parties organiques conservent leurs PdV alors que les parties mécaniques ont des Points de Structure.

Règle Optionelle = Disfonctionnements

A titre optionnel, on peut considérer que certains mécanismes peuvent avoir à souffrir des courts-circuits causés par les dommages internes. Bien que les machines ne puissent pas s'évanouir, elles peuvent subir des malfunctions ou des arrêts temporaires lorsque les dommages sont trop élevés.

D'une manière générale, une machine peut à la discrétion du MJ souffrir de pannes des lors qu'elle a perdu plus de 50 % de ses PdS, ce qui peut entraîner l'arrêt de certains sous-systèmes ou pénaliser toutes les action de l'automate d'un malus de -1.

Des dommages supérieurs à 75 % des PdS occasionnent obligatoirement la panne d'un ou plusieurs sous-systèmes et une pénalité globale de -3 aux actions.

Règle optionelle : Les Kills

Le système de Kills (K) conçu par Talsorian Games visait à l'origine à permettre de jouer à Mekton, un jeu de combat de robots géants inspiré de Macross et Gundam. Afin de simplifier les choses, il a vite été utilisé aussi pour les navires spatiaux, les porte-avions et autres grandes machines pratiquement invulnérables aux armes de poing (un cuirassé aurait certainement plusieurs milliers de PdS au minimum et ses canons feraient des centaines de points de dommages).

Le Kill est une unité de dommage qui correspond à 25 PdS.

L'intérêt essentiel du Kill est de refléter l'invulnérabilité presque totale des grandes constructions ou des machines de grande taille, si l'on ne dispose pas d'armes assez puissantes pour les endommager. Cela signifie que toute attaque causant moins de 25 PdS de dommages égratigne à peine la surface d'un véhicule ou d'un immeuble dont la structure est indiquée en Kill. Si l'attaque en question fait 25 ou plus points de dommage, la cible perd 1 Kill.

Bien évidemment, les armes massives que les cuirassés, les navires spatiaux et les mecha géants possèdent causent eux aussi des dommages en Kill. On peut donc facilement imaginer ce que devient un simple fantassin qui reçoit sur la tête un obus causant 4 Kills (100 PdV/PdS) de dommages....

Exemple : considérons le cas d'un tank classique sous deux angles différents :

1) on peut décider qu'on utilisera les PdS pour définir sa résistance et son blindage. Par exemple, 100 PdS et 25 PA. Cela signifie que si vous arrosez le tank avec un fusil d'assaut (5d6 de dommages), chaque projectile va retirer 1 PA de son blindage et ensuite causer des dommages à sa structure même. Voire même, si vous obtenez un bon score à chaque dé, endommager le tank dès la première balle (5d6 = 30 points de dégâts au maximum, ce qui permet de passer le blindage de 25 PA de notre tank et de lui causer 5 points de dégâts en plus ...). En poussant le raisonnement plus loin, cette règle permet donc à un petit vénard qui vide deux ou trois chargeurs de détruire un tank avec un fusil d'assaut ...

2) si par contre on décide que notre tank doit être converti des PdS en Kills, cela lui donne alors 4 Kills de structure et 1 Kill de blindage. Si on l'attaque avec le même fusil d'assaut que tout à l'heure, tout jet de dégâts totalisant moins de 25 Points n'aura aucune conséquence et ne causera pas non plus la baisse du blindage par Pénétration Progressive (voir les règles de combat).

Avec le score maximum de dommages (30 points), le blindage perd 1 Kill (s'il n'en avait qu'un comme dans notre exemple, il tombe donc à zéro) mais les 5 points de dommages surnuméraires ne font aucun effet sur le tank lui-même puisque sa structure aussi est évaluée en Kills ... donc, même si vous êtes chanceux UNE fois et que vous parvenez à détruire le blindage, il vous reste 4 Kills à anéantir pour réduire le tank en morceaux, ce qui est notablement plus difficile que de le cribler de balles pour détruire ses 100 PdS. Dans l'intervalle, l'équipage du tank va sans doute avoir envie de vous montrer comment marche son gros canon qui fait 3 Kills (75 points) de dommage par attaque ... vous connaissez beaucoup de gens qui ont survécu après avoir bloqué un obus en pleine poitrine ?

En ce qui concerne les armes lourdes, vous pouvez à votre convenance fixer leurs dommages en Kills (par exemple, un lance-roquettes pourrait faire 2 Kills de dégâts) ou en PdV/PdS (2 Kills = 5d10 points de dommages). Tout dépend de ce qui vous simplifie le plus la vie tout en vous permettant de ne pas favoriser ou léser vos joueurs lorsqu'ils se font tirer dessus au bazooka ... a vous de voir. Lorsque des armes ou des véhicules à l'échelle Kill seront décrites dans des suppléments Patchwork, la conversion PdS/Kill et Kill/PdS sera facile à réaliser selon le système que vous préférez.

En suivant le même raisonnement que pour les Kills, on pourrait aussi concevoir des structures encore plus gigantesques et invulnérables comme l'Etoile Noire

par exemple. On pourrait alors attribuer à ces structures des Mega-Kills (MK), chaque MK étant, par exemple, égal à 10 Kills donc à 250 PdS.

Là encore, le MJ peut décider autant d'échelle de dommages qu'il le souhaite en fonction de ce qu'il utilise dans sa campagne.

Il est à noter que les dragons et autres créatures de grande taille n'utilisent pas les Kills mais les PdV et que leurs attaques causent également des dommages en PdV/PdS, mais en quantité impressionnante. Bien sur, rien n'empêche un MJ de considérer que si la chair d'un dragon est aussi vulnérable que celle d'un homme, ses écailles sont au contraire comparables au blindage d'un tank et son souffle à un lance-flammes géant capable d'incinérer un immeuble...

Chapitre 8 – Expérience et Développement

Le personnage évolue selon deux axes qui sont respectivement :

- l'Expérience qui va lui permettre d'augmenter ses niveaux de compétences
- le Développement qui va lui permettre de faire progresser ses caractéristiques, d'accumuler des Points d'Action ou d'acheter certains Avantages

Lorsque le MJ attribue l'Expérience et le Développement sous forme de points, TOUS ces points doivent être dépensés par le joueur selon les modalités décrites ci-dessous. Il n'est PAS possible d'en "mettre de côté" pour les dépenser plus tard. La plupart du temps, c'est par l'accumulation progressive de points d'Expérience et de Développement que le personnage va progresser.

EXPERIENCE

Les compétences progressent à la fois lorsque l'on s'en sert et grâce au capital de points d'expérience (que nous appellerons XP par convention) que gagne le personnage lorsqu'il survit à une aventure.

Les XP gagnés s'accumulent d'une séance à l'autre jusqu'à permettre le passage au niveau de compétence supérieur.

* Progression Directe

Utiliser une compétence lorsqu'elle s'avère nécessaire entraîne le gain d'XP dédiés à cette compétence. Si la compétence a été utilisée avec succès une ou deux fois pendant une aventure, elle se verra attribuée 1 XP, si elle a servi souvent on peut considérer que 2 XP lui seront dédiés. Si elle a servi très fréquemment ou qu'une utilisation unique durant la séance a été d'importance critique (par exemple, le jet en Persuasion qui doit vous permettre d'éviter d'offenser le Roi Sanglant alors que vous avez un service à lui demander et qu'il souhaite vous faire mettre à mort à la première occasion) pourra rapporter 3 XP, voire plus.

Si de plus la compétence a été utilisée avec succès, on peut doubler le nombre d'XP qui lui sont dédiés (ainsi, si vous parvenez effectivement à persuader le Roi Sanglant, vous gagnerez 6 XP en Persuasion alors que s'il vous envoie au cachot vous n'en gagnerez que 3 pour avoir quand même essayé ... en espérant que vous parviendrez à vous évader pour profiter de ce gain ...). Cela demande de la part du MJ un certain suivi "administratif" des jets de compétence des joueurs et vous pouvez donc moduler ce système à votre guise. De toute manière, il y a aussi la Progression Indirecte.

* Progression Indirecte

Comme nous l'avons vu plus haut, survivre à une aventure vous permet d'obtenir un certain nombre d'XP dans vos Compétences utilisées *mais aussi* d'autres xps que vous pouvez répartir à votre guise dans vos compétences ou pour en développer de nouvelles

Ce capital d'XP de progression indirecte est attribué à chaque joueur à l'issue d'une aventure ou d'une séance ou aussi souvent que le souhaite le MJ.

Il représente une quantité d'Xps de $10 + \text{total des xps gagnés par l'expérience directe}$. Le joueur peut répartir ce capital dans les compétences de son choix, y compris celles bénéficiant de l'expérience directe ou les compétences qu'il n'avait pas acquis jusqu'à présent.

Exemple chiffré : durant une séance, un PJ va utiliser beaucoup de compétences de négociation et gagner 9 xps directement dans ces compétences. Son capital à répartir sera donc égal à $10 + 9 = 19$ xps qu'il pourra utiliser à sa guise en plus des 9 points d'expérience directe déjà attribués d'office à ses compétences.

Passage de Niveau d'une Compétence

On considère que pour passer au niveau supérieur, vous devez accumuler dans une compétence un total en XP égal à son niveau actuel x 10. Ainsi, pour passer du niv.3 au niveau 4, il vous faudra placer $3 \times 10 = 30$ xp dans cette compétence. Il peut s'agir d'xp gagnés directement en se servant de la compétence ou distribués par le joueur depuis son capital de séance. Lorsque votre compétence sera passée du niveau 3 au niveau 4 et que vous désirerez la monter au niveau 5, vous devrez donc dépenser $4 \times 10 = 40$ XP de plus pour y parvenir.

Développer une nouvelle compétence (passer au niveau 1) coûte 10 XP.

Plus vos niveaux de compétences seront élevés et plus il vous faudra de séances pour accumuler expérience directe et/ou capital d'expérience afin de les faire progresser.

Règle Optionelle : Au delà du niveau 10.

La progression est similaire mais vous avez atteint une telle perfection que progresser devient de plus en plus difficile : le cout en XP nécessaire est doublé. Donc, passer du niv.9 au niveau 10 coûte $9 \times 10 = 90$ XP alors que passer du niveau 10 au niveau 11 coûte $(10 \times 10) \times 2 = 200$ XP ...

Règle Optionelle : Entraînement

Un MJ peut autoriser ses joueurs à s'entraîner seuls ou sous la direction d'un maître afin de progresser. Dans un souci de simplification, j'ai toujours utilisé la formule suivante : un XP gagné dans la compétence par huit heures d'entraînement

* - entraînement en autodidacte : ne permet pas de développer une compétence au delà du niveau 2.

* - entraînement avec un professeur : on divise par deux (arrondi à l'inférieur) le niveau du professeur dans la compétence entraînée. Cela donne le niveau maximum que l'élève peut atteindre avec ce professeur.

* - professeur avec la compétence Enseignement : La compétence Enseignement est une compétence optionnelle que vous pouvez considérer comme dépendant de la Générale : Social.

Si vous l'utilisez, pour déterminer son effet sur un entraînement, vous additionnez le niveau de la compétence entraînée et le niveau de la compétence Enseignement avant de diviser par deux

Exemple : votre maître escrimeur possède le niveau 10 dans la compétence Épées. En admettant que vous soyez son premier élève et qu'il n'ait jamais développé Enseignement, il pourra vous mener jusqu'au niveau 5. Si par contre, il possède en plus la compétence Enseignement au niveau 4 par exemple, il pourra par vous mener jusqu'au niveau $(10+4)/2 = 7$. Et donc, s'il possède à la fois Enseignement et Épées au niv.10, il pourra (à force de patience et de persévérance) vous amener jusqu'à son propre niveau $(10+10/2) = 10$. Vous serez son égal et un peu plus d'expérience personnelle plus tard, votre maître n'aura plus qu'à espérer que vous ne voulez pas lui faire le coup du remake Dark Vader contre Obi Wan ...

Bien évidemment, un professeur ne peut pas, quel que soit son niveau en Enseignement, vous permettre de dépasser son propre niveau dans la compétence qu'il entraîne ... pour cela, il vous faudra vous en servir et utiliser également votre capital de scéance, ou trouver un autre maître...

DEVELOPPEMENT

En plus des points d'Expérience, un personnage peut accumuler des Points de Développement (baptisés DP en abrégé).

Les DP ne dépendent pas des jets de dé du joueur contrairement à l'expérience mais de sa prestation comme joueur de ROLE. Ils sont attribués à l'issue d'une séance OU d'une aventure à la convenance du maître de jeu.

Par défaut, un personnage gagnera toujours au minimum 1 Point de Développement lorsque le MJ décidera d'en attribuer.

Il pourra également en gagner davantage dans les cas suivants :

- s'il fait des efforts louables pour ne pas parler d'autre chose que de la partie pendant le jeu : 1 point
- s'il joue son personnage avec brio, utilisant ses tics, son accent, ses traits de caractère, 1 point
- s'il a une idée originale qui va bouleverser sensiblement les paramètres de l'aventure : 1 point (le MJ peut attribuer ce point même si l'idée était valable mais s'est révélée inapplicable parce que les Pjs ne savaient pas tout... il faut récompenser l'innovation... par contre, tenter n'importe quoi de manière stupide ne rapporte rien...)
- si au moment le plus dramatique de l'aventure ou lors d'un choix crucial le PJ a pris une décision totalement inattendue qui a permis d'éviter la catastrophe ou de vaincre : 2 points

Noter que prendre des risques de manière systématique n'apporte rien en termes de Points de Développement... après tout, le risque est ce qui fait la vie des personnages... même si un personnage se dresse seul face à un dragon pour sauver la femme de sa vie, cela ne lui rapportera pas de Points de Développement s'il survit... il aura déjà très probablement gagné un peu d'Expérience supplémentaire en affrontant le monstre, sans parler du fait que sauver la femme de sa vie est aussi une récompense en soi. Par contre, s'il a une idée originale pour négocier avec le dragon ou le tromper et que son idée marche, un DP sera peut-être le bienvenu puisqu'il aura utilisé une méthode originale plutôt que de courir à un échec presque certain en fonçant sans réfléchir...

Le Maître de Jeu est invité à moduler ces principes en fonction des besoins de sa campagne et ceux de ses joueurs. S'il veut encourager l'héroïsme chevaleresque, le cas du dragon serait en fait inapproprié par exemple...

La règle est laissée volontairement floue afin que chaque MJ puisse l'adapter à ses besoins particuliers pour encourager les joueurs à jouer un ROLE plutôt qu'à tirer des dés à tout bout de champ. Le double système Expérience/Développement faisant en sorte néanmoins que chacun y trouve son compte d'une manière ou d'une autre.

L'utilisation des Points de Développement peut se faire de trois manières possibles, chaque joueur pouvant les dépenser ainsi à sa guise sur l'un ou plusieurs des trois axes possible.

Achat de Points d'Action

Chaque Points de Développement ainsi dépensé permet au joueur d'acquérir UN Point d'Action qui s'ajoute à son total. Il n'y a aucune limite au nombre des Points d'Action que peut ainsi accumuler un personnage puisque ceux-ci diminuent automatiquement quand on les utilise.

Progression des Caractéristiques

Il est possible de faire progresser une ou plusieurs caractéristiques. Pour ce faire, il faut accumuler un nombre de DP égal au score actuel de la caractéristique pour qu'elle progresse d'un point. Par exemple, ma FORce est de 7. Il me faudra 7 DP pour qu'elle progresse à la valeur 8. Une fois que ma FORce est égale à 8, il me faudra 8 DP supplémentaires pour qu'elle atteigne la valeur 9.

Pour les personnages humains, on considère que la maximum racial autorisé est de 10 dans toutes les caractéristiques. La progression au delà de 10 est encore possible mais le cout en DP est doublé. Ainsi, passer de 9 à 10 me coûtera seulement 9 DP alors que passer de 10 à 11 me coûtera 20 DP !

Pour les personnages non-humains ou les mutants, les extraterrestres, etc... chaque espèce se verra attribuer non seulement des modifications de certaines caractéristiques à la création mais également des maxima raciaux spécifiques.

Par exemple, imaginons que dans un contexte médiéval fantastique, le MJ permette les personnages Géants.

Notre personnage aura sans doute à sa création un bonus de, disons, +5 en FORce et en CONStitution après répartition des points de caractéristique. On pourra aussi considérer que ses maxima raciaux dans ces deux caractéristiques seront de 20 et non de 10 comme pour les humains par exemple...

A l'opposé, si les Géants sont réputés pour leur doigts malhabiles, on pourra très bien lui affecter un malus de -3 en TECH par exemple, et considérer que son maximum racial en TECH est de 7 et non 10. Cela signifie donc que notre géant sera très difficile à égaler en FORCE même par un humain expérimenté mais qu'à l'opposé il aura les plus grandes difficultés à utiliser des outils ou à faire des travaux fins...

Achat d'Avantages

Un personnage peut décider d'acquérir de nouveaux Avantages dont il ne disposait pas au départ. Ces Avantages sont acquis avec un cout en DP égal au double de leur valeur en points d'Avantage. Ainsi, un Avantage avec une valeur de 3 points à la création coûtera 6 points de Développement s'il est acquis par la suite.

Acquérir de nouveaux avantages n'impose bien sûr aucun Désavantage en contrepartie. Par contre, tous les Avantages ne sont pas accessibles par le Développement.

Bien que chaque Maitre de Jeu ait toute latitude en ce domaine, voici la liste par défaut des Avantages pouvant être acquis par le Développement et leurs coûts respectifs.

Ambidextérité	(2 DP)
Capacité Pulmonaire accrue	(2 DP)
Combat Aveugle	(2 DP)
Coordination Motrice	(8 DP)
Flexibilité	(2 DP)
Mémoire Eidétique	(4 DP)
Réflexes Foudroyants	(4 DP)
Résistance Accrue à la Douleur	(4 DP)
Résistance Métabolique	(2 DP)
Sens Directionnel	(2 DP)
Sens Musical	(2 DP)
Sixième Sens	(4 DP)
Système Immunitaire Développé	(4 DP)

De même, le MJ peut tout à fait décider que certains avantages peuvent être achetés par le Développement mais ne figurent pas sur la liste "officielle" ce qui implique que le PJ entre en contact avec la bonne personne. Ce genre d'astuce permet ainsi les campagnes ou certaines écoles développent des "techniques secrètes" par exemple... qui peuvent correspondre à des avantages déjà décrits ou que le MJ invente pour l'occasion.

Chapitre 9 – Armes et Armures

Voici une liste très réduite d'exemples d'armes et d'armures de diverses époques. Au fur et à mesure que je développerai des additifs concernant des cadres de jeu particuliers, des listes complètes adaptées verront le jour. Néanmoins, vous verrez qu'il ne faut pas beaucoup d'imagination pour parvenir à créer une arme qui vous convienne.

Armes de Mêlée

- *Précision (PR)* : il s'agit d'un ajustement (bonus ou malus) applicable lorsque vous utilisez cette arme, selon qu'elle est plus ou moins lourde et maniable ou équilibrée. Ainsi, une PR +1 signifie que lorsque vous attaquez avec cette arme, vous ajoutez +1 à votre jet de dé, une PR-2 au contraire que vous retranchez 2 points et une PR 0 que vous effectuez votre attaque normalement.

- *Dégats* : la quantité de dommages infligés par l'arme. Si les dégats figurent de la manière suivante : 1d6+2 ou 2d6+3 par exemple, il vous suffit de lancer le nombre de dés spécifié et d'ajouter le chiffre indiqué après le signe + au total obtenu. Exemple : votre épée cause 3d6+2 points de dégats. Vous tirez donc 3d6, ajoutez +2 à ce résultat et ajoutez ensuite comme à l'accoutumée votre Marge de Réussite et votre FORCE (cf. Le Combat).

Certaines armes peu dangereuses infligent 1d6/2 points de dégats, soit 1d6 dont le résultat est divisé par deux (toujours arrondi à l'inférieur)

Enfin, certaines armes se voient attribuées la mention AP (Armor Piercing) avec leur code de dégats. Cela signifie que lorsque vous frappez un adversaire protégé par une armure, la valeur en PA de celle-ci est divisée par deux (voire plus pour certaines armes) contre votre arme.

Considérons par exemple une épée faisant 2d6 de dommages contre une armure de 20 PA : il est visible que vous aurez du mal dans les premiers temps à blesser votre adversaire (à moins d'avoir une très bonne Marge à votre jet d'attaque) alors que si votre partenaire dispose par contre d'une arme faisant 1d6 (AP) de dégats, il pourra espérer le blesser plus facilement puisque contre son arme, l'armure adverse n'offrira que 10 PA de protection ... à l'inverse, contre un adversaire sans armure, votre arme causant 2d6 sera supérieure à la sienne causant 1d6 AP.

- *Fiabilité (Fiab)* : lorsque vous faites un échec critique en attaquant ou parant avec une arme, il y a un certain nombre de chances qu'elle soit rendue inutilisable (par exemple, si vous la brisez contre le mur le plus proche ou qu'elle s'enraye). Les armes

dites Très Fiables (TF) ont une chance sur 10 de devenir inutilisable, celles marquées Fiables (F) ont 3 chances sur 10 de devenir inutilisables et enfin les Peu Fiables (PF) ont 5 chances sur 10. Le MJ est libre d'autoriser ou non une réparation éventuelle selon les circonstances.

- *Force minimum (Fmin)* : on ne manie pas un couteau avec autant de facilité qu'une hallebarde de même qu'un fusil d'assaut a beaucoup plus de recul qu'un pistolet pour dames. Si votre FORCE est inférieure à la valeur minimum requise pour une arme, chaque point manquant vous cause une pénalité de -1 cumulative à votre jet d'attaque.

Armes de Jet et de Tir

En plus des rubriques précitées, ces armes disposent également de rubriques spécifiques dans leur description.

- *Munitions (Mun)* : combien de projectiles contient le chargeur de l'arme (en ce qui concerne les arcs et arbalètes ou les frondes, il s'agit de la capacité moyenne d'un carquois ou d'une besace à balles de plomb)

- *Auto* : si l'arme est capable de tirer en rafales, le chiffre indiqué dans cette rubrique donne le nombre de projectiles tirés dans une rafale normale et à déduire donc des munitions restantes. Sauf cas particulier, une arme automatique est également capable de tirer une rafale pleine (Full Burst) et donc de vider tout son chargeur d'un seul coup. Pour plus de précisions, consultez le chapitre traitant du Combat.

- *Portée* : les armes de jet ont une portée dépendant de la FORCE de l'utilisateur (chap I). Toutes les autres armes se voient attribuées une portée en mètres. Dans tous les cas, il s'agit de la Portée Moyenne de l'arme et les ajustements au tir dépendent de la distance à laquelle se trouve la cible.

Malus de Portée

- Bout portant (moins de 1 mètre)	0
- Portée Courte (50% de la portée)	- 2
- Portée Moyenne (donnée dans la description)	- 4
- Portée Longue (jusqu'à 2 fois la portée)	- 6
- Portée Extrême (jusqu'à 4 fois la portée)	- 10

Cas Particulier : Grenades et Explosifs

Ils obéissent aux règles spécifiques de Combat déjà décrites mais ne sont dangereux que dans une Aire

d'Effet qui est en général de 3 mètres de rayon pour une grenade défensive et de 6 mètres de rayon pour une grenade offensive.

ARMURES

Les armures possèdent toutes les caractéristiques suivantes

- *Points d'Armure (PA)* : protection accordée au porteur, voir les règles de combat. Il faut causer plus de dégats que l'armure n'a de PA pour parvenir à blesser celui qu'elle protège

- *Malus* : les armures les plus lourdes ou les plus gênantes octroient un malus aux caractéristiques REFlexes et Mouvement de leur porteur tant qu'elles sont utilisées. Ce malus s'applique donc à tous les jets effectués avec des compétences utilisant ces deux caractéristiques.

Il n'y a pas de FORCE minimum requise pour porter une armure, tout dépend de vos REF et MV ... en fait, même si vous êtes un colosse, vous serez gêné par votre armure parce qu'elle sera plus grande et donc plus lourde que la taille normale ...

Règle optionnelle : on peut bien sûr considérer les choses autrement et donner une valeur minimale en FORCE nécessaire pour porter l'armure. On peut alors permettre au porteur de réduire le malus de l'armure de 1 point par deux points de FORCE qu'il possède au dessus du minimum autorisé.

Dans ce cas, si une armure de Malus - 2 nécessite une FORCE 6 pour être portée, un personnage ayant une FORCE de 8 ne souffrira que d'un malus de -1 et il ne sera pas gêné si sa FORCE est de 10. A l'opposé, chaque point de FORCE manquant pour atteindre le minimum requis vous pénalise de -1 en REF et MV en plus du malus de l'armure.

Règle Optionnelle : Armures Souples et Armures Rigides

On peut considérer que les armes blanches ont un effet AP (Armor Piercing) contre les armures souples (c'est à dire toutes les armures qui ne sont pas faites en métal, en céramique, en plastique rigide ...). S'il s'agit déjà d'une arme AP contre toutes les armures, elle divisera alors par 3 et non par 2 la protection offerte par une armure souple.

Rappel : une armure ne protège pas obligatoirement tout le corps du porteur. Ainsi, un gilet pare-balles n'est efficace que contre les attaques visant le torse alors qu'une armure de plaques telle qu'en portent les chevaliers protège toutes vos localisations. Le MJ est libre de réduire les pénalités lorsque l'on ne prend qu'une armure partielle (qui laisse donc sans protection des localisations protégées par la version standard) et à l'opposé d'aggraver les pénalités si un personnage utilise une version intégrale d'une armure normalement partielle (une combinaison de kevlar est

plus gênante qu'un simple gilet pare-balles du même matériau mais vous protège intégralement).

Tableau : Exemples d'armes

Armes	Dégats	Mu	Auto	PR	Fiab	Fmin	Portée
Canif	1d6/3	-	-	0	F	-	-
Dague	1d6/2	-	-	+1	F	2	-
Epée Courte	1d6	-	-	+1	TF	3	-
Epée Longue	2d6	-	-	0	F	4	-
Rapière	1d6AP	-	-	+1	PF	3	-
Claymore	2d6+4	-	-	-2	F	7	-
Gourdin	1d6/2	-	-	+1	PF	2	-
Fleau	2d6	-	-	-1	PF	6	-
Masse d'Armes	2d6	-	-	0	F	5	-
Hallebarde	4d6	-	-	-2	PF	8	-
Lance	3d6	-	-	-1	F	6	-
Couteau de Jet	1d6/2	-	-	0	TF	3	Lancer
Shuriken	1d6	-	-	-1	TF	3	Lancer
Arbalète	3d6+3	10	-	+2	PF	5	120
Arc Court	3d6	10	-	0	PF	4	150
Arc Long	3d6+2	10	-	-1	PF	6	180
Pistolet léger	1d6+2	15	-	+1	F	2	50
Pistolet moyen	3d6	12	-	+1	F	4	50
Pistolet lourd	4d6	8	-	0	F	7	60
Pistolet Mitrail.	2d6	20	4	+1	F	5	100
Fusil de Sniper	3d6+3	9	-	+3	PF	4	400
Fusil d'Assaut	5d6	30	5	0	F	5	250
Shotgun	4d6	2	-	+2	F	5	100

Exemples d'Armures

Type d'armure	PA	Malus
Armure de Cuir	10	0
Cotte de Mailles	15	-2
Armure de Plaques	20	-4
Bouclier en Bois	10	Non
Bouclier en Métal	15	Non
Gilet pare-balles	18	-1
Armure Intégrale	25	-2