

# Aide-Mémoire du Maître de Jeu - System Universe d100

---

## Règles Fondamentales

---

### Mécanisme de Base

**Test de Compétence :**  $1d100 \leq \text{Attribut} + \text{Bonus de Compétence} + \text{Modificateurs}$

### Attributs Principaux

- **Corps (COR)** : Force, endurance, combat rapproché, santé
  - **Esprit (ESP)** : Intelligence, perception, combat à distance, technique
  - **Âme (ÂME)** : Charisme, intuition, magie, social
-

# Tables de Référence Rapide

## Modificateurs de Difficulté

Difficulté	Modificateur	Exemples
Très Facile	+30%	Ouvrir une porte, lire un panneau
Facile	+20%	Escalader avec prises, conduire sur route
Normale	+0%	Crocheter une serrure, tir à 20m
Difficile	-20%	Pirater un système, tir à 50m
Très Difficile	-30%	Désamorcer une bombe, acrobatie complexe
Héroïque	-40%	Accomplir l'impossible

## Bonus de Compétence par Rang

Rang	Bonus	Description
Novice	+0%	Aucune formation
Rang 1	+20%	Formation de base
Rang 2	+30%	Compétence solide
Rang 3	+40%	Expertise avancée
Rang 4	+50%	Maîtrise exceptionnelle
Rang 5	+60%	Légende vivante

## Réussites et Échecs Critiques

Résultat	Effet
01-05	<b>Réussite Critique</b> - Succès spectaculaire avec bonus
06 à Seuil	<b>Réussite</b> - Action accomplie normalement
Seuil+1 à 95	<b>Échec</b> - Action échouée sans conséquence grave
96-00	<b>Échec Critique</b> - Échec catastrophique avec complications

## Combat

### Initiative

**Calcul :**  $(ESP + COR) \div 2$  **Ordre :** Du plus haut au plus bas (1d100 + INIT en cas d'égalité)

### Actions par Tour

- **1 Action principale :** Attaquer, lancer un sort, compétence complexe
- **1 Action de mouvement :** Se déplacer, changer de position
- **Actions libres illimitées :** Parler, lâcher un objet, actions simples

### Jets d'Attaque

- **Corps à Corps :**  $1d100 \leq COR + \text{Bonus d'Arme} + \text{Modificateurs}$
- **À Distance :**  $1d100 \leq ESP + \text{Bonus d'Arme} + \text{Modificateurs}$

## Calcul des Dégâts

Type d'Arme	Formule	Exemples
Légère	$d100 \div 10$	Couteau, matraque, pistolet léger
Moyenne	$d100 \div 5$	Épée, hache, pistolet standard
Lourde	$d100 \div 3$	Épée 2 mains, fusil d'assaut
Très Lourde	$d100 \div 2$	Lance-roquettes, arme de siège

**Dégâts Finaux** = Dégâts de Base - Défense Appropriée

## Défenses

- **Défense Physique** :  $COR \div 2$  (réduit dégâts physiques)
  - **Défense Magique** :  $\hat{AME} \div 2$  (réduit dégâts magiques)
- 

## Magie

---

### Lancement de Sorts

**Test** :  $1d100 \leq \hat{AME} + \text{Compétence Magique} + \text{Modificateurs}$  **Coût** : Variable selon le sort (généralement 5-20 PM)

### Sorts de Base par École

#### Magie Élémentaire

- **Projectile de Feu** (5 PM) :  $d100 \div 4$  dégâts, portée 20m
- **Mur de Glace** (10 PM) : Barrière  $3 \times 3m$ , 20 PV, 10 minutes
- **Éclair** (8 PM) :  $d100 \div 3$  dégâts, ignore armure, portée 15m

#### Soins

- **Soin Mineur** (5 PM) : Restaure  $d100 \div 5$  PV, contact

- **Régénération** (15 PM) : 5 PV/tour pendant 5 tours, contact

## Protection

- **Bouclier Magique** (8 PM) : +10 Défense Magique, 10 minutes, contact
- 

## Progression

---

### Expérience (XP)

XP pour niveau suivant = Niveau Actuel  $\times$  100

### Sources d'XP

- **Combat difficile survécu** : 50-100 XP
- **Problème résolu créativement** : 25-75 XP
- **Objectif majeur accompli** : 100-200 XP
- **Excellent roleplay** : 10-50 XP bonus

### Montée de Niveau

À chaque niveau, le personnage gagne : - **+10 points d'attributs** à distribuer librement  
- **+1 rang de compétence** dans une spécialisation - Recalcul automatique des statistiques secondaires

---

## Statistiques Secondaires

---

### Calculs

- **Points de Vie** :  $COR + (Niveau \times 10)$
- **Points de Mana** :  $\hat{AME} + (Niveau \times 10)$
- **Initiative** :  $(ESP + COR) \div 2$
- **Défense Physique** :  $COR \div 2$

- **Défense Magique** :  $\text{ÂME} \div 2$
- 

## Bestiaire Rapide

---

### Créatures Communes

#### Loup Cristallin (Niveau 3)

**PV** : 90, **INIT** : 50, **DEF** : 30 **Attaques** : Morsure (  $d100 \div 5$  ), Cristaux (  $d100 \div 8$  , 10m)  
**Spécial** : +10 DM, bonus +10% en meute

#### Araignée des Ruines (Niveau 5)

**PV** : 120, **INIT** : 65, **DEF** : 35 **Attaques** : Morsure venimeuse (  $d100 \div 4$  + poison), Toile (immobilise) **Spécial** : Escalade parfaite, poison paralysant (-20%, 1h)

#### Soldat Gris (Niveau 6)

**PV** : 140, **INIT** : 65, **DEF** : 35 **Attaques** : Fusil plasma (  $d100 \div 3$  , 50m), Lame énergétique (  $d100 \div 4$  ) **Spécial** : Téléportation 10m (1/combat), +15 Défense

### Boss de Zone

#### L'Arbre-Mère (Niveau 15)

**PV** : 500, **INIT** : 87, **DEF** : 47 **Attaques** : Racines (  $d100 \div 2$  , 30m, 3 cibles), Spores (  $d100 \div 5$  , zone 20m), Fruits explosifs (  $d100 \div 3$  , 50m, zone 5m) **Spécial** : Régénération 20 PV/tour, contrôle végétation 100m, immunité < 15 dégâts

---

## Conditions et États

---

### États Négatifs

- **Empoisonné** : Malus -20% à tous les tests, durée variable

- **Paralysé** : Impossible d'agir, défense réduite de moitié
- **Étourdi** : Perd l'action principale du tour suivant
- **Aveuglé** : Malus -40% aux actions nécessitant la vue
- **Fatigué** : Malus -10% après 8h d'activité intense

## États Positifs

- **Béni** : Bonus +10% à tous les tests, durée limitée
  - **Régénération** : Récupère des PV chaque tour
  - **Bouclier** : Absorption de dégâts temporaire
  - **Hâte** : Action supplémentaire par tour
- 

## Environnement et Zones

---

### Types de Zones

- **Zone Verte** : Sécurité relative, créatures niveau 1-3
- **Zone Jaune** : Danger modéré, créatures niveau 4-7
- **Zone Rouge** : Haute dangerosité, créatures niveau 8-12
- **Zone Noire** : Mortelle, créatures niveau 13+, boss de zone

### Dangers Environnementaux

- **Radiations** : Dégâts continus, malus aux tests
  - **Température extrême** : Malus aux actions physiques
  - **Gravité modifiée** : Bonus ou malus selon l'intensité
  - **Tempête énergétique** : Bloque communications, malus magie
-

# Factions Principales

---

## Alliance Terrienne

**Objectif** : Unir l'humanité, reprendre la Terre **Avantages** : Équipement militaire, soutien logistique **Inconvénients** : Bureaucratie, règles strictes

## Les Libres

**Objectif** : Liberté individuelle, survie personnelle **Avantages** : Flexibilité, marché noir **Inconvénients** : Manque de soutien, isolement

## Les Puristes

**Objectif** : Rejeter le Système, retrouver l'ancien monde **Avantages** : Résistance mentale, cohésion **Inconvénients** : Technologie limitée, vulnérabilité

## Les Évolutionnistes

**Objectif** : Embrasser le Système, évoluer **Avantages** : Capacités surhumaines, technologie avancée **Inconvénients** : Perte d'humanité, instabilité

---

# Conseils de Maîtrise

---

## Gestion de l'Ambiance

- Alternez tension (exploration dangereuse) et répit (interactions sociales)
- Décrivez l'environnement post-apocalyptique avec détails sensoriels
- Utilisez la musique et les effets sonores pour renforcer l'immersion

## Équilibrage des Rencontres

- **Facile** : Niveau des créatures = Niveau moyen du groupe -2
- **Modéré** : Niveau des créatures = Niveau moyen du groupe



- **Difficile** : Niveau des créatures = Niveau moyen du groupe +2
- **Épique** : Boss de zone ou multiple créatures puissantes

## Récompenses Équilibrées

- **XP** : Basé sur la difficulté et la créativité
- **Équipement** : Progression graduelle, pas de surpuissance
- **Information** : Indices sur l'intrigue, contacts utiles
- **Territoire** : Bases sécurisées, zones contrôlées

## Gestion des Joueurs

- Encouragez la coopération et le roleplay
  - Donnez à chaque personnage des moments de gloire
  - Adaptez les défis aux forces et faiblesses du groupe
  - Récompensez les solutions créatives même si elles échouent
- 

## Générateur de Missions Rapide

---

### Objectifs (1d6)

1. **Récupération** : Artefact, données, survivant
2. **Élimination** : Menace, boss de zone, rival
3. **Exploration** : Zone inconnue, ruines, laboratoire
4. **Escorte** : VIP, convoi, réfugiés
5. **Négociation** : Accord commercial, alliance, trêve
6. **Investigation** : Mystère, disparition, sabotage

### Complications (1d6)

1. **Équipement défaillant** au moment critique
2. **Trahison** d'un allié supposé

3. **Faction rivale** arrive sur les lieux
4. **Boss de zone** se réveille prématurément
5. **Tempête énergétique** bloque les communications
6. **Information erronée** change la donne

## Lieux (1d6)

1. **Colonie abandonnée** avec mystère à résoudre
2. **Laboratoire souterrain** avec expériences dangereuses
3. **Ruines urbaines** infestées de mutants
4. **Base militaire** avec défenses automatiques
5. **Site d'impact alien** avec technologie avancée
6. **Zone de quarantaine** avec contamination active

---

**System Universe d100** - Aide-Mémoire du Maître de Jeu *Référence rapide pour sessions fluides* Version UTF-8 - Créé par Manus AI pour l'accessibilité