

# LIVRET 1 : MÉCANISMES

Ce document contient toutes les règles de résolution, le combat, la magie et l'exploration technique.

---

## 1. Philosophie du Système (SCCS)

Ce système abandonne les Points de Vie (PV) et les jets de dégâts aléatoires au profit d'une logique d'**Opportunités et de Conséquences**.

Le combat est une discussion tactique où les joueurs cherchent à identifier les failles de l'adversaire pour placer un coup décisif. La résolution se base sur la logique martiale : si une attaque est techniquement supérieure à la protection, elle touche. Si les niveaux sont égaux, la résistance de l'adversaire est déterminée par une jauge de tension indiquée par le résultat d'un D6.

---

## 2. La Matrice Martiale (Définitions)

Le profil martial est décomposé en 12 statistiques distinctes (6 en Attaque, 6 en Protection).

### 2.1 Les Compétences d'Attaque :

#### A. Le Type

L'attaque est caractérisée par son mode d'exécution : Direct, Circulaire ou Saisie.

TYPE	Arme Naturelle ou Manufacturée	Effet Magique ou Surnaturel
Direct	Attaque d'Estoc, Jab, Tir, Lancé, ...	Projectile, Rayon, flux linéaire, ...
Circulaire	Attaque de Taille, Coup de pied circulaire, Crochet, Balayage, ...	Disque, Demi-lune, ...
Saisie	Clé, Projection, Écrasement, Constriction, ...	Télékinésie, Entrave, Manipulation, Écrasement, Constriction, ...

#### B. La Cible

Viser et atteindre un point spécifique.

CIBLE	Morphologique	Conceptuelle
-------	---------------	--------------

<b>Tête</b>	Tête, Cou, Yeux, Cheveux, ...	Esprit, Mental, Sens, Illusions, ...
<b>Tronc</b>	Plexus, Foie, Coeur, Poumons, Côtes, ...	Altération du corps entier, Vie, Chair, Création, ...
<b>Membres</b>	Bras, Jambes, Pattes, ...	Déplacement, Équilibre, Motricité, ...

## 2.2 Les Compétences pour Se Protéger :

### A. La Défense (Parade & Esquive)

C'est la capacité à parer, esquiver ou vous libérer d'un des 3 types d'attaque possible.

- **vs Direct**
- **vs Circulaire**
- **vs Saisie**

### B. La Résistance (Encaissement & Armure)

C'est la solidité de la cible, due à l'armure portée ou à la constitution naturelle.

- **Résistance Tête**
- **Résistance Tronc**
- **Résistance Membres**

## 3. Le Moteur de Résolution

Lorsqu'un joueur déclare une action, il annonce un Type et une Cible (ex : « Attaque Directe au Tronc »). Le MJ compare le Score Total d'Attaque (type + cible) au Score Total de Protection (défense + résistance).

1. **Calcul de l'Attaque** : Score du Type utilisé + Score de la Cible visée.
2. **Calcul de la Protection** : Score de Défense contre ce Type + Score de Résistance de la Cible visée.
3. **Comparaison** : On compare les deux totaux.

### L'Incantation Libre (Magie uniquement)

Le mage peut choisir de ne pas focaliser son sort pour gagner en flexibilité :

- **Mode Focalisé (Type + Cible)** : Score complet pour un effet spécifique.
- **Mode Général (Type uniquement)** : Le mage utilise seulement son score de Type. L'attaque est comparée aux scores de défense des 3 zones de la cible (Tête, Tronc, Membres). L'impact a lieu là où la défense est la plus faible.

- **Mode Intuitif (Cible uniquement)** : Le mage utilise seulement son score de Cible pour imposer un effet pur sans forme technique précise.

## Résultats de la Comparaison

- **Cas A : Supériorité (Attaque > protection)**
  - Condition : Le total de l'attaquant est strictement supérieur à celui qui se protège.
  - Résultat : IMPACT IMMÉDIAT. (Voir section Conséquences de l'Impact).
- **Cas B : Infériorité (Attaque < Protection)**
  - Condition : Le total de l'attaquant est strictement inférieur à celui qui se protège.
  - Résultat : ÉCHEC AUTOMATIQUE.
  - Description : L'attaque est parfaitement contrée. Le MJ décrit pourquoi l'action est inefficace.
- **Cas C : Égalité (Attaque = Protection)**
  - Condition : Les deux totaux sont identiques.
  - Résultat : TEST DE RÉSISTANCE (D6).
  - Procédure : Un jet de 1D6 est effectué. Le MJ décide si le jet est caché ou ouvert, et s'il est effectué par lui-même ou par le joueur. Ce dé détermine le « Coût de la Réussite » (nombre d'échanges nécessaires pour atteindre sa cible) initiant un compteur de tour.
    - **Persévérance** : Si le joueur/adversaire répète l'action, le compteur diminue de 1. À 0, L'IMPACT a lieu.
    - **Changement** : Si l'attaquant change de Type/Cible, le compteur est abandonné et un nouveau test est effectué.
  - Le descriptif qui découle de cette mécanique est nuancé suivant l'arme utilisée :
    - Arme de CàC : on décrit combien de coups avant de passer la garde de l'adversaire.
    - Armes à distance : le temps nécessaire pour réussir à ajuster un tir / lancé malgré les mouvements et assauts éventuels de la cible.
    - Sorts : le temps nécessaire pour réussir à lancer un sort malgré les mouvements et assauts éventuels de la cible.
  - Le MJ se doit de tenir un décompte en marge de la narration des compteurs de tension de chaque acteur participant aux combats et en état de combattre.

## La Loi du Surnombre (L'Érosion Tactique)

- **La Limite d'Engagement (Les 4 Points)** : Seuls 4 adversaires de taille humaine peuvent engager une cible au corps-à-corps simultanément (Face, Dos, Flanc Gauche, Flanc Droit). Les autres doivent utiliser des armes à allonge Longue (Lances) pour attaquer depuis le second rang.
- **Malus d'Érosion** : Chaque attaque subie après la première réduit le score de Protection du personnage de façon cumulative. **Toutefois, ce malus ne peut jamais faire descendre la Protection en dessous du score d'Attaque de l'adversaire actuel.**

- 1ère Attaque reçue : Protection Normale.
- 2ème Attaque reçue : Malus de -1 au score de Protection (sous condition).
- 3ème Attaque reçue : Malus de -2 au score de Protection (sous condition).
- 4ème Attaque reçue : Malus de -3 au score de Protection (sous condition).
- **Conséquence : Le Sacrifice de l'Armure** : Si le Malus d'Érosion réduit le score de Protection au point de créer une Infériorité (Attaque > Protection), mais que le bonus de Résistance de l'armure permet de maintenir une Égalité ou une Supériorité : L'attaque est parée/encaissée (Pas de conséquence physique).
- **Règle d'Usure** : L'Armure perd immédiatement 1 Point de Durabilité (car elle a été nécessaire pour compenser l'érosion).

## L'Avantage Tactique

Un personnage bénéficiant d'une situation favorable (effet de surprise, position surélevée, matériel de qualité, environnement propice, etc.) gagne un **bonus de +1** de circonstance.

- **Champ d'application** : Il s'applique à toute action qui semble pouvoir bénéficier de manière pertinente de cet avantage.
- **Calcul** : Le bonus s'ajoute au Score Total de l'action ou au Talent du personnage avant la comparaison avec la Protection ou la Difficulté.
- **Validation** : Ce bonus est ponctuel, narratif et validé par le MJ au cas par cas.

## Attaques Étendues et Multiples (Cible Élargie)

Dès qu'un acteur tente d'effectuer **plus d'une action** ou de frapper **plus d'une cible** au cours de son tour, un Malus est appliqué pour refléter la perte de précision.

Ce malus est calculé en fonction du nombre total d'éléments (actions ou cibles) et s'applique à **toutes les résolutions** (Score d'Attaque, Score de Talent lors d'une manœuvre, etc.) de cette séquence.

### Exemples :

- **Attaquer 2 cibles simultanément** : L'attaquant subit un Malus de **-1** à son Score d'Attaque pour la résolution contre la Cible 1 et pour la résolution contre la Cible 2.
- **Tenter un Sort de Zone (3 cibles)** : Le Malus est de **-2** ( $3 - 1$ ). Ce Malus de -2 est appliqué au Score de Talent du mage pour la résolution contre la Cible 1, la Cible 2 et la Cible 3.
- **Frapper, puis Tenter une Manœuvre** : Le Malus est de **-1** (2 actions - 1). Ce Malus de -1 s'applique au Score d'Attaque de la frappe et au Score de Talent de la Manœuvre.

## Conséquences de l'Impact

Lorsqu'une attaque aboutit (Supériorité ou fin du compteur D6), l'effet narratif est choisi par le

MJ en fonction de la logique de la scène. Si le choix n'est pas la mort, un **désavantage de -1 à toutes les actions** sera appliqué à la victime jusqu'à guérison, annulation ou contournement de l'effet appliqué si pertinent :

- **Tête** : Mort, Blessure qui sans soins entraîne la mort à court terme, KO, Aveuglement.
- **Tronc** : Mort, Blessure qui sans soins entraîne la mort à court terme, Souffle coupé, Recul forcé, Hémorragie (malus constant).
- **Membres** : Perte d'un membre, Désarmement, Lâcher prise, Fracture, Mise au sol, Chute, Boiterie.

---

## 4. Déroulement d'un combat

### L'obligation d'agir

Le Maître du Jeu (MJ) doit s'assurer que **tous les acteurs** (Personnages Joueurs, PNJ, créatures) qui ne sont pas hors de combat (mort, KO) agissent durant le tour. Un tour de combat n'est pas terminé tant que chaque participant n'a pas résolu son action.

### La hiérarchie de l'Initiative (Les Priorités)

L'ordre de passage n'est pas déterminé par un jet de dé systématique, mais par une priorité technique liée à l'équipement et à la situation.

**Note sur le Déplacement** : Toute action de combat inclut par défaut un déplacement stratégique ou une charge sur une distance raisonnable (jugée par le MJ). Cette distance peut être augmentée avec un talent d'**Athlétisme (+1)** et, si le terrain est complexe, nécessite aussi **Acrobatie (+1)**. L'utilisation du talent **Acrobatie** est requise pour se désengager sauf circonstance particulière (désavantage de l'adversaire ou avantage tactique).

L'ordre est le suivant:

1. **Priorité 1 : Le Tir (ou Lancer) à Distance** – Armes à Distance (ex : Arcs, Arbalètes, Armes de jet), uniquement si le tireur n'est engagé par aucun adversaire au corps-à-corps.
2. **Priorité 2 : La Magie « Libre » (Soutien)** – Sortilèges et Prières, uniquement si le lanceur n'est engagé par aucun adversaire au corps-à-corps. Nécessite un catalyseur et d'avoir une main libre.
3. **Priorité 3 : Le Sprint** – Se déplacer pour s'éloigner ou rejoindre un lieu (nombre de tours à l'appréciation du MJ). Une acrobatie peut être nécessaire pour se désengager.
4. **Priorité 4 : Allonge Longue (La Mêlée)** – Armes à deux mains (ex : Lances, Espadons, Masses, Haches).
5. **Priorité 5 : Allonge Moyenne (La Mêlée)** – Armes à une main (ex : Épées, Haches).

6. **Priorité 6 : Allonge Courte (La Mêlée)** – ex : Dagues, Poings, Saisies.
7. **Priorité 7 : Le Tir (ou Lancer) en Mêlée** – Armes à Distance alors que le tireur est engagé par au moins un adversaire au corps-à-corps.
8. **Priorité 8 : La Magie « Sous Pression »** – Sortilèges et Prières si le lanceur a au moins un adversaire au corps-à-corps.

## Résolution des égalités de priorité

Si deux personnages se trouvent dans la même catégorie de priorité, on utilise les règles suivantes pour trancher :

1. **La Loi de la Compétence (Expérience)** : Le combattant avec la Statistique la plus élevée (dans l'action entreprise ou sa stat principale) agit en premier.
  2. **La Loi du Regard (Tension)** : En cas d'égalité parfaite, chaque combattant lance 1D6. Le plus haut score agit en premier.
- 

## 5. Actions

Chaque personnage peut choisir UNE option parmi les suivantes :

- **L'Attaque (Offensive)** : Le personnage choisit un Type et une Cible pour tenter de toucher l'adversaire. Si un personnage a une arme courte dans chaque main, il peut effectuer une attaque par arme qu'il possède.
  - **L'Attente (Action Retardée)** : Le personnage ne fait rien dans l'immédiat. Effet : Il peut déclarer « J'interromps ! » à tout moment. Son action (Attaque ou Protection) se résout immédiatement, avant ou pendant l'action de la cible.
  - **La Manœuvre Défensive (Tactique)** : Le personnage se concentre exclusivement sur sa protection. Effet : Il choisit un type de Défense. Il gagne un bonus temporaire de +1 dans cette caractéristique défensive jusqu'au début de son prochain tour. Restriction : Seuls les PJ et PNJ intelligents peuvent utiliser la Défense.
- 

## 6. Règles spécifiques à la magie

- **Maintien d'un sort sur la durée :**
  - **Individuel** : Pour garder un sort actif, le lanceur doit gérer le coût de sa concentration :
    - **Jet de 1D6 (Durée sans Malus)** : Le lanceur effectue un jet de 1D6. Le résultat indique le nombre de tours (le **Compteur de Tension**) durant lesquels le sort est maintenu **sans aucun malus**.
    - **Contrecoup (Malus de Maintien)** : Une fois le Compteur de Tension atteint (à 0), le sort reste actif, mais le lanceur subit le Malus de Maintien :

- **Malus de -1 à TOUTES ses statistiques** jusqu'à l'annulation du sort (Rupture ou Annulation Tactique) ou un repos complet.
  - **La Rupture (Le Talon d'Achille)** : Si le lanceur subit un Impact ou une Saisie, alors qu'il est sous l'effet d'un contrecoup, le sort cesse immédiatement (le Buff disparaît, la créature s'évapore).
- **Cercle Rituel (2 Mages & +)** : Un groupe de lanceur de sorts peut se réunir pour lancer un sort qu'ils ne pourraient pas réussir à lancer individuellement :
  - **Effet** : Il dépend des stats du lanceur de sort le plus expérimenté (en général, celui qui a les plus hautes stats) + 1.
  - **Lancement** : Un seul jet de 1D6 est réalisé pour l'ensemble des participants et détermine le Compteur de Tension du sort qui indique le temps nécessaire pour lancer le sort. Un minimum de deux individus (lanceur le plus expérimenté inclus) doit rester concentré sur le lancement du sort et ne rien faire d'autre.
  - **Contrecoup (Concentration)** : tous subissent le Malus de -1 à toutes leurs stats, tant qu'ils se concentrent pour lancer ou maintenir le sort. Ils peuvent être remplacés ou relayés, cela ne rompt pas le sort tant qu'au moins un des participants reste concentré.
- **L'Annulation** : rompre les effets de son sort volontairement (ou non) ou de quitter un Cercle rituel permet de récupérer ses statistiques normales.
- **La Magie de Restauration (Soins)** : La magie de soin ne remplit pas de PV. Un sort de réparation ou de soin : Restaure 1 Point de Durabilité (Armure ou Résistance Naturelle) OU **supprime le désavantage de -1** en traitant l'effet narratif associé (Saignement, Aveuglement, Fracture, etc.).
- Pour les sorts sans opposant, la résolution se fait par comparaison des Stats (2 stats au maximum) du lanceur impliquées par l'effet voulu du sort à la Difficulté :
  - **Difficulté 0 (Initié)** : Sort simple. La majorité des sorts sans opposant.
  - **Difficulté 2 (Expert)** : Sort complexe pouvant affecter une petite zone ou ayant des effets puissants.
  - **Difficulté 4 (Maître)** : Sort extrêmement complexe pouvant affecter une grande zone ou ayant des effets extrêmement puissants.
  - **Difficulté 7 (Mythique)** : Sort nécessitant généralement un Maître de haut niveau et un rituel pour être lancé, peut impacter un région significativement.
  - **Dans le cas d'une métamorphose ou d'une invocation** : la difficulté est égale à la Dangerosité de la créature +1 par créature additionnelle.
  - **Dans le cas d'un bonus aux caracs, talents ou actions** : la difficulté est fixée à 2 pour un +1 global et ne semble pas pouvoir avoir un effet plus important même en augmentant la difficulté.
- **Malus** : Le malus d'armure ne s'applique qu'aux sorts ciblant/incluant un ou des ennemis. Le malus lié à l'utilisation d'une arme comme focalisateur de sort s'applique dans tous les cas. Sans focalisateur ou arme, il est impossible de lancer un sort (sauf

capacités innées).

---

## 7. Résolution d'Exploration

Cette section concerne la résolution des actions liées à l'usage des **Talents**.

### La Difficulté

- **Sans opposant :**
  - **Difficulté 0 (Facile)** : Tâche simple.
  - **Difficulté 1 (Ardue)** : Tâche exigeant une expertise.
- **Avec opposants :**
  - La Difficulté est égale au score de talent (ou de statistique) le plus élevé parmi les adversaires, choisi selon la logique de l'action entreprise.

### Le Test

On compare le Talent à la Difficulté :

- **Supériorité (Talent > Difficulté)** : Réussite Automatique.
  - **Infériorité (Talent < Difficulté)** : Échec Automatique.
  - **Égalité (Talent = Difficulté)** : Test de Tension (D6) pour déterminer, selon les cas : le temps nécessaire avant la réussite (ex: crocheting) ou l'échec (ex: discréption), et/ou un coût en ressources supplémentaire (ex: forge).
- 

## 8. Résolution des actions sociales

Le MJ est le seul juge de l'ingéniosité et de la crédibilité des actions sociales, c'est à lui de juger si le PJ est convaincant en fonction de la situation et des antécédents.