

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 | Réussite Critique - Succès spectaculaire avec bonus |
| 06 à Seuil | Réussite - Action accomplie normalement |
| Seuil+1 à 95 | Échec - Action échouée sans conséquence grave |
| 96-00 | Échec Critique - Échec catastrophique avec complications |

Combat

Initiative

Calcul : (ESP + COR) ÷ 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** : $1d100 \leq \text{COR} + \text{Bonus d'Arme} + \text{Modificateurs}$
- **À Distance** : $1d100 \leq \text{ESP} + \text{Bonus d'Arme} + \text{Modificateurs}$

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** : ÂME $\div 2$ (réduit dégâts magiques)
-

Magie

Lancement de Sorts

Test : $1d100 \leq \text{ÂME} + \text{Compétence Magique} + \text{Modificateurs}$ **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 3×3m, 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 × 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 × 10)
- **Points de Mana** : ÂME + (Niveau × 10)
- **Initiative** : (ESP + COR) ÷ 2
- **Défense Physique** : COR ÷ 2

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

Bestiaire Rapide

Créatures Communes

Loup Cristallin (Niveau 3)

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

Araignée des Ruines (Niveau 5)

PV : 120, **INIT** : 65, **DEF** : 35 **Attaques** : Morsure venimeuse (d100÷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÷3 , 50m), Lame énergétique (d100÷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÷2 , 30m, 3 cibles), Spores (d100÷5 , zone 20m), Fruits explosifs (d100÷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 - Crée par Manus AI pour l'accessibilité*