

# System Universe : Le Jeu de Rôle d100

---

## Introduction

Bienvenue dans **System Universe : Le Jeu de Rôle**, une adaptation de la célèbre série de romans LitRPG de SunriseCV. Ce jeu vous invite à plonger dans un univers post-apocalyptique où la Terre a été transformée par une mystérieuse "Intégration du Système". Les lois de la physique ont été réécrites, la faune et la flore sont devenues mortelles, et l'humanité doit lutter pour sa survie contre des monstres et de redoutables envahisseurs extraterrestres.

Dans ce monde, chaque individu est régi par le "Système", une interface de jeu de rôle qui dicte les règles de la progression, des compétences et du combat. Vous incarnerez un survivant, un personnage doté de capacités uniques, qui devra se battre, explorer et évoluer pour se faire une place dans ce nouvel ordre mondial.

Ce manuel utilise un **système d100** simple et élégant, où tous les jets de dés utilisent des pourcentages faciles à comprendre et à calculer.

## Qu'est-ce qu'un Jeu de Rôle ?

Un jeu de rôle (JDR) est un jeu de société coopératif dans lequel les joueurs incarnent des personnages dans un univers fictif. Un joueur, le **Maître de Jeu (MJ)**, décrit le monde, les situations et les personnages non-joueurs (PNJ), tandis que les autres joueurs décrivent les actions de leurs personnages. Les résultats des actions sont déterminés par le dialogue et des lancers de dés à 100 faces.

L'objectif est de créer une histoire interactive et passionnante ensemble. Il n'y a pas de gagnant ou de perdant ; l'important est de s'amuser et de vivre des aventures mémorables.

# Chapitre 1 : Le Système de Jeu d100

---

Ce chapitre détaille les règles fondamentales qui régissent le jeu, basées entièrement sur le système de pourcentages.

## Attributs de Personnage

Chaque personnage est défini par trois attributs principaux, exprimés en pourcentages :

**Corps (COR)** : Représente la force physique, l'endurance, l'agilité, les réflexes et la santé générale du personnage. Un score élevé indique un personnage robuste et apte au combat physique.

**Esprit (ESP)** : Mesure l'intelligence, la perception, la ruse, la volonté et les capacités d'analyse du personnage. Un score élevé est crucial pour les compétences techniques, la stratégie et la résistance mentale.

**Âme (ÂME)** : Juge la force de caractère, le charisme, l'intuition et le potentiel magique du personnage. Un score élevé est indispensable pour utiliser la magie et interagir socialement.

## Statistiques Secondaires

Les statistiques secondaires sont dérivées des attributs principaux et du niveau du personnage :

**Points de Vie (PV)** : Représentent la santé du personnage. Si les PV tombent à 0, le personnage est inconscient ou mort. - **Calcul** :  $PV_{max} = COR + (Niveau \times 10)$

**Points de Mana (PM)** : Représentent l'énergie magique du personnage, utilisée pour lancer des sorts et activer des compétences spéciales. - **Calcul** :  $PM_{max} = ÂME + (Niveau \times 10)$

**Initiative (INIT)** : Détermine l'ordre d'action en combat. - **Calcul** :  $INIT = (ESP + COR) \div 2$

**Défense Physique (DEF)** : Réduit les dégâts physiques subis. - **Calcul** :  $DEF = COR \div 2$

**Défense Magique (DM)** : Réduit les dégâts magiques subis. - **Calcul** : DM = ÂME ÷ 2

## Résolution d'Actions (Tests de Compétence)

Toutes les actions dans System Universe utilisent le même mécanisme simple :

**Lancer 1d100 ≤ (Attribut + Bonus de Compétence + Modificateurs)**

### Modificateurs de Difficulté

Difficulté	Modificateur	Exemple
Très Facile	+30%	Ouvrir une porte non verrouillée
Facile	+20%	Escalader un mur avec des prises
Normale	+0%	Crocheter une serrure standard
Difficile	-20%	Pirater un système sécurisé
Très Difficile	-30%	Désamorcer une bombe complexe
Héroïque	-40%	Accomplir l'impossible

### Réussites et Échecs Critiques

- **Réussite Critique** : Jet de 01-05 → Succès spectaculaire avec bonus
- **Réussite** : Jet ≤ Seuil → Action réussie normalement
- **Échec** : Jet > Seuil → Action échouée
- **Échec Critique** : Jet de 96-00 → Échec catastrophique avec complications

## Combat

Le combat suit une structure organisée en tours et phases.

### Initiative

Au début du combat, chaque participant lance 1d100 + INIT. L'ordre d'action est déterminé du plus haut au plus bas.

## Actions de Combat

Chaque tour, un personnage peut effectuer : - **1 Action principale** : Attaquer, lancer un sort, utiliser une compétence complexe - **1 Action de mouvement** : Se déplacer, changer de position - **Actions libres illimitées** : Parler, lâcher un objet, actions simples

### Jets d'Attaque

**Attaque au Corps à Corps** :  $1d100 \leqslant \text{COR} + \text{Bonus d'Arme} + \text{Modificateurs}$  **Attaque à Distance** :  $1d100 \leqslant \text{ESP} + \text{Bonus d'Arme} + \text{Modificateurs}$

### Calcul des Dégâts

Les dégâts dépendent du type d'arme utilisée :

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

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

### Défense

- **Défense Physique** : Réduit les dégâts d'armes physiques
- **Défense Magique** : Réduit les dégâts de sorts et capacités magiques

## Progression et Expérience

### Gain d'Expérience

Les personnages gagnent de l'expérience (XP) en : - Survivant à des combats difficiles - Résolvant des problèmes complexes - Accomplissant des objectifs d'histoire - Faisant preuve de bon roleplay

## Montée de Niveau

**XP requis pour le niveau suivant** = Niveau Actuel × 100

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

## Exemple de Progression

Un personnage niveau 2 (200 XP) qui atteint 300 XP passe niveau 3 : - Il distribue 10 points (ex: +4 COR, +3 ESP, +3 ÂME) - Il améliore une compétence (ex: Combat Rapproché passe de Rang 1 à Rang 2) - Ses PV et PM augmentent de 10 chacun

# Chapitre 2 : Création de Personnage

---

## Étape 1 : Répartition des Attributs

Vous disposez de **150 points** à répartir entre vos trois attributs. Chaque attribut doit avoir au minimum 20% et au maximum 80%.

**Exemples de répartitions :** - **Guerrier** : COR 70%, ESP 40%, ÂME 40% - **Technicien** : COR 40%, ESP 70%, ÂME 40% - **Mystique** : COR 30%, ESP 45%, ÂME 75%

## Étape 2 : Choix de la Classe

Votre classe détermine vos compétences de départ et votre style de jeu.

### Guerrier

**Spécialisation** : Combat rapproché et protection d'équipe **Compétences de départ** : - Combat Rapproché (Rang 1) : +20% aux attaques au corps à corps - Résistance (Rang 1) : +20% aux tests de résistance physique

**Équipement de départ** : - Épée ou hache (arme moyenne) - Armure légère (+5 Défense Physique) - Bouclier (+3 Défense Physique)

## Tireur d'Élite

**Spécialisation :** Combat à distance et reconnaissance **Compétences de départ :** - Tir de Précision (Rang 1) : +20% aux attaques à distance - Furtivité (Rang 1) : +20% aux tests de discréction

**Équipement de départ :** - Fusil de précision (arme lourde) - Armure légère (+3 Défense Physique) - Jumelles et équipement de survie

## Technicien

**Spécialisation :** Technologie et support technique **Compétences de départ :** - Piratage (Rang 1) : +20% aux tests informatiques - Réparation (Rang 1) : +20% aux tests de réparation

**Équipement de départ :** - Pistolet (arme moyenne) - Ordinateur portable - Trousse d'outils et composants électroniques

## Mystique

**Spécialisation :** Magie et soins **Compétences de départ :** - Magie Élémentaire (Rang 1) : +20% aux sorts d'attaque - Soins (Rang 1) : +20% aux sorts de guérison

**Équipement de départ :** - Bâton magique (+2 aux jets de magie) - Robe mystique (+5 Défense Magique) - Composants magiques

## Survivant

**Spécialisation :** Polyvalence et adaptation **Compétences de départ :** - Survie (Rang 1) : +20% aux tests de survie en milieu hostile - Athlétisme (Rang 1) : +20% aux tests physiques

**Équipement de départ :** - Couteau de survie (arme légère) - Équipement de camping - Rations et matériel de première nécessité

## Étape 3 : Calcul des Statistiques

Une fois vos attributs et classe choisis, calculez vos statistiques :

**Points de Vie** = COR + 10 (niveau 1) **Points de Mana** = ÂME + 10 (niveau 1) **Initiative** = (ESP + COR) ÷ 2 **Défense Physique** = COR ÷ 2 **Défense Magique** = ÂME ÷ 2

## Étape 4 : Détails du Personnage

Donnez vie à votre personnage en définissant : - **Nom et âge** - **Apparence physique** - **Personnalité et motivations** - **Histoire personnelle avant l'Intégration** - **Objectifs dans ce nouveau monde**

## Chapitre 3 : Système de Compétences

---

### Rangs de Compétence

Les compétences sont organisées en rangs qui donnent des bonus croissants :

Rang	Bonus	Description
Novice	+0%	Aucune formation particulière
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

### Compétences par Catégorie

#### Combat

- **Combat Rapproché** : Attaques au corps à corps
- **Tir de Précision** : Attaques à distance
- **Défense** : Parade et esquive
- **Tactique** : Stratégie de combat

#### Physique

- **Athlétisme** : Course, saut, escalade

- **Furtivité** : Discrétion et infiltration
- **Survie** : Orientation, chasse, résistance aux éléments
- **Résistance** : Endurance et récupération

## Mental

- **Piratage** : Informatique et systèmes électroniques
- **Investigation** : Recherche d'indices et déduction
- **Médecine** : Premiers soins et chirurgie
- **Sciences** : Connaissances techniques et théoriques

## Social

- **Persuasion** : Convaincre et négocier
- **Intimidation** : Menacer et impressionner
- **Tromperie** : Mentir et manipuler
- **Leadership** : Commander et inspirer

## Magique

- **Magie Élémentaire** : Sorts d'attaque (feu, glace, foudre)
- **Soins** : Magie de guérison et de régénération
- **Protection** : Boucliers magiques et résistances
- **Divination** : Perception magique et prédition

## Utilisation des Compétences

Pour utiliser une compétence, lancez : **1d100 ≤ Attribut Approprié + Bonus de Compétence + Modificateurs**

**Exemples :** - **Escalader un mur** : COR + Athlétisme + Modificateur de difficulté - **Pirater un ordinateur** : ESP + Piratage + Modificateur de difficulté - **Lancer un sort de soin** : ÂME + Soins + Modificateur de difficulté

# Chapitre 4 : Magie et Technologie

---

## Système Magique

Dans l'univers de System Universe, la magie fonctionne selon des règles précises établies par le Système.

### Lancement de Sorts

**Test de Magie :**  $1d100 \leq \text{ÂME} + \text{Compétence Magique} + \text{Modificateurs}$  **Coût en Mana :** Variable selon le sort (généralement 5-20 PM)

### Sorts de Base

#### Magie Élémentaire

**Projectile de Feu** (5 PM) - **Test** : ÂME + Magie Élémentaire - **Dégâts** :  $d100 \div 4$  (dégâts magiques) - **Portée** : 20 mètres

**Mur de Glace** (10 PM) - **Test** : ÂME + Magie Élémentaire - **Effet** : Crée une barrière de 3m × 3m (20 PV) - **Durée** : 10 minutes

**Éclair** (8 PM) - **Test** : ÂME + Magie Élémentaire - **Dégâts** :  $d100 \div 3$  (dégâts magiques, ignore l'armure) - **Portée** : 15 mètres

#### Soins

**Soin Mineur** (5 PM) - **Test** : ÂME + Soins - **Effet** : Restaure  $d100 \div 5$  PV - **Portée** : Contact

**Régénération** (15 PM) - **Test** : ÂME + Soins - **Effet** : Restaure 5 PV par tour pendant 5 tours - **Portée** : Contact

#### Protection

**Bouclier Magique** (8 PM) - **Test** : ÂME + Protection - **Effet** : +10 Défense Magique pendant 10 minutes - **Portée** : Contact

## Technologie Avancée

### Équipement High-Tech

**Armes Énergétiques - Pistolet Plasma** : Arme moyenne, ignore 50% de l'armure -  
**Fusil à Rails** : Arme très lourde, +20% précision

**Armures Énergétiques - Combinaison Énergétique** : +10 Défense Physique et Magique - **Exosquelette** : +20 COR, +15 Défense Physique

### Piratage et Systèmes

**Niveaux de Sécurité** : - **Basique** : Difficulté Normale - **Militaire** : Difficulté Très Difficile - **Alien** : Difficulté Héroïque

**Effets du Piratage Réussi** : - Accès aux données - Contrôle des systèmes - Désactivation des défenses

## Chapitre 5 : L'Univers de System Universe

---

### L'Intégration du Système

Il y a dix ans, la Terre a subi un événement cataclysmique appelé "l'Intégration du Système". En une nuit, la planète entière a été transformée. Les lois de la physique ont été modifiées, la faune et la flore ont muté, et une interface de jeu de rôle est apparue dans l'esprit de chaque être humain.

Cette interface, connue sous le nom de "Système", permet aux humains de voir leurs statistiques, de gagner de l'expérience et de développer des capacités surhumaines. Mais ce don a un prix : la Terre est devenue un terrain de jeu mortel où seuls les plus forts survivent.

### Les Zones Transformées

#### Zones Vertes (Sécurité Relative)

- **Niveau de danger** : Faible
- **Monstres** : Créatures de niveau 1-3

- **Ressources** : Nourriture, eau, matériaux de base
- **Population** : Colonies humaines survivantes

### Zones Jaunes (Danger Modéré)

- **Niveau de danger** : Moyen
- **Monstres** : Créatures de niveau 4-7
- **Ressources** : Métaux rares, composants technologiques
- **Population** : Avant-postes fortifiés

### Zones Rouges (Haute Dangereuse)

- **Niveau de danger** : Élevé
- **Monstres** : Créatures de niveau 8-12
- **Ressources** : Cristaux d'énergie, artefacts aliens
- **Population** : Expéditions militaires uniquement

### Zones Noires (Mortelles)

- **Niveau de danger** : Extrême
- **Monstres** : Créatures de niveau 13+, Boss de zone
- **Ressources** : Technologie alien, objets légendaires
- **Population** : Aucune présence humaine permanente

## Les Factions

### L'Alliance Terrienne

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

### Les Libres

**Objectif** : Liberté individuelle et survie personnelle **Méthodes** : Indépendance, commerce, opportunisme **Avantages** : Flexibilité, accès au marché noir **Inconvénients**

: Manque de soutien, isolement

## Les Puristes

**Objectif** : Rejeter le Système et retrouver l'ancien monde **Méthodes** : Refus de la technologie alien, vie simple **Avantages** : Résistance mentale, cohésion communautaire **Inconvénients** : Technologie limitée, vulnérabilité

## Les Évolutionnistes

**Objectif** : Embrasser pleinement le Système et évoluer **Méthodes** : Expérimentation, fusion avec la technologie alien **Avantages** : Capacités surhumaines, technologie avancée **Inconvénients** : Perte d'humanité, instabilité mentale

## Les Envahisseurs

### Éclaireurs Gris

**Apparence** : Humanoïdes de 2 mètres, peau grise métallique **Capacités** : Technologie énergétique, téléportation courte **Tactiques** : Reconnaissance, sabotage, enlèvements  
**Niveau** : 5-8

### Chasseurs Rouges

**Apparence** : Créatures insectoïdes de 3 mètres, carapace rouge **Capacités** : Vol, attaques acides, résistance physique **Tactiques** : Assauts directs, chasse en meute  
**Niveau** : 8-12

### Seigneurs Noirs

**Apparence** : Entités énergétiques dans des armures cristallines **Capacités** : Magie puissante, contrôle mental, régénération **Tactiques** : Commandement, manipulation, destruction massive **Niveau** : 15-20

## Lieux Emblématiques

### New Geneva (Zone Verte)

**Population** : 50,000 habitants **Gouvernement** : Conseil démocratique **Spécialités** : Commerce, diplomatie, formation de recrues **Défenses** : Murs énergétiques, milice

bien équipée

### Les Ruines de Paris (Zone Rouge)

**État** : Ville fantôme envahie par la végétation mutante **Dangers** : Plantes carnivores géantes, gaz toxiques **Trésors** : Archives scientifiques, laboratoires abandonnés **Boss de Zone** : L'Arbre-Mère (Niveau 15)

### Le Cratère de Berlin (Zone Noire)

**État** : Site d'impact d'un vaisseau alien **Dangers** : Radiations énergétiques, gardiens mécaniques **Trésors** : Technologie alien pure, cristaux de pouvoir **Boss de Zone** : Le Gardien du Vaisseau (Niveau 20)

## Chapitre 6 : Guide du Maître de Jeu

---

### Principes Fondamentaux

#### Créer une Atmosphère

System Universe mélange horreur post-apocalyptique et espoir de renaissance. L'ambiance doit alterner entre moments de tension (exploration de zones dangereuses) et de répit (interactions dans les colonies).

#### Gérer la Progression

Le système d100 permet une progression fluide. Récompensez les joueurs pour : - La créativité dans la résolution de problèmes - Le travail d'équipe efficace - Le roleplay immersif - La prise de risques calculés

#### Équilibrer les Défis

Variez les types de défis : - **Combat** : Affrontements tactiques contre monstres et envahisseurs - **Exploration** : Découverte de lieux dangereux et mystérieux - **Social** : Négociations avec les factions et les survivants - **Technique** : Piratage, réparations, recherche scientifique

# Règles Optionnelles

## Fatigue et Stress

**Fatigue** : Après 8 heures d'activité intense, -10% à tous les tests **Stress** : Situations traumatisantes imposent des malus temporaires

## Conditions Environnementales

**Radiations** : Dégâts continus dans certaines zones **Température Extrême** : Malus aux actions physiques **Gravité Modifiée** : Bonus ou malus selon les zones aliens

## Équipement Dégradé

Les armes et armures se dégradent avec l'usage et nécessitent des réparations régulières.

## Créer des Aventures

### Structure d'Aventure Type

1. **Accroche** : Mission donnée par une faction ou découverte d'une opportunité
2. **Préparation** : Recherche d'informations, acquisition d'équipement
3. **Voyage** : Déplacement vers la zone cible avec rencontres aléatoires
4. **Exploration** : Investigation du lieu avec défis variés
5. **Climax** : Confrontation majeure ou découverte importante
6. **Résolution** : Retour et récompenses, conséquences des actions

### Générateur de Missions

**Objectifs Possibles** : - Récupérer un artefact alien dans une zone dangereuse - Escorter un scientifique vers un laboratoire abandonné - Négocier un accord commercial entre deux colonies - Éliminer une menace qui terrorise une communauté - Découvrir le sort d'une expédition disparue

**Complications** : - Équipement défaillant au mauvais moment - Trahison d'un allié supposé - Arrivée d'une faction rivale sur les lieux - Réveil d'un boss de zone endormi - Tempête énergétique qui bloque les communications

## Gestion des PNJ

### Alliés Récurrents

Créez des PNJ mémorables qui peuvent devenir des contacts réguliers : - **Marcus Chen** : Marchand d'armes pragmatique - **Dr. Sarah Williams** : Scientifique idéaliste de l'Alliance - **Razor** : Éclaireur libre aux méthodes douteuses - **Mère Supérieure Elena** : Leader spirituelle des Puristes

### Ennemis Récurrents

Développez des antagonistes qui évoluent avec les personnages : - **Commandant Voss** : Officier de l'Alliance corrompu - **Le Prophète** : Leader fanatique des Évolutionnistes - **Seigneur Keth'var** : Envahisseur noir intelligent et manipulateur

## Récompenses et Progression

### Distribution d'XP

- **Survie à un combat difficile** : 50-100 XP
- **Résolution créative d'un problème** : 25-75 XP
- **Accomplissement d'objectif majeur** : 100-200 XP
- **Excellent roleplay** : 10-50 XP bonus

### Trésors et Équipement

Récompensez les joueurs avec : - **Armes et armures améliorées** - **Composants technologiques rares** - **Informations précieuses** - **Contacts et alliances** - **Bases d'opération sécurisées**

# Chapitre 7 : Bestiaire

---

## Créatures Mutantes

### Loup Cristallin (Niveau 3)

**Apparence :** Loup dont la fourrure a été remplacée par des cristaux bleus **Statistiques :** COR 60%, ESP 40%, ÂME 30% **PV :** 90, **Initiative :** 50, **Défense :** 30 **Attaques :** Morsure ( $d100 \div 5$ ), Projection de cristaux ( $d100 \div 8$ , portée 10m) **Capacités Spéciales :** Résistance magique (+10 DM), Pack (bonus +10% si en groupe)

### Araignée des Ruines (Niveau 5)

**Apparence :** Araignée géante de 2 mètres avec des pattes métalliques **Statistiques :** COR 70%, ESP 60%, ÂME 20% **PV :** 120, **Initiative :** 65, **Défense :** 35 **Attaques :** Morsure venimeuse ( $d100 \div 4$  + poison), Toile (immobilisation) **Capacités Spéciales :** Escalade parfaite, Poison paralysant (malus -20% pendant 1 heure)

### Ours Blindé (Niveau 7)

**Apparence :** Ours massif avec des plaques d'armure naturelle **Statistiques :** COR 90%, ESP 30%, ÂME 25% **PV :** 180, **Initiative :** 60, **Défense :** 45 **Attaques :** Griffes ( $d100 \div 3$ ), Charge ( $d100 \div 2$ , nécessite élan) **Capacités Spéciales :** Armure naturelle (ignore 10 points de dégâts), Rage (double dégâts quand PV < 50%)

## Créatures Aliens

### Drone de Reconnaissance (Niveau 4)

**Apparence :** Sphère métallique flottante avec capteurs multiples **Statistiques :** COR 40%, ESP 80%, ÂME 50% **PV :** 80, **Initiative :** 90, **Défense :** 20 **Attaques :** Rayon paralysant (immobilisation 1d4 tours), Alerte (appelle des renforts) **Capacités Spéciales :** Vol, Détection avancée (impossible à surprendre), Bouclier énergétique (absorbe 20 dégâts)

## **Soldat Gris (Niveau 6)**

**Apparence** : Humanoïde de 2m en armure énergétique grise **Statistiques** : COR 70%, ESP 60%, ÂME 40% **PV** : 140, **Initiative** : 65, **Défense** : 35 **Attaques** : Fusil plasma ( $d100 \div 3$ , portée 50m), Lame énergétique ( $d100 \div 4$ ) **Capacités Spéciales** : Téléportation courte (10m, 1/combat), Armure énergétique (+15 Défense)

## **Chasseur Rouge (Niveau 10)**

**Apparence** : Créature insectoïde de 3m avec des ailes membraneuses **Statistiques** : COR 85%, ESP 70%, ÂME 55% **PV** : 220, **Initiative** : 77, **Défense** : 42 **Attaques** : Griffes acides ( $d100 \div 2 +$  corrosion d'armure), Crachat acide ( $d100 \div 4$ , portée 20m) **Capacités Spéciales** : Vol rapide, Acide (détruit 1 point d'armure par attaque), Régénération (5 PV/tour)

## **Boss de Zone**

### **L'Arbre-Mère (Niveau 15)**

**Apparence** : Arbre gigantesque de 50m avec des racines animées et des fruits explosifs **Statistiques** : COR 95%, ESP 80%, ÂME 90% **PV** : 500, **Initiative** : 87, **Défense** : 47 **Attaques** : - Racines fouettantes ( $d100 \div 2$ , portée 30m, peut attaquer 3 cibles) - Spores toxiques ( $d100 \div 5$  à tous dans 20m, poison) - Fruits explosifs ( $d100 \div 3$ , portée 50m, zone d'effet 5m) **Capacités Spéciales** : - Régénération majeure (20 PV/tour) - Contrôle de la végétation (anime les plantes dans 100m) - Immunité aux dégâts physiques légers (ignore < 15 dégâts)

### **Le Gardien du Vaisseau (Niveau 20)**

**Apparence** : Robot géant de 10m en alliage alien avec armes intégrées **Statistiques** : COR 100%, ESP 95%, ÂME 70% **PV** : 800, **Initiative** : 97, **Défense** : 50 **Attaques** : - Canon à plasma ( $d100$ , portée 100m, traverse les obstacles) - Missiles guidés ( $d100 \div 2 \times 4$  missiles, portée 200m) - Champ de force (repousse tous les ennemis dans 10m) **Capacités Spéciales** : - Boucliers énergétiques (absorbe 50 dégâts/tour) - Réparation automatique (30 PV/tour si non attaqué) - Analyse tactique (bonus +20% après 1 tour d'observation) - Mode berserk (double attaques quand PV < 200)

# Scénario d'Introduction : "L'Avant-Poste Oublié"

---

## Contexte

Les personnages sont des membres d'une équipe d'exploration envoyée par New Geneva pour enquêter sur la perte de contact avec l'avant-poste de Colline Verte, une petite colonie minière située en Zone Jaune.

## Acte I : La Mission

**Lieu :** Bureau des Missions de New Geneva

Le Commandant Torres, un vétéran de l'Alliance Terrienne, brieffe l'équipe :

*"Colline Verte a cessé de répondre aux communications il y a trois jours. Leur dernière transmission mentionnait des 'anomalies dans les tunnels'. Votre mission : découvrir ce qui s'est passé et, si possible, évacuer les survivants. L'avant-poste compte normalement 50 personnes, principalement des mineurs et leurs familles."*

**Équipement fourni :** - Radios longue portée - Trousse médicale d'urgence - Rations pour 5 jours - Véhicule tout-terrain

## Acte II : Le Voyage

**Lieu :** Route vers Colline Verte (50 km)

Le voyage prend 4 heures à travers un paysage désolé. Lancez 1d100 pour une rencontre aléatoire :

**01-30** : Pas de rencontre **31-60** : Meute de 2d4 Loups Cristallins **61-85** : Véhicule abandonné avec des provisions utiles **86-95** : Patrouille de l'Alliance (alliés potentiels) **96-00** : Drone de Reconnaissance alien (fuit si détecté)

## Acte III : L'Avant-Poste Silencieux

**Lieu :** Colline Verte

L'avant-poste semble désert. Les bâtiments sont intacts mais vides. Des signes de lutte sont visibles : impacts d'armes, barricades improvisées, traces de sang.

**Indices à découvrir :** - **Bureau du Directeur** : Journal mentionnant des "créatures dans les mines" - **Infirmerie** : Plusieurs lits occupés, patients disparus - **Réfectoire** : Repas interrompus, nourriture encore fraîche - **Générateur** : Fonctionne encore, éclairage partiel - **Entrée de la Mine** : Barricadée de l'intérieur

## Acte IV : Dans les Profondeurs

**Lieu :** Tunnels de la mine

Les tunnels s'enfoncent sur plusieurs niveaux. L'équipe découvre :

**Niveau 1** : Équipement minier abandonné, traces de combat **Niveau 2** : Cocons d'Araignées des Ruines contenant des corps **Niveau 3** : Nid principal avec la Reine Araignée (Niveau 8) et 6 survivants terrifiés

## Combat Final : La Reine Araignée

**Statistiques** : COR 80%, ESP 70%, ÂME 30% **PV** : 200, **Initiative** : 75, **Défense** : 40

**Attaques** : - Morsure venimeuse ( $d100 \div 3$  + poison fort) - Projection de toile (immobilise 1d3 cibles) - Appel de renforts (2d4 araignées normales)

## Résolution

**Succès** : Les survivants sont sauvés, l'avant-poste peut être réoccupé **Échec partiel** : Quelques survivants sauvés, mine fermée définitivement **Échec** : Aucun survivant, l'équipe doit fuir

**Récompenses** : - 150 XP par personnage (succès complet) - Équipement minier de qualité - Reconnaissance de l'Alliance Terrienne - Accès à de nouvelles missions

# Annexes

---

## Table de Référence Rapide

### Modificateurs de Difficulté

Difficulté	Modificateur
Très Facile	+30%
Facile	+20%
Normale	+0%
Difficile	-20%
Très Difficile	-30%
Héroïque	-40%

### Dégâts par Type d'Arme

Type	Calcul
Légère	d100 ÷ 10
Moyenne	d100 ÷ 5
Lourde	d100 ÷ 3
Très Lourde	d100 ÷ 2

## Bonus de Compétence

Rang	Bonus
Novice	+0%
Rang 1	+20%
Rang 2	+30%
Rang 3	+40%
Rang 4	+50%
Rang 5	+60%

## Feuille de Personnage Vierge

Nom : \_\_ Classe : \_\_ Niveau : \_ XP : / \_\_ Faction : \_\_\_\_\_

### Attributs

- **Corps (COR)** : \_\_\_\_ %
- **Esprit (ESP)** : \_\_\_\_ %
- **Âme (ÂME)** : \_\_\_\_ %

### Statistiques

- **Points de Vie** : \_ / \_\_\_\_
- **Points de Mana** : \_ / \_\_\_\_
- **Initiative** : \_\_\_\_ %
- **Défense Physique** : \_\_\_\_\_
- **Défense Magique** : \_\_\_\_\_

### Compétences

- \_\_ : **Rang** \_\_ (+\_\_\_\_%)
- \_\_ : **Rang** \_\_ (+\_\_\_\_%)
- \_\_ : **Rang** \_\_ (+\_\_\_\_%)

- \_\_ : **Rang** \_\_ (+\_\_\_\_%)

## Équipement

Arme Principale : \_\_\_\_\_ Armure : \_\_\_\_\_ Équipement Divers :

---

---

## Notes

---

---

**System Universe d100** - Un jeu de rôle post-apocalyptique accessible *Basé sur l'univers de SunriseCV - Adapté pour le système d100 Version 1.0 - Crée par Manus AI pour l'accessibilité*