

GURPS LITE^{FR}

Fourth Edition

EDITION AOÛT 2004

Datee du 12/07/2004

Une introduction au jeu de rôles

Par STEVE JACKSON GAMES

Traduction française par Emmanuel Brunet

Version 1.2 – 19 Février 2009

Règles de **GURPS** par STEVE JACKSON • Règles concises de **GURPS Lite** par SCOTT HARING et SEAN PUNCH

Edité par ANDREW HACKARD et STEVE JACKSON

Illustré par CHRIS DIEN, TORSTEIN NORDSTRAND, BOB STEVLIC et ERIC WILKERSON • Graphisme par JUSTIN DE WITT

Table des Matières

QU'EST-CE QUE GURPS ?.....	1
GLOSSAIRE.....	1
BASES DU JEU	2
JETS DE REUSSITE.....	2
JETS DE REACTION.....	3
JETS DE DEGATS.....	4
PERSONNAGES	4
POINTS DE PERSONNAGE.....	4
CARACTERISTIQUES DE BASE.....	4
FEUILLE DE PERSONNAGE	5

CARACTERISTIQUES SECONDAIRES.....	6
ASPECT ET ATTITUDE.....	6
ENVIRONNEMENT SOCIAL.....	7
RICHESSSE ET INFLUENCE.....	8
AVANTAGES.....	8
DESAVANTAGES.....	10
TRAVERS.....	12
COMPETENCES.....	12
LISTE DES COMPETENCES.....	13
DEVELOPPEMENT DU PERSONNAGE.....	17
EQUIPEMENT	18
ARMURES.....	18

BOUCLIER.....	19
ARMES.....	19
DEROULEMENT DU JEU	22
PROUESSES PHYSIQUES.....	22
PROUESSES MENTALES.....	24
COMBAT.....	24
BLESSURES, MALADIES ET FATIGUE.....	29
UNIVERS DE JEU.....	33
ANNEXES	33
LEXIQUE ANGLAIS / FRANÇAIS.....	33
REFROIDISSEMENT EOLIEN.....	36

QU'EST-CE QUE **GURPS** ?

GURPS signifie “système générique et universel de jeu de rôles” (*Generic Universal RolePlaying System*). Il s’agit du JdR dont ces règles sont le condensé. Pourquoi s’appelle-t-il ainsi ? Eh bien...

“Système” : A ce jour, plus de 200 livres ont été publiés pour **GURPS**, dans huit langues différentes. Il est reconnu comme faisant partie des modèles mondiaux en matière de jeu de rôles.

“Générique” : **GURPS** repose sur des règles simples qui se ramifient en autant de détails optionnels que vous le désirez. Cette version concise présente les “règles de base” appliquées par la plupart des MJ.

“Universel” : Le système des règles de base met l’accent sur le réalisme. Il peut donc s’appliquer à toute situation, qu’elle soit de

nature fantastique ou historique, qu’elle se déroule dans le passé, le présent ou le futur.

“Jeu de rôles” : Il ne s’agit pas d’un simple “jeu de baston”. Avant tout, ses règles ont été écrites pour permettre à chacun d’interpréter réellement un rôle et de vous encourager à le faire. Avec **GURPS**, vous pouvez prétendre être quelqu’un d’autre, juste pour quelques heures.

MATERIEL NECESSAIRE

Pour jouer, vous aurez besoin des règles présentes, de trois dés à six faces, de crayons et de papier brouillon.

A PROPOS DE **GURPS Lite**

Il s’agit de “l’essence” même de **GURPS** sous sa forme la plus réduite. Elle contient toutes les règles fondamentales, mais aucune des options et aucun des embellissements qui embarrassent souvent les joueurs débutants. Une fois familiarisé avec ces règles, vous pourrez aborder le **GURPS Basic Set** (non traduit en français à ce jour) et vous jeter au cœur de l’action ! Nous espérons que les Maîtres de Jeu expérimentés jugeront que ces règles constituent un outil utile pour faire jouer des joueurs débutants.

GLOSSAIRE

GURPS est un jeu de rôles (JdR). Comme n’importe quel autre hobby, celui-ci dispose de son propre langage. Pour vous aider à comprendre les concepts et les termes utilisés dans ce jeu et dans les autres JdR, nous commencerons par ces quelques définitions :

jeu de rôles (JdR) : Jeu au cours duquel les participants endossent les personnalités d’individus imaginaires, ou “personnages”, à l’intérieur d’un environnement fictif ou historique et qui s’efforcent de réagir de la manière dont ces personnages sont supposés le faire.

Maître de Jeu (MJ) : L’arbitre du jeu, celui qui choisit l’aventure, la décrit verbalement aux joueurs tout au long de son déroulement, juge les résultats qu’ils ont

obtenus, et accorde des points en récompense.

personnage : Se dit de tout être (personne, animal, robot, etc.) interprété par le MJ ou un joueur.

personnage non joueur (PNJ) : Tout personnage incarné par le MJ.

personnage joueur (PJ) : Personnage créé et interprété par l’un des joueurs.

traits : Valeurs numériques qui décrivent, de manière générale, un personnage, un objet, etc.

groupe : Ensemble des PJ qui participent à la même aventure.

univers de jeu : Cadre, ou environnement, dans lequel se déroule le jeu. Un univers entier peut effectivement constituer un “univers de jeu”... mais celui-ci peut tout aussi bien se limiter à une région et à une période historique.

aventure : Cette “unité” de base du jeu, en

matière de jeu de rôles, représente une mission ou une intrigue isolée. Elle peut se prolonger sur plusieurs séances de jeu ou bien se dérouler en une seule.

rencontre : L’une des “scènes” d’une aventure. En général, elle réunit les PJ et un ou plusieurs PNJ dans un même endroit.

campagne : Suite d’aventures liées entre elles. En général, une campagne se déroule avec les mêmes personnages joueurs et le même MJ (ou équipe de MJ). Il est possible qu’elle ait lieu dans plusieurs univers de jeu, pourvu qu’il y ait une raison logique à cela.

race : Espèce à laquelle vous appartenez. Les personnages non humains (elfes, nains, hobbits et Martiens, par exemple) sont très courants dans les JdR.

GURPS Lite © 1998, 1999, 2000, 2001, 2003, 2004 Steve Jackson Games Incorporated. Ce produit est destiné à être distribué gratuitement. Vous êtes invités à photocopier et à diffuser gratuitement ces 36 pages. Vous n’êtes pas autorisés à en retirer une quelconque rémunération, sauf pour couvrir le coût réel des photocopies. Vous devez le fournir dans son intégralité.

Vous ne devez lui apporter ni changements, ni modifications, sauf dans le cas des détaillants, des distributeurs et des conventions, qui sont autorisés à porter la mention “Avec la permission de (nom)” en haut de la page présente. Il vous est formellement interdit d’intégrer, d’une manière ou d’une autre, des éléments de ce jeu dans un autre produit destiné à être diffusé.

GURPS Lite est disponible au format PDF (en Anglais) : www.sjgames.com/gurps/lite/. Vous pouvez diffuser ce fichier PDF en toute liberté, à condition de respecter les restrictions susmentionnées ; vous pouvez également en mettre des copies en ligne. Vous n’êtes pas autorisés à le vendre ou à l’intégrer à un produit destiné à la vente sans l’autorisation de Steve Jackson Games Incorporated. Nous vous invitons à consulter notre site web : www.sjgames.com. Vous pouvez également nous écrire à l’adresse qui suit : PO Box 18957, Austin, TX 78760.

BASES DU JEU

GURPS se joue uniquement à l'aide de dés à six faces. Le système "dés ± modificateurs" est utilisé lors des combats, par exemple, pour déterminer les dégâts infligés. Si les dégâts d'une arme sont égaux à "4d+2", cela signifie, en clair : "jetez 4 dés et ajoutez 2 au total des dés". De même, "3d-3" signifie : "jetez 3 dés et soustrayez 3 au total des dés". Si vous lisez "2d", cela signifie "jetez 2 dés".

GURPS Lite ne comporte que trois "mécanismes de jeu" de base : les jets de réussite, les jets de réaction et les jets de dégâts.

JETS DE REUSSITE

Un "jet de réussite" est un jet de dés effectué lorsque vous devez "tester" l'une de vos compétences ou aptitudes. Ce jet de dés est effectué tantôt par vous, tantôt par le MJ. Par exemple, pour empêcher une lourde porte de se refermer, vous testez votre Force.

QUELS DES JETER

Chaque fois qu'un personnage effectue une action (en utilisant une compétence, par exemple), vous devez jeter trois dés afin d'en déterminer l'issue. Cela s'appelle un *jet de réussite*. L'action réussit si la somme des dés est inférieure ou égale au nombre qui régit l'action, généralement une compétence ou une caractéristique. Dans le cas contraire, l'action échoue. Par exemple, si vous testez votre Force et qu'elle est égale à 12, un résultat de 12 ou moins est une réussite. Ainsi, plus votre trait testé est élevé, plus il vous sera facile de réussir le test.

Quelle que soit la valeur testée, un résultat de 3 ou 4 est *toujours* une réussite et un résultat de 17 ou 18 est *toujours* un échec.

Chaque joueur effectue les jets de dés liés aux actions de son personnage. Cependant, le MJ peut lui-même effectuer n'importe lequel de ces jets en secret (voir *Jets Effectués par le MJ*, ci-après).

QUAND JETER LES DES

Afin de ne pas ralentir le cours du jeu à cause de jets de dés trop nombreux, le MJ ne doit exiger un jet de réussite que si...

- La santé, la fortune, les amis, la réputation ou l'équipement d'un PJ sont en danger. Cela correspond aux activités "aventureuses" : poursuites, combat (même si la cible est immobile et à bout portant !), espionnage, vol, etc.

- Un PJ tente d'obtenir des informations, des alliés, de nouvelles aptitudes, un statut social ou des ressources matérielles.

Le MJ ne doit pas exiger un jet de dés pour...

- Des tâches triviales : traverser la rue, conduire en ville, nourrir le chien, trouver l'épicerie du coin, allumer l'ordinateur, etc.

- Effectuer le travail quotidien d'un employé ordinaire et sans aventures.

Jets effectués par le MJ

Il existe deux types de situations dans lesquelles le MJ doit effectuer un jet de dés à la place d'un joueur et ne pas lui en révéler le résultat :

1. Lorsque le personnage n'est pas censé savoir s'il a réussi ou non.

2. Lorsque le joueur n'est pas censé savoir ce qui se passe.

MODIFICATEURS

Dans le cas de certains jets de réussite, les règles mentionnent souvent la présence de *modificateurs*. Ces bonus et ces malus s'appliquent à la *valeur testée* (votre "valeur cible") et non pas au résultat du jet de dés. Ainsi, les bonus augmentent toujours vos chances de réussite, tandis que les malus les réduisent toujours.

Si, par exemple, vous utilisez la compétence Crochetage dans le noir, le MJ peut vous demander d'effectuer un jet à -5. Si votre compétence Crochetage est égale à 9, vous devrez alors effectuer un jet contre une valeur de 9 moins 5, soit 4.

Un scénario peut accorder des modificateurs destinés à rendre les choses plus faciles ou plus difficiles, en fonction des circonstances. Par exemple, une aventure peut décréter que le crochetage d'une serrure s'effectue à +10 parce qu'elle est primitive et rudimentaire. Si votre compétence Crochetage était égale à 9, vous effectueriez alors votre jet de dés contre une valeur égale à 9 + 10, soit 19. Puisque le résultat maximal d'un jet de 3d est égal à 18, il semblerait donc que votre succès soit assuré. Pas tout à fait, en vérité ! Reportez-vous à *Réussite et Echec Critiques*, ci-après.

Les modificateurs s'ajoutent les uns aux autres, sauf mention contraire. Si, par exemple, vous essayez d'ouvrir la serrure primitive dans le noir, les *deux* modificateurs sont pris en compte et vous devrez effectuer votre jet contre une valeur égale à 9 - 5 + 10, soit 14.

Compétence de Base et Compétence Réelle

Votre *compétence de base* correspond à votre niveau dans une compétence, tel qu'il est inscrit sur votre feuille de personnage. Votre *compétence réelle*, vis-à-vis d'une action en particulier, correspond à votre compétence de base plus ou moins les modificateurs qui s'appliquent à cette action. Dans tous les précédents exemples de crochetage d'une serrure, la compétence de base était égale à 9, tandis que la compétence réelle était égale à 4, à 19 ou à 14.

Vous ne pouvez pas effectuer un jet de réussite si votre compétence réelle est inférieure à 3, à moins que ce jet ne soit un *jet de défense* (voir page 28).

DEGRE DE REUSSITE OU D'ECHEC

Après avoir fini de calculer votre compétence réelle en appliquant à votre compétence de base tous les modificateurs appropriés, vous devez jeter 3d pour déterminer le résultat de votre action. Si la somme des dés est inférieure ou égale à votre compétence réelle, votre action réussit et la différence entre votre compétence réelle et le résultat de votre jet représente votre *marge de réussite*.

Exemple : Si votre compétence réelle est égale à 18 et que vous obtenez un résultat de 12, votre action réussit avec une marge de réussite de 6.

Si la somme des dés est *supérieure* à votre compétence réelle, votre action échoue et la différence entre le résultat de votre jet et votre compétence réelle représente votre *marge d'échec*.

Exemple : Si votre compétence réelle est égale à 9 et que vous obtenez un résultat de 12, votre action échoue avec une marge d'échec de 3.

De nombreuses règles se servent de la marge de réussite ou d'échec pour déterminer les résultats de vos actions sur le cours du jeu. N'oubliez donc pas de la calculer une fois les dés jetés.

Réussite et Echec Critiques

Une *réussite critique* est un résultat particulièrement *bon*.

- Un résultat égal à 3 ou 4 est *toujours* une réussite critique.

- Un résultat égal à 5 est une réussite critique *si votre compétence réelle est supérieure ou égale à 15*.

- Un résultat égal à 6 est une réussite critique *si votre compétence réelle est supérieure ou égale à 16*.

Lorsque vous obtenez une réussite critique, c'est le MJ qui détermine ce qui se produit, mais cela sera toujours à votre avantage ! Et plus votre résultat sera bas, plus le "bonus" que le MJ vous accordera sera élevé.

Un *échec critique* est un résultat particulièrement *mauvais*.

- Un résultat égal à 18 est *toujours* un échec critique.

- Un résultat égal à 17 est un échec critique *si votre compétence réelle est inférieure ou égale à 15*. Sinon, il s'agit d'un échec normal.

- Un résultat supérieur de 10 points à votre compétence réelle est un échec critique : 16 dans le cas d'une compétence de 6, 15 pour une compétence de 5, etc.

Lorsque vous obtenez un échec critique, le MJ détermine ce qui se produit, et cela sera toujours à votre désavantage ! Et plus votre résultat sera élevé, plus le résultat obtenu sera mauvais.

TENTATIVES REPETEES

Parfois, vous n'aurez droit qu'à une seule tentative pour réussir une action donnée (désamorcer une bombe, sauter par-dessus une crevasse, opérer une appendicite aiguë, plaire au Roi en lui chantant une chanson, etc.). A d'autres moments, vous pourrez essayer autant de fois que vous le désirerez, jusqu'à ce que vous réussissiez (crocheter une serrure, attraper un poisson, analyser un poison, etc.). A d'autres moments encore, vous saurez si vous avez réussi ou échoué uniquement lorsqu'il sera déjà trop tard pour recommencer (traduire une vieille carte au trésor, commander un plat dans un restaurant Français, construire un navire, etc.). Enfin, certains échecs peuvent vous blesser, ce qui limite alors le nombre d'échecs successifs que vous pouvez vous autoriser (escalader un mur, impressionner un homme sauvage, etc.).

Le MJ doit faire preuve de bon sens pour déterminer lequel de ces cas doit être appliqué, en se basant sur la situation exacte dans laquelle sont plongés les aventuriers.

DUELS

Certaines situations exigent que deux personnages comparent leur valeur respective dans une caractéristique, une compétence, ou n'importe quel autre trait, pour déterminer

l'issue d'une compétition. Celui qui possède la valeur la plus élevée n'est pas *toujours* le vainqueur... même s'il y a fort à parier que ce soit lui qui gagne. Un "Duel" est un procédé qui permet de déterminer rapidement l'issue d'un conflit tout en évitant de s'embarrasser des détails. Au cours d'un Duel, chacun des deux antagonistes effectue un jet de réussite sous l'aptitude concernée, en tenant compte de tous les modificateurs applicables, puis compare son résultat avec celui de son adversaire. Il existe deux façons d'effectuer cette comparaison.

Duel Rapide

Un "Duel Rapide" caractérise les duels qui durent très peu de temps ; la plupart durent une seconde et certains sont parfois *instantanés*. Par exemple, deux adversaires plongeant à terre pour se saisir d'une arme à feu, ou deux lanceurs de couteau désirant savoir lequel d'entre eux se rapprochera le plus du centre de la cible.

Chaque duelliste effectue son jet de réussite. Si l'un réussit et si l'autre échoue, le vainqueur est facile à désigner. S'ils réussissent tous les deux, le vainqueur est celui dont la marge de réussite est la plus élevée. S'ils échouent tous les deux, le vainqueur est celui dont la marge d'échec est la plus petite. Un match nul signifie que ni l'un ni l'autre n'a gagné ; par exemple, les deux combattants se sont emparés de l'arme en même temps, ou les deux couteaux se sont fichés dans la cible à égale distance du centre.

Marge de Victoire

Souvent, la différence entre le résultat du gagnant et celui du perdant est révélatrice. Ainsi, une réussite de 5 face à un échec de 5 est plus significative qu'une réussite de 2 face à une réussite de 1 ! La "marge de victoire" du gagnant est égale à la différence entre sa marge de réussite et la marge de réussite du perdant, à la somme de sa marge de réussite et la marge d'échec du perdant, ou à la différence entre la marge d'échec du perdant et sa marge d'échec.

Duel Normal

Un "Duel Normal" caractérise les duels qui donnent du fil à retordre aux deux duellistes, comme un bras de fer, par exemple.

Chaque personnage effectue son jet de réussite. Si l'un réussit et si l'autre échoue, le vainqueur est facile à désigner. S'ils réussissent ou s'ils échouent tous les deux, aucun des deux protagonistes ne prend l'avantage sur l'autre et ils doivent tout deux effectuer un nouveau jet. Au bout du compte, l'un d'entre eux doit réussir et l'autre échouer. Lorsque cela arrive enfin, le gagnant est celui qui a réussi son jet.

En *temps de jeu*, la durée de chaque tentative dépend de l'activité entreprise et elle est déterminée par le MJ. En situation de combat, chaque tentative dure une seconde... mais dans le cas d'un duel de recherche en bibliothèque, où le destin du monde repose sur les épaules de celui qui trouvera le premier une information énigmatique, il est possible que chaque tentative dure plusieurs jours.

JETS DE REACTION

Lorsque les PJ rencontrent un PNJ dont la réaction envers eux n'est pas préétablie (voir ci-après), le MJ effectue un "jet de réaction" en jetant 3d. Plus le résultat sera élevé, meilleure sera la réaction du PNJ. Le MJ interprétera alors le PNJ en suivant les indications de la *Table de Réaction*.

Le MJ ne doit pas révéler aux joueurs le résultat de ce jet. Ainsi, par exemple, il leur sera impossible de savoir si un fermier à priori sympathique leur donne un précieux conseil ou s'il les envoie tout droit dans un piège.

Un jet de réaction *n'est pas* un jet de réussite. Il y a trois différences capitales entre ces deux types de jet :

1. Il n'y a pas de "valeur cible" à atteindre.
2. Un résultat élevé est un *bon* résultat, pas un mauvais résultat.
3. Les modificateurs de réaction s'appliquent au résultat du jet. Un *bonus* de réaction est un facteur qui tend à rendre les PNJ *amicaux*, tandis qu'un *malus* de réaction tend à monter les PNJ *contre* les PJ.

Les modificateurs de réaction suivants figurent parmi les plus fréquents :

Apparence et comportement personnels : Cette catégorie est particulièrement importante pour le PJ qui prend la parole pour le groupe ! Une apparence au-dessus de la moyenne accorde un bonus, tout comme certains avantages (voir page 8). Une apparence au-dessous de la moyenne et de nombreux désavantages imposent un malus.

Préjugés raciaux ou nationaux : Les elfes n'aiment pas les nains, les Allemands ne plaisent pas beaucoup aux Français, etc. En général, cette catégorie accorde un malus plutôt qu'un bonus ; ce malus prend alors la forme d'un désavantage d'Intolérance chez le PNJ.

Comportement approprié des joueurs ! Voici une occasion de récompenser un joueur ayant bien interprété le rôle de son personnage. Bien approcher un PNJ mérite, au minimum, un bonus de +1 ! A l'inverse, une approche inadaptée au point de contrarier les PNJ devrait imposer au groupe un malus de -1 ou -2 au jet de réaction. Au lieu de dire aux joueurs "A cause de vos bêtises, vous avez tout fait rater !", vous devriez jouer le rôle du personnage qu'ils ont offensé et les laisser s'en rendre compte par eux-mêmes.

De par leur nature aléatoire, les jets de réaction servent à ajouter une touche d'imprévu au jeu. De plus, cela le rend plus amusant pour le MJ ! Cependant, *ne remplacez jamais la raison et la logique par des jets de dés*.

TABLE DE REACTION

Jetez 3 dés et appliquez les modificateurs de réaction appropriés au résultat obtenu.

0 ou moins : Désastreuse. Le PNJ déteste les personnages au plus haut point et agira au mieux contre leurs intérêts. Tous les moyens sont bons : attaque, trahison, humiliation publique ou refus de leur porter secours dans une situation de vie ou de mort.

1 à 3 : Très Mauvaise. Le PNJ déteste les personnages et agira contre eux s'il peut se le permettre : attaquer, proposer des conditions abusives lors d'une transaction commerciale, etc.

4 à 6 : Mauvaise. Le PNJ se fiche éperdument des personnages et agira à leur rencontre (comme ci-dessus) si cela peut lui être profitable.

7 à 9 : Médiocre. Le PNJ n'est nullement impressionné par les personnages. Il pourra les menacer, exiger un pot-de-vin prohibitif avant de daigner les aider, etc.

10 à 12 : Neutre. Le PNJ ignore les personnages autant que faire se peut et se désintéresse complètement de leur sort. Les transactions commerciales se déroulent normalement, du moment qu'ils respectent le protocole normal.

13 à 15 : Bonne. Le PNJ apprécie les personnages et essaiera de leur rendre service, du moment que cela ne sort pas de l'ordinaire. Il n'acceptera de répondre qu'à des sollicitations raisonnables.

16 à 18 : Très Bonne. Le PNJ pense beaucoup de bien des personnages et se montrera à la fois utile et agréable envers eux. Il leur offrira son aide de bon cœur et leur fera des offres favorables dans la plupart des domaines.

19 ou plus : Excellente. Le PNJ est extrêmement impressionné par les personnages et agira toujours au mieux de leurs intérêts, dans les limites de ses propres capacités. Il pourra même aller jusqu'à risquer sa vie, ses biens ou sa réputation pour eux.

JETS DE DEGATS

Un “jet de dégâts” est un jet de dés effectué lors d’un combat pour savoir à quel point vous êtes parvenu à blesser votre adversaire. Les jets de dégâts utilisent le système “dés ± modificateurs” (voir page 2). De nombreux facteurs influent sur la gravité de la blessure infligée par votre attaque. Ainsi, toute armure réduit les dégâts reçus par son porteur, mais certaines attaques infligent des dégâts supplémentaires après avoir traversé une armure. Tout cela est expliqué dans les règles de combat (voir page 29).

PERSONNAGES

En participant à un jeu de rôles, vous créez et interprétez une autre personne, ou “personnage”. En cela, **GURPS** vous permet de choisir quel type de héros vous deviendrez : un mineur d’astéroïdes, un magicien, un professionnel des voyages temporels, etc. Vous pouvez soit vous inspirer d’un héros ou d’une héroïne de fiction, soit créer votre nouveau “moi” de toutes pièces. Une fois votre choix arrêté sur le rôle que vous désirez interpréter, il est temps de donner vie à ce personnage !

Le MJ (Maître de Jeu) est la personne qui “dirige” le jeu ; il vous attribuera un certain nombre de *points de personnage* avec lesquels vous pourrez “acheter” vos aptitudes. Par exemple, plus vous voudrez être fort, plus cela vous coûtera de points. Vous pouvez également acheter des traits sociaux avantageux, comme la

richesse, et des aptitudes spéciales appelées *avantages* (voir page 8).

Si vous voulez acquérir plus d’aptitudes que ne le permet le budget qui vous a été accordé par votre MJ, vous pouvez obtenir des points supplémentaires en réduisant d’autres aptitudes au-dessous de la moyenne normale (force, apparence, richesse, statut social, etc.) ou en choisissant des *désavantages*, c’est-à-dire des handicaps spécifiques comme une mauvaise vue ou la phobie des hauteurs (voir page 10).

Les deux points les plus importants à déterminer au sujet de votre personnage sont *qui il est et quel rôle vous voulez qu’il joue au cours de ses aventures*. Demandez au MJ quel type de jeu il a prévu de diriger et quels types de personnages il a l’intention d’autoriser.

Vous pourrez ensuite vous occuper des détails en adoptant une approche ou une autre.

Vous pourriez commencer par choisir des aptitudes en dépensant vos points de personnages, puis développer un concept de personnage qui corresponde à ces aptitudes. Un bon personnage ne se limite pas à une simple liste d’aptitudes, mais l’inspiration peut néanmoins venir en “achetant” des aptitudes.

Au lieu de cela, vous pourriez commencer par désigner les qualités centrales de votre personnage, c’est-à-dire les éléments qui permettent de le *définir*, comme son histoire personnelle, son apparence, son comportement, ses aptitudes et ses compétences. Réfléchissez ensuite sur la façon dont il a acquis ces qualités, puis dépensez vos points dans les traits correspondants.

POINTS DE PERSONNAGE

Les points de personnage sont la “monnaie” de la création d’un personnage. Tout ce qui améliore vos aptitudes *coûte* des points de personnage. Vous devrez donc dépenser un nombre de points égal au coût affiché pour une aptitude si vous désirez ajouter cette aptitude à votre feuille de personnage afin de pouvoir vous en servir en cours de jeu. A l’inverse, tout ce qui réduit vos capacités s’accompagne d’un coût négatif, c’est-à-dire que cela vous *restitue* des points. Si, par exemple, vous commencez avec 125 points, puis achetez 75 points d’avantages, puis récupérez -15 points de désavantages, il vous restera $125 - 75 + 15 = 65$ points.

Points accordés au départ

C’est le MJ qui décide du nombre de points de personnage avec lesquels chacun des personnages joueurs (PJ), ou héros, commence le jeu, selon le degré d’efficacité qu’il souhaite leur accorder. Voici quelques exemples de

niveaux de puissance et de suggestions du nombre de points de personnage correspondants :

Faible (moins de 25 points) : Enfants en bas âge, esclaves stupides, zombies, etc.

Moyen (25-50 points) : Personnes ordinaires (comptables, chauffeurs de taxi, etc.).

Compétent (50-75 points) : Athlètes, policiers, personnes fortunées... toute personne qui, au cours d’une aventure, sera clairement avantagée par rapport à des personnes “moyennes”.

Exceptionnel (75-100 points) : Sportifs vedettes, policiers aguerris, etc.

Héroïque (100-200 points) : Personnes réelles au sommet de la réussite physique, mentale ou sociale ; exemples : membres du GIGN, scientifiques internationaux, millionnaires.

Super Héroïque (200-300 points) : Rôles principaux dans les films de kung fu, les romans fantastiques, etc.

Légendaire (300-500 points) : Protagonistes des poèmes et des récits épiques.

Ce niveau de départ est parfois appelé le

niveau de puissance de la campagne.

Limites aux Désavantages

Les *désavantages* regroupent tout ce qui s’accompagne d’un coût négatif. Une caractéristique amoindrie en fait donc partie, de même qu’un faible statut social ou n’importe quel handicap décrit dans le chapitre Désavantages (voir page 10). En théorie, vous pourriez acquérir des désavantages jusqu’à ce que vous obteniez suffisamment de points pour acheter tous les avantages et toutes les compétences qui vous intéressent. Mais en pratique, la plupart des MJ préfèrent établir une limite au nombre de points qu’un personnage peut obtenir par le biais des désavantages. Nous vous conseillons de limiter les désavantages à 50% des points accordés au départ, c’est-à-dire à -75 points, par exemple, pour un jeu à 150 points.

CARACTERISTIQUES DE BASE

Quatre scores, appelés “caractéristiques”, définissent vos aptitudes de base : la Force (F), la Dextérité (DX), l’Intelligence (QI) et la Santé (S).

Un score de 10 est accordé *gratuitement* dans chacune de ces caractéristiques car il représente la moyenne humaine. Un score plus élevé coûte des points : 10 points pour augmenter la F ou la S d’un niveau et 20 points pour augmenter la DX ou le QI d’un niveau. De même, un score inférieur à 10 s’accompagne d’un coût négatif : -10 points par niveau pour la F ou la S et -20 points par niveau pour la DX ou le QI. (Rappelez-vous que les coûts en points négatifs signifient que ces points vous sont restitués pour que vous puissiez les investir ailleurs !)

La plupart des personnages ont des caractéristiques comprises entre 1 et 20, tandis que celles de la plupart des humains normaux vont de 8 à 12. Il est possible que ces caractéristiques dépassent 20, mais de tels scores sont normalement réservés aux êtres divins ; demandez l’accord de votre MJ avant d’acquérir un tel score. A l’extrême opposé, un score de 1 constitue le minimum possible pour un humain.

Ces caractéristiques de base détermineront vos aptitudes (à la fois vos forces et vos faiblesses) pour le reste du jeu. Choisissez-les donc avec sagesse :

6 ou moins : *Handicapant.* Une caractéristique aussi faible restreindra

beaucoup votre mode de vie.

7 : Faible. Vos limites seront immédiatement perçues par tous ceux que vous rencontrerez. Ce score est le plus bas que vous puissiez vous permettre si vous désirez rester “valide” aux yeux de tous.

8 ou 9 : Au-dessous de la moyenne. Tout en restant dans les normes humaines, un tel score vous limitera. Le MJ a parfaitement le droit d’interdire aux aventuriers actifs de choisir des caractéristiques inférieures à 8.

CARACTERISTIQUES SECONDAIRES

Les traits appelés “caractéristiques secondaires” découlent directement de vos caractéristiques de base. Pour augmenter ou diminuer ces scores, vous devrez donc ajuster celles-ci.

Les **Points de Vie (PV)** représentent la capacité de votre corps à supporter les blessures. Vous disposez d'un nombre de PV égal à votre F. Par exemple, une F de 10 confère 10 PV.

La **Volonté (Vol)** mesure votre capacité à supporter toute forme de stress psychologique (hypnotisme, interrogatoire, lavage de cerveau, séduction, terreur, torture, etc.) et votre résistance aux attaques surnaturelles (magie, psioniques, etc.). La Volonté est égale au QI. La résistance *physique* n'a rien à voir avec la Volonté ; investissez plutôt dans la S pour cela !

La **Perception (Per)** représente votre degré de vigilance en général. C'est le MJ qui effectue un “jet de Perception” sous votre Per pour déterminer si vous remarquez quelque chose ou non. La Per est égale au QI.

Les **Points de Fatigue (PF)** représentent la “réserve énergétique” de votre corps. Vous disposez d'un nombre de PF égal à votre S. Par exemple, une S de 10 confère 10 PF.

La **Vitesse de Base** mesure vos réflexes et votre rapidité physique en général. Elle sert à déterminer votre vitesse de course, vos chances d'esquiver une attaque et l'ordre dans lequel vous agissez au cours d'un combat ; ainsi, une Vitesse de Base élevée vous permettra de “réagir avant” vos adversaires.

Votre Vitesse de Base est égale à la somme de votre S et de votre DX, divisée par 4. *N'arrondissez pas le résultat.* Un score de 5,25 est meilleur qu'un score de 5 !

Esquive : Votre défense en Esquive (voir *Esquiver*, page 28) est égale à votre Vitesse de Base + 3, arrondie au chiffre inférieur. Si, par exemple, votre Vitesse de Base est de 5,25, votre Esquive est égale à 8. Vous devrez tester votre Esquive à l'aide de 3d pour savoir si vous réussissez ou non à éviter une attaque.

Le **Déplacement de Base (DB)** représente votre vitesse de course normale, exprimée en mètres par seconde. Vous pouvez cependant aller un peu plus vite si vous “sprintez” en ligne droite (voir page 22).

Le Déplacement de Base est égal à la Vitesse de Base, sans les fractions. Ainsi, une Vitesse de Base de 5,75 confère un Déplacement de Base de 5. Le DB d'une personne moyenne est égal à 5 ;

Dégâts (Dg)

Votre F détermine le montant des dégâts que vous infligez lorsque vous vous battez à mains nues ou à l'aide d'une arme de corps à corps. Deux catégories de dégâts découlent de la F :

Les dégâts d'**Estoc** (abrévés en “Estoc” ou en “Est”) représentent les dégâts de base que vous infligez à l'aide d'un coup de poing, d'un coup de pied ou d'une morsure, ou bien à l'aide d'une arme d'estoc, comme une lance ou une rapière.

Les dégâts de **Taille** (abrévés en “Taille” ou en “Tai”) représentent les dégâts de base que vous infligez à l'aide d'une arme dont la trajectoire décrit des arcs de cercle, comme une hache, un gourdin ou une épée (en fait, tout ce qui opère comme un levier dans le but de multiplier votre F).

Consultez la table suivante pour connaître le montant de vos dégâts de base. Il est indiqué au format “dés ± modificateurs”.

Table des Dégâts

F	Estoc	Taille
1	1d-6	1d-5
2	1d-6	1d-5
3	1d-5	1d-4
4	1d-5	1d-4
5	1d-4	1d-3
6	1d-4	1d-3
7	1d-3	1d-2
8	1d-3	1d-2
9	1d-2	1d-1
10	1d-2	1d
11	1d-1	1d+1
12	1d-1	1d+2
13	1d	2d-1
14	1d	2d
15	1d+1	2d+1
16	1d+1	2d+2
17	1d+2	3d-1
18	1d+2	3d
19	2d-1	3d+1
20	2d-1	3d+2

Les dégâts sont parfois notés sous leur forme abrégée : “Dg”. Sur votre feuille de personnage, indiquez d'abord vos dégâts d'estoc, puis vos dégâts de taille, en les séparant par une barre oblique. Si, par exemple, vous avez 13 en F, vous devez y inscrire “Dégâts 1d/2d-1”.

par conséquent, avec un encombrement nul, elle peut parcourir 5 mètres par seconde en courant.



ASPECT ET ATTITUDE

Ces deux termes définissent les traits “sociaux” intrinsèques de votre personnage : son apparence, ses manières et son allure. Les traits dont le coût est positif (ex. : Apparence meilleure que “moyenne”, Voix) constituent des avantages (voir page 8) ; il obéissent donc aux règles qui régissent les avantages. D'autres (ex. : Apparence au-dessous de “moyenne”, Attitude Odieuse) ont un coût négatif et constituent donc des désavantages (voir page 10). D'autres, enfin, ne servent qu'à ajouter un peu de “couleur” (ex. : taille et poids, droitier ou gaucher).

Apparence

L'apparence est avant tout un “effet spécial”. Vous pouvez donc choisir l'apparence physique que vous souhaitez avoir.

L'apparence se divise en plusieurs niveaux. La plupart des gens ont une apparence “Moyenne” qui leur coûte 0 point. Un bel aspect est un avantage qui confère un bonus de réaction et qui coûte des points. Un aspect repoussant est un désavantage qui impose un malus de réaction et qui restitue des points.

Hideuse (-16 points) : Vous êtes marqué par toutes sortes de défauts répugnants

imaginables : une grave maladie cutanée, un strabisme divergent, etc. Vous aurez, de préférence, plusieurs de ces défauts à la fois. Une telle apparence vous impose un malus de -4 aux jets de réaction.

Affreuse (-8 points) : Presque comme ci-dessus. Vous aurez peut-être seulement les cheveux hirsutes et des dents cariées. Cela vous impose un malus de -2 aux jets de réaction.

Déplaisante (-4 points) : Vous êtes globalement peu attirant(e), mais personne ne peut dire avec certitude à quoi cela est dû. Cela vous impose un malus de -1 aux jets de réaction.

Moyenne (0 point) : C'est le niveau par défaut. La plupart des gens ont une apparence Moyenne.

Attirante (4 points) : Sans pour autant être admis(sible) à des concours de beauté, vous restez agréable à regarder. Cela vous accorde un bonus de +1 aux jets de réaction.

Charmante/Ravissante (12 points) : Les concours de beauté vous sont ouverts. Cela vous accorde un bonus de +4 aux jets de réaction face à des personnes attirées par les membres de votre sexe et un bonus de +2 face à tous les autres.

Exquise/Splendide (16 points) : Vous êtes à même de remporter les concours de beauté de façon régulière. Cela vous accorde un bonus de +6 aux jets de réaction face à des personnes attirées par les membres de votre sexe et un bonus de +2 face à tous les autres.

Charisme

5 points/niveau

Vous êtes doté d'une aptitude innée pour impressionner et diriger les autres. N'importe qui

peut acquérir un semblant de charisme grâce à son physique, ses bonnes manières ou son intelligence, mais le véritable charisme opère indépendamment de ces qualités. Chaque niveau accorde un bonus de +1 aux jets de réaction vis-à-vis des êtres doués d'intelligence avec lesquels vous interagissez (conversation, sermon, etc.), un bonus de +1 aux jets d'Influence (voir *Jets d'Influence*, page 24) et un bonus de +1 dans les compétences Art Oratoire et Commandement. Il est parfaitement possible que le MJ décrète que votre Charisme n'affecte pas les membres des races complètement étrangères à la votre.

Attitude Odieuse

-5, -10 ou -15 points

Vous vous comportez souvent, voire systématiquement, d'une manière repoussante. Une Attitude Odieuse (AO) vaut -5 points par point de malus aux jets de réaction face à tous ceux qui remarquent votre problème. Déterminez ce comportement lors de la

création de votre personnage, puis évaluez son coût avec l'aide du MJ.

Exemples : Une forte odeur corporelle, des démangeaisons continues ou un fredonnement discordant imposent un malus de -1 aux jets de réaction et valent chacun -5 points. Proférer d'incessants jeux de mots de mauvais goût ou cracher par terre imposent un malus de -2 aux jets de réaction et valent chacun -10 points. Nous laissons ici les attitudes à -15 points (-3 aux jets de réaction) à l'imagination de ceux qui sont suffisamment dépravés pour les revendiquer !

Voix

10 points

Vous possédez une voix naturellement claire, profonde et attirante. Elle vous accorde un bonus de +2 à toutes les compétences qui dépendent de la parole ou du chant, avec l'accord du MJ, bien entendu. Vous bénéficiez également d'un bonus de +2 aux jets de réaction face à quelqu'un qui entend votre voix.

ENVIRONNEMENT SOCIAL

Disposer d'une technologie évoluée ou d'un talent linguistique constitue un avantage. Toute *insuffisance* dans l'un de ces domaines constitue un désavantage handicapant.

NIVEAU

TECHNOLOGIQUE (NT)

La valeur du "niveau technologique", ou "niveau tech", mesure le développement technologique. Plus une société est évoluée et plus son NT est élevé. Le MJ doit vous informer du NT de son univers de jeu.

Même les personnages ont un NT et sa valeur correspond alors à la technologie avec laquelle ils se sont le plus familiarisés. A moins que vous ne soyez particulièrement primitif ou évolué, votre NT personnel est identique à celui du monde dans lequel vous évoluez.

Dans certains univers de jeu, il est possible que votre NT personnel soit différent du NT moyen de la campagne. Ainsi, par exemple, un univers peut être de NT8 en moyenne, mais les citoyens d'une nation avancée peuvent être de NT9, tandis que ceux d'une région sous-développée peuvent être de NT7.

NT Inférieur

-5 points/NT au-dessous du NT de la campagne

Votre NT personnel est inférieur à celui de l'univers de campagne. Vous débutez *sans aucune* des connaissances (ni les compétences par défaut) associées au matériel dont le NT est supérieur au vôtre. Vous pourrez, par la suite, apprendre des compétences technologiques basées sur la DX (véhicules, armes, etc.) si vous parvenez à dénicher un professeur compétent, mais les différences fondamentales en matière de raisonnement vous interdisent d'apprendre des compétences technologiques basées sur le QI.

NT Supérieur

5 points/NT au-dessus du NT de la campagne

Votre NT personnel est supérieur à celui de l'univers de campagne. Vous pouvez débiter avec des compétences associées à du matériel dont le NT est inférieur ou égal au vôtre. Cela devient d'autant plus utile si vous avez également accès à un équipement de NT élevé, même si les connaissances d'un médecin ou d'un scientifique high-tech peuvent être particulièrement utiles dans un environnement de NT moindre, même sans les outils adéquats !

LANGUES

GURPS considère que la plupart des personnages savent lire et écrire leur langue "maternelle". Bien que cela coûte 0 point, vous devez inscrire votre langue natale sur votre feuille de personnage ; ex. : "Français (Maternel) [0]".

Niveaux de Compréhension

Le coût d'apprentissage d'une langue supplémentaire dépend de votre "niveau de compréhension" (votre aptitude générale) dans cette langue. Il y en a quatre :

Nul (0 point) : Vous ne comprenez pas du tout la langue.

Fragmenté (1 point pour parler / 1 point pour écrire) : Vous connaissez suffisamment bien la langue pour vous débrouiller dans la vie de tous les jours, mais cela vous vaut un malus de -3 dès que vous utilisez des compétences qui dépendent de l'élocution.

Accentué (2 points pour parler / 2 points pour écrire) : Vous vous exprimez de façon claire dans cette langue, ce qui ne vous vaut qu'un malus de -1 lorsque vous utilisez des compétences qui dépendent de l'élocution.

Maternel (3 points pour parler / 3 points pour écrire) : Vous vous exprimez aussi bien dans cette langue qu'une personne dont il s'agit de la langue maternelle. Vous débutez gratuitement le jeu avec une langue parlée et écrite à ce niveau.



Alphabétisation

Votre niveau de compréhension écrite détermine votre degré d'alphabétisation dans la langue concernée :

Analphabète : Un niveau de compréhension écrite Nul signifie que vous ne pouvez absolument pas lire cette langue.

Vaguement alphabète : Un niveau de compréhension écrite Fragmenté signifie que votre vitesse de lecture dans cette langue est lente. Vous devez tester votre QI rien que pour comprendre le sens de ce que vous lisez !

Alphabète : Un niveau de compréhension écrite Accentué ou Maternel signifie que vous pouvez lire et écrire à vitesse normale.

Vous disposez gratuitement d'un niveau de compréhension écrite Maternel dans votre langue maternelle. La maîtrise à un degré moindre constitue un désavantage : -1 point (Accentué), -2 points (Fragmenté) ou -3 points (Nul).

RICHESSSE ET INFLUENCE

Vous devez à présent déterminer la place que vous occupez dans votre société : la somme d'argent dont vous disposez, les privilèges dont vous jouissez et le comportement des gens à votre égard.

RICHESSSE

La notion de richesse est toute relative. Le Français moyen vit plus luxueusement qu'un roi médiéval, même s'il possède moins de pièces d'or dans sa cave : tout dépend de l'univers de jeu.

La richesse personnelle se mesure en "niveaux de richesse". Le niveau "Moyen" ne coûte aucun point et vous permet de mener une vie normale dans l'univers de jeu où vous évoluez. Lisez le reste de ce chapitre si vous êtes pauvre ou riche, ou si vous disposez d'une source de revenus qui vous exempte de travailler.

Richesse

Variable

Toute richesse au-dessus de la moyenne est un avantage qui vous permet de débiter avec au moins deux fois la richesse initiale moyenne de votre univers de jeu. Toute richesse au-dessous de la moyenne est un désavantage qui vous oblige à débiter avec seulement une fraction de cette richesse initiale moyenne.

Complètement Fauché (-25 points) : Vous n'avez ni travail, ni revenu, ni économies, et vos seules possessions sont les vêtements que vous portez. Soit vous êtes dans l'incapacité de travailler, soit il n'y a pas de travail.

Pauvre (-15 points) : Votre richesse initiale est égale à 20% de la richesse moyenne de votre

société. Certains emplois vous sont inaccessibles et aucun de ceux que vous décrochez ne vous accorde un salaire décent.

Désargenté (-10 points) : Votre richesse initiale est seulement égale à la moitié de la richesse moyenne de votre société. Bien que tous les emplois vous soient ouverts, vous ne gagnez pas beaucoup ; vous pouvez donc être un docteur ou un acteur Désargenté.

Moyen (0 point) : Comme cela vous a déjà été expliqué, il s'agit du niveau de richesse par défaut.

Confortable (10 points) : Vous travaillez pour vivre, mais votre train de vie est supérieur à celui de la plupart des gens. Votre richesse initiale est égale au double de la moyenne.

Riche (20 points) : Votre richesse initiale est cinq fois plus élevée que la moyenne, ce qui vous permet de vivre vraiment bien !

Très Riche (30 points) : Votre richesse initiale est 20 fois plus élevée que la moyenne.

Richissime (50 points) : Votre richesse initiale est 100 fois plus élevée que la moyenne. Vous pouvez acheter presque tout ce qui vous fait envie, sans que vous ayez besoin de vous soucier des prix.

REPUTATION

Il est possible que vous soyez connu au point que votre réputation devienne un avantage ou un désavantage qui influence les jets de réaction effectués par les PNJ (voir page 3).

Les détails d'une telle réputation sont laissés à votre entière discrétion. Si vous le désirez, vous pouvez donc être réputé pour votre courage ou votre férocité, pour vous nourrir de serpents verts, etc. Quoi qu'il en soit, vous devez fournir

des détails spécifiques à votre réputation.

Choisissez la valeur du modificateur qui s'applique aux jets de réaction des gens qui vous reconnaissent. Le coût de base de votre réputation en dépend. Ainsi, chaque bonus de +1 aux jets de réaction (+4 max.) coûte 5 points, tandis que chaque malus de -1 (-4 max.) coûte -5 points.

IMPORTANCE

Votre place formelle dans la société n'a rien à voir avec votre fortune ou votre notoriété.

Statut Social

±5 points/niveau

Le Statut Social mesure le degré d'importance d'une position sociale. Dans la plupart des univers de jeu, les niveaux de Statut Social vont de -2 (serf ou SDF) à 8 (puissant empereur ou roi-dieu), et une personne ordinaire a un Statut Social de 0 (homme libre ou citoyen ordinaire). Votre Statut Social est de 0 si vous ne dépensez ni ne récupérez de points en Statut Social. Le Statut Social coûte 5 points/niveau. Un Statut Social de 5, par exemple, coûte 25 points, tandis qu'un Statut Social de -2 coûte -10 points.

Il suffit que votre Statut Social soit supérieur à 0 pour que vous apparteniez à la classe dirigeante de votre culture. Par conséquent, les autres membres de votre culture, uniquement, se soumettront à vous, ce qui se traduit par un bonus à tous leurs jets de réaction. Avec un Statut Social inférieur à 0, vous êtes soit un serf, soit un esclave, ou bien tout simplement très pauvre.

AVANTAGES

Un "avantage" est un trait mental, physique ou social qui vous accorde "une longueur d'avance" sur n'importe quelle autre personne dont toutes les autres aptitudes correspondent aux vôtres. Chaque avantage dispose d'un coût en points de personnage. Pour certains avantages, il s'agit d'un coût fixe, tandis que d'autres s'achètent sous forme de "niveaux", chaque niveau ayant son propre coût. Ainsi, par exemple, l'Acuité Visuelle coûte 2 points/niveau ; vous devrez donc payer 12 points pour obtenir l'avantage Acuité Visuelle 6. Pour les avantages dont le coût est "Variable", vous devrez en lire la description pour en connaître le coût précis.

Au final, seul le MJ peut décider si oui ou non un avantage en particulier convient à un concept de personnage donné.

LISTE DES AVANTAGES

Acuité Sensorielle

2 points/niveau

Vos sens sont particulièrement développés. Chaque Acuité Sensorielle constitue un avantage à part entière qui accorde un bonus de +1 à tous les jets de Perception (voir

page 24) que vous effectuez (ou que le MJ effectue pour vous) grâce au sens concerné :

- Acuité Auditive
- Acuité Gustative et Olfactive
- Acuité Tactile
- Acuité Visuelle

Ambidextre

5 points

Vous pouvez combattre ou agir aussi bien d'une main que de l'autre et ne subissez donc pas le malus de -4 à la DX lorsque vous utilisez votre main "faible" (voir page 5). Au cas où vous vous blesseriez au bras ou à la main, considérez d'emblée qu'il s'agit du bras ou de la main gauche.

Audace

15 points

La chance semble vous sourire lorsque vous prenez des risques ! Chaque fois que vous prenez un risque inutile (selon l'avis du MJ), vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous vos jets de compétence. En outre, dans de telles circonstances périlleuses, vous êtes autorisé à relancer les dés lorsque vous obtenez un échec critique.

Chance

15, 30 ou 60 points

Vous êtes né chanceux ! La Chance se divise en trois niveaux progressivement "cinématographiques" :

Chance (15 points) : Vous pouvez, une fois par heure de jeu, relancer deux fois les dés pour un jet de dés dont le résultat ne vous plaît pas. Vous conserverez ensuite le meilleur des trois résultats ! Vous devez déclarer faire usage de votre Chance immédiatement après votre jet de dés.

Chance Extraordinaire (30 points) : Comme ci-dessus, mais une fois toutes les 30 minutes.

Chance Insolente (60 points) : Comme ci-dessus, mais une fois toutes les 10 minutes !

Votre Chance s'applique uniquement à vos propres jets de réussite, de dégâts ou de réaction, ou aux événements extérieurs qui vous affectent vous ou l'ensemble de votre groupe, ou aux jets d'attaque effectués contre vous. Dans ce dernier cas, vous obligez l'attaquant à effectuer trois jets de dés et à prendre le pire des trois résultats !

Chute Féline

10 points

Vous retranscrivez systématiquement 5 m de toutes vos chute car on considère alors que vous réussissez automatiquement votre jet d'Acrobatie (ne testez pas cette compétence lors d'une chute). En outre, vous ne subissez que la moitié des dégâts d'une chute si vous réussissez un test de DX (voir page 32). Pour bénéficier de ces avantages, vos jambes ne doivent pas être entravées et votre corps doit pouvoir se courber lors de votre chute.

Défenses Améliorées

Variable

Vous êtes exceptionnellement doué pour éviter les attaques ! Vous y parvenez en observant vos adversaires, en concentrant votre *chi* ou en employant n'importe quelle autre méthode qui vous a été enseignée. Cet avantage se décline en trois versions :

Blocage Amélioré (5 points) : Bonus de +1 au score de Blocage qui découle de la compétence Bouclier.

Esquive Améliorée (15 points) : Bonus de +1 appliqué à votre score d'Esquive.

Parade Améliorée (5 ou 10 points) : Bonus de +1 à votre score de Parade. Cet avantage peut être choisi pour les parades à mains nues (5 points), pour les parades effectuées à l'aide d'une seule compétence en Arme de Mêlée (5 points), ou pour n'importe quelle forme de parade (10 points).

Don pour les Langues

10 points

Vous êtes doué pour les langues. Lorsque vous apprenez une langue à un niveau de compréhension supérieur à Nul, vous pratiquez cette langue au niveau directement supérieur.

Dur à Cuire

2 points/niveau

Il est incroyablement difficile de vous tuer. Chaque niveau de Dur à Cuire vous accorde un bonus de +1 aux tests de S effectués pour survivre à -PV (ou moins) et à n'importe quel test de S pour lequel un échec signifie une mort immédiate (crise cardiaque, empoisonnement, etc.). Si ce bonus vous permet de transformer un échec en réussite, vous vous effondrez, apparemment mort (ou hors de combat), puis reprenez vos esprits aussi vite que si vous étiez inconscient (voir *Reprendre Connaissance*, page 30).

Empathie

15 points

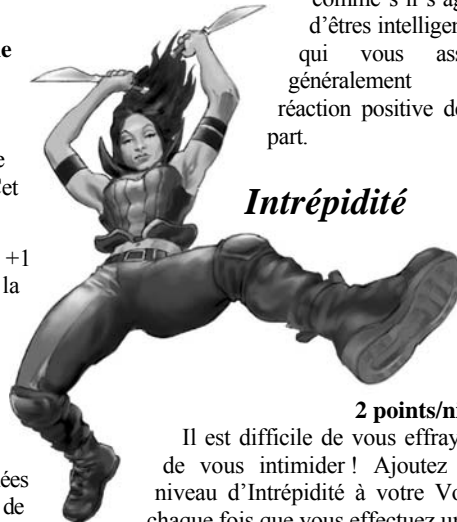
Vous "ressentez" les gens. Lorsque vous rencontrez quelqu'un pour la première fois, ou après une longue absence, vous pouvez demander au MJ de tester votre QI. Il vous dira alors ce que vous "ressentez" vis-à-vis de cette personne. Attention ! si votre test de QI échoue, il vous *mentira* !

Ce don est très utile pour démasquer un imposteur, déceler une possession, etc., ainsi que pour déterminer le degré de loyauté des PNJ.

Empathie Animale

5 points

Vous êtes exceptionnellement doué pour lire les intentions des animaux. Lorsque vous croisez un animal, le MJ effectue un jet sous votre QI et vous dit ce que vous "ressentez" alors. Cela vous permet de connaître l'état émotionnel de l'animal (amical, affamé, effrayé, hostile, etc.) et de savoir s'il est sous l'influence d'un contrôle surnaturel. Cet avantage vous permet également d'utiliser vos compétences d'Influence (voir page 14) sur des animaux comme s'il s'agissait d'êtres intelligents, ce qui vous assurera généralement une réaction positive de leur part.



Intrépidité

2 points/niveau

Il est difficile de vous effrayer ou de vous intimider ! Ajoutez votre niveau d'Intrépidité à votre Volonté chaque fois que vous effectuez un Test de Frayeur ou que vous devez résister à la compétence Intimidation (page 14) ou à un pouvoir surnaturel qui inspire la terreur. Vous soustrayez également votre niveau d'Intrépidité aux résultats de tous les jets d'Intimidation effectués contre vous.

Réflexes de Combat

15 points

Vous réagissez extrêmement vite et êtes rarement surpris plus de quelques instants. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous vos jets de défense active (voir page 28) et d'un bonus de +2 à tous vos Tests de Frayeur (voir page 24). En cas de surprise, vous n'êtes jamais "figé sur place". Enfin, vous bénéficiez d'un bonus de +6 aux tests de QI pour reprendre connaissance ou pour vous ressaisir après avoir été surpris ou "sonné".

Résistance

Variable

Vous êtes naturellement résistant (voire même immunisé) aux maladies ou aux poisons. Cet avantage vous octroie un bonus à tous vos tests de S destinés à résister aux effets de ces calamités.

Résistance aux Maladies : Choisissez entre un bonus de +3 (3 points) et un bonus de +8 (5 points).

Résistance aux Poisons (5 points) : Vous bénéficiez d'un bonus de +3.

Résistance à la Douleur

10 points

Vous êtes aussi vulnérable que n'importe qui d'autre, mais vous *ressentez* moins la douleur. Lorsque vous recevez un coup, vous ne subissez *jamais* le malus de choc qui s'ensuit. De plus,

vous bénéficiez d'un bonus de +3 aux tests de S effectués pour rester conscient, pour ne pas être "sonné" ou pour résister à des tortures physiques. Enfin, le MJ peut vous accorder un test de Volonté à +3 pour ignorer la douleur dans n'importe quelle autre situation.

Sens de l'Equilibre

15 points

Quelle que soit la largeur de la surface sur laquelle vous marchez (corde tendue, corniche, branche, etc.), vous ne perdez jamais l'équilibre. Aucun jet de dés ne vous sera demandé dans des conditions normales. Sur une surface humide, glissante ou instable, vous bénéficiez d'un bonus de +6 à tous vos jets destinés à rester debout. Lors d'un combat, vous bénéficiez d'un bonus de +4 à vos tests de DX et à vos jets de compétence basés sur la DX pour ne pas perdre l'équilibre ou être renversé. Enfin, vos compétences Acrobatie et Escalade bénéficient d'un bonus de +1.

Sixième Sens

15 points

Vous ressentez parfois des frissons dans le cou. Cela vous avertit que quelque chose cloche, mais vous n'êtes jamais certain de savoir quand cela se produira. Le MJ effectue pour vous, en secret, un seul jet de Perception dans toute situation impliquant une embuscade, un danger imminent ou un quelconque péril. En cas de réussite, vous êtes prévenu suffisamment à l'avance pour pouvoir passer à l'action. Un résultat de 3 ou 4 signifie que vous percevez de menus détails quant à la nature du danger.

Souplesse

5 ou 15 points

Votre corps est exceptionnellement souple. Cet avantage comporte deux niveaux :

Flexibilité (5 points) : Bonus de +3 aux jets d'Escalade et aux jets d'Evasion effectués pour vous libérer (cordes, liens, menottes ou autres formes d'entraves). Vous ignorez les malus allant jusqu'à -3 lorsque vous opérez dans des espaces étroits, comme c'est le cas pour de nombreux jets d'Explosifs ou de Mécanique.

Désarticulé (15 points) : Comme ci-dessus, mais en mieux. Vous pouvez courber n'importe quelle partie de votre corps, mais il vous est impossible de vous étirer ou de vous contorsionner de manière anormale. Vous bénéficiez d'un bonus de +5 aux jets d'Escalade, aux jets d'Evasion et à toutes les tentatives pour vous libérer. Enfin, vous ignorez les malus allant jusqu'à -5 dans les espaces étroits.

Talent

Variable

Vous faites preuve d'une aptitude naturelle dans un groupe de compétences analogues. Les "Talents" se mesurent en niveaux et chaque niveau accorde un bonus de +1 dans toutes les compétences concernées, même lorsqu'elles sont utilisées par défaut. Cela revient à augmenter les scores de vos caractéristiques, mais *uniquement vis-à-vis de ces compétences*. Il s'agit donc d'un moyen peu onéreux pour devenir un expert dans un groupe de compétences restreint.

Il est impossible d'acquérir plus de quatre niveaux dans un même Talent. En revanche, des Talents qui se recoupent *peuvent* accorder des bonus de compétence dépassant +4.

Le coût d'un Talent dépend de l'étendue du groupe de compétences associé. En voici quelques exemples :

Artificier (10 points/niveau) : Armurerie, Ingénierie, Mécanique, Réparation de Matériel Electronique, etc.

Homme de Terrain (10 points/niveau) : Camouflage, Connaissance de la Nature, Navigation, Pistage et Survie.

Beau Parleur (15 points/niveau) : Toutes les compétences d'Influence, mais aussi Acteur, Art Oratoire, Commandement et Festoyer.

Il existe de nombreuses autres possibilités ! Nous encourageons les MJ à créer leurs propres Talents en fonction de leurs besoins.

Téléporteur (Temps ou Univers)

100 points

Vous pouvez voyager dans le temps ou passer d'un univers parallèle (ou "espace-temps") à un autre ; il vous suffit pour cela de vouloir effectuer le "saut". Choisissez si vous êtes un *téléporteur temporel* ou un *téléporteur d'univers*. Pour être les deux à la fois, vous devez acquérir Téléporteur (Temps) et Téléporteur (Univers) séparément.

Pour amorcer une téléportation, vous devez visualiser votre destination, vous concentrer pendant 10 secondes, puis effectuer un test de QI. Vous pouvez aller plus vite, mais votre test subira alors un malus de -1 pour chaque seconde de concentration en moins. Quel que soit votre QI, un résultat supérieur ou égal à 14 constitue toujours un échec. En cas de réussite, vous vous matérialisez exactement là où (ou quand) vous le souhaitez. En cas d'échec, vous restez où vous êtes. En cas d'échec critique, vous apparaissez au mauvais endroit (ou au mauvais moment), au choix du MJ (temps ou univers) !

Vous apparaissez exactement là où vous avez quitté votre précédente époque (ou univers), ou au plus près de cette destination si cela n'est pas possible.

S'il n'existe aucun lieu "sûr" à moins de 100 mètres de votre destination, la téléportation *échoue* et vous saurez pourquoi elle a échoué.

L'utilisation de cette aptitude coûte toujours au moins 1 Point de Fatigue (voir page 31), qu'elle réussisse ou non. Atteindre une époque ou un univers particulièrement "éloigné" peut vous épuiser d'avantage, peut-être même jusqu'à 10 PF, à la discrétion du MJ.

Vision Nocturne

1 point/niveau

Vos yeux s'adaptent rapidement à l'obscurité. Cette aptitude vous permet d'ignorer des malus au combat et aux jets de Vision allant jusqu'à -1 par niveau acquis (9 niveaux max.), sauf en cas d'obscurité totale.

DESAVANTAGES

Un "désavantage" est un problème ou une imperfection qui vous rendent moins performant que ce que vos caractéristiques, vos avantages et vos compétences laissent penser. En plus des traits décrits ici, tout ce qui vous a été présenté auparavant et qui s'accompagne d'un coût exprimé en points négatifs fait partie des désavantages : un Statut Social négatif, une Richesse inférieure à la moyenne, etc.

Vous vous demandez probablement : "Pourquoi voudrais-je imposer des désavantages à mon personnage ?" En fait, chaque désavantage s'accompagne d'un coût *négligé* exprimé en points de personnage. Donc, les désavantages *vous accordent des points de personnage supplémentaires* qui vous permettent d'améliorer votre personnage de bien d'autres façons. Et une imperfection ou deux rendent votre personnage à la fois plus intéressant et plus réaliste, sans parler du fait qu'elles le rendent plus amusant à interpréter !

LIMITATION DES DESAVANTAGES

Votre MJ souhaitera peut-être "borner" le nombre de points supplémentaires que vous pourrez récupérer grâce aux désavantages. Nous vous conseillons de limiter les désavantages à 50% des points accordés au départ, c'est-à-dire à -75 points, par exemple, pour un jeu à 150 points. Cependant, le MJ reste seul juge en la matière.

Désavantages Annulés : Vous ne pouvez pas choisir un désavantage si l'un de vos avantages en atténue ou en annule les effets ! Si, par exemple, vous possédez Acuité Auditive, vous ne pouvez pas prendre Dur d'Oreille.

Désavantages Méprisables : Certains désavantages, comme Sanguinaire, ne sont absolument pas destinés aux "héros". Le MJ a donc le droit de les interdire aux PJ. Mais puisque ces désavantages sont récurrents chez les méchants les plus abjects des récits d'aventure, ils sont décrits ici pour vous permettre de créer des PNJ crédibles.

Quelques désavantages mentaux ont la particularité de ne pas vous affecter en permanence. Un astérisque (*) accolé au nom d'un désavantage indique que celui-ci vous offre la possibilité de

contrôler vos pulsions. Lorsque les circonstances qui stimulent votre problème sont réunies, lancez 3d. Un résultat inférieur ou égal à 12 signifie que vous parvenez à réprimer votre désavantage. Un résultat supérieur ou égal à 13 signifie que vous en subissez les effets ! Il s'agit d'un *jet de maîtrise de soi*. Sachez que vous n'êtes pas obligé d'effectuer un tel jet : céder à ses pulsions revient à interpréter correctement son personnage.

LISTE DES DESAVANTAGES

Caractériel*

-10 points

Vous n'êtes pas totalement maître de vos émotions. Vous devez effectuer un jet de maîtrise de soi dans toute situation stressante. En cas d'échec, vous perdez votre sang-froid et devez insulter, attaquer ou agir contre la cause de ce stress.

Chimères

-5 à -15 points

Vous croyez à l'existence de choses qui ne sont pas réelles. Il est possible que les autres vous prennent pour un fou, ce qui n'est pas forcément faux ! Il est *impératif* d'interpréter en toutes circonstances les convictions qui découlent des Chimères. Le coût d'une Chimère dépend de sa nature :

Une *Chimère Mineure* (-5 points) modifie votre comportement et sera rapidement remarquée par votre entourage, qui réagira ensuite à -1 envers vous. Par contre, elle ne vous empêche pas de vivre plus ou moins normalement.

Une *Chimère Majeure* (-10 points) influe *fortement* sur votre comportement, sans pour autant vous empêcher de mener une vie relativement normale. Les autres réagissent à -2 envers vous.

Une *Chimère Grave* (-15 points) modifie tellement votre comportement qu'elle vous empêche de vivre normalement. Les autres réagissent à -3 envers vous, mais plutôt que de vous attaquer, ils vous craignent ou vous prendront en pitié.

Code de l'Honneur

-5 à -15 points

Vous éprouvez de la fierté à suivre en toutes circonstances un ensemble de principes. Les Codes de l'Honneur diffèrent les uns des autres, mais tous visent à établir un comportement "honorable". Vous êtes prêt à faire presque n'importe quoi, allant peut-être même jusqu'à mettre votre vie en péril, pour éviter que l'on ne vous qualifie de "sans honneur" (quoi que cela signifie pour vous).

Le coût d'un Code de l'Honneur dépend de la gravité des ennuis qu'il est susceptible de vous attirer, ainsi que du caractère arbitraire et irrationnel des contraintes qu'il vous impose. Un Code informel qui s'applique uniquement aux gens de votre trempe ne coûte que -5 points. Un Code formel qui s'applique aux gens de votre trempe, ou un Code informel qui s'applique en toutes circonstances, coûte -10 points. Un Code formel qui s'applique en toutes circonstances, ou qui exige le suicide s'il venait à être brisé, coûte -15 points. La décision finale revient au MJ ! Voici quelques exemples :

Code de l'Honneur (du Pirate) (-5 points) : Vous devez toujours vous venger d'une insulte, au mépris du danger. Les ennemis de vos amis sont vos ennemis. Vous ne devez jamais attaquer un compagnon d'équipage ou un ami, sauf en cas de duel équitable et en public. Tout le reste vous est permis. Ce Code de l'Honneur convient également aux brigands, aux motards, etc.

Code de l'Honneur (du Gentilhomme) (-10 points) : Vous ne devez jamais manquer à votre parole, ni ignorer une insulte proférée contre vous, une dame ou votre drapeau ; toute insulte ne peut être lavée que par des excuses ou un duel (*pas* obligatoirement à mort !). Vous ne devez jamais profiter de la situation d'un adversaire, quoi qu'il arrive ; les armes et les circonstances doivent être identiques (sauf en cas de guerre). Ce Code de l'Honneur ne s'applique qu'entre gentilshommes. L'affront d'une personne de Statut Social inférieur ou égal à 0 mérite une flagellation, pas un duel !

Cupidité*

–15 points

Vous êtes avide de richesses. Effectuez un jet de maîtrise de soi chaque fois que de l'argent vous est proposé, qu'il s'agisse d'un salaire, des gains d'une aventure, d'un butin illicitement acquis ou d'un appât. En cas d'échec, vous ferez tout ce qui est en votre pouvoir pour l'obtenir. Vous ne serez pas tenté par de faibles sommes si vous êtes riche. Par contre, si vous êtes *pauvre* et qu'une somme importante est en jeu, vous devrez effectuer votre jet avec un malus minimal de –5.

Curieux*

–5 points

Vous êtes naturellement attiré par la curiosité. Il ne s'agit pas de la curiosité propre à *tous* les PJ ("Qu'y a-t-il dans cette caverne ? D'où vient cette soucoupe volante ?"), mais de la curiosité avec un *grand C* ("Que se passera-t-il si j'appuie sur ce bouton ?").

Effectuez un jet de maîtrise de soi chaque fois que vous êtes confronté à une situation ou à un objet intéressant. En cas d'échec, vous l'examinerez, même si vous *savez* que cela pourrait être dangereux. Un bon joueur de jeux de rôles tentera rarement de réussir ce jet...

Dur d'Oreille

–10 points

Sans être sourd, vous souffrez d'une grave déficience auditive. Vous subissez un malus de –4 à tous vos jets d'Ouïe et à tous les jets de compétence pour lesquels il est important de comprendre quelqu'un, sauf si vous êtes celui qui parle.

Gloutonnerie*

–5 points

Vous êtes fasciné par la bonne chère et les bons vins. Si vous en avez l'occasion, vous ferez des provisions au point de vous encombrer. Vous ne devez jamais sauter un repas de votre plein gré. Effectuez un jet de maîtrise de soi lorsque, pour une raison ou pour une autre, vous devriez résister à la tentation de manger un plat appétissant ou de boire un bon vin. En cas d'échec, vous cédez à la tentation, quelles qu'en soient les conséquences.

Honnêteté*

–10 points

Vous *devez* obéir aux lois et faire tout votre possible pour que les autres en fasse de même. Même là où les lois sont rares, voire inexistantes, vous vous comportez comme si les lois de votre culture étaient en vigueur. De plus, jusqu'à *preuve* du contraire, vous considérez que tout le monde est honnête.

L'honnêteté fait partie des désavantages car elle limitera souvent vos choix entre les différentes possibilités qui s'offriront à vous ! Effectuez un jet de maîtrise de soi chaque fois que vous éprouvez le "besoin" de violer des lois injustes. En cas d'échec, vous *devez* vous y soumettre, quelles qu'en soient les conséquences. Mais si vous parvenez à vous convaincre d'enfreindre la loi, vous devrez ensuite effectuer un deuxième jet de maîtrise de soi. En cas d'échec, vous devrez vous livrer aux autorités !

Impulsivité*

–10 points

Vous n'aimez pas les longs discours et les pourparlers. Vous préférez l'action ! Lorsque vous êtes seul, vous agissez d'abord et réfléchissez ensuite. En groupe, lorsque vos amis s'arrêtent pour élaborer un plan, vous devez leur exposer rapidement le vôtre, si vous en avez un, puis *agir*. Interprétez correctement ce désavantage ! Effectuez un jet de maîtrise de soi chaque fois que le bon sens voudrait que l'on attende et que l'on réfléchisse. En cas d'échec, vous *devez* agir.

Intolérance

Variable

Vous détestez et vous vous méfiez des gens qui sont différents de vous, ou bien d'une partie d'entre eux seulement. Vos préjugés à leur égard se fondent sur leur classe, leur ethnie, leur nationalité, leur religion, leur sexe ou leur espèce. Les victimes de votre Intolérance réagissent envers vous avec un malus allant de –1 à –5, à l'appréciation du MJ. Son coût dépend de son *étendue*.

Si vous êtes totalement intolérant (–10 points), vous réagissez à –3 envers *tous ceux* qui ne font pas partie de la même classe, ethnie, nationalité, religion ou espèce que vous (choisissez une seule de ces catégories).

Une Intolérance vis-à-vis d'une classe, d'une ethnie, d'une nationalité, d'une religion, d'un sexe ou d'une espèce *spécifique* coûte entre –5 points, pour des victimes fréquemment rencontrées, et –1 point (un travers regrettable), pour des victimes rares.

Jalousie

–10 points

Vous êtes hostile à toute personne qui vous semble plus intelligente, plus attirante ou plus riche que vous ! Vous rejetez tous les plans proposés par un "rival" et vous les *haissez* si vous n'en n'êtes pas la vedette. Si un PNJ est jaloux, le MJ imposera un malus de réaction allant de –2 à –4 aux victimes de sa Jalousie.

Luxe*

–15 points

Votre goût pour les histoires d'amour est anormalement développé. Effectuez un jet de maîtrise de soi chaque fois que vous entrez en relation avec un représentant attirant du sexe qui vous attire ; ce jet est à –5 si la personne est Charmante/Ravissante ou à –10 si elle est Exquise/Splendide. En cas d'échec, vous devez lui faire la cour en usant de toutes les ruses et de tous les talents dont vous disposez.

Malchance

–10 points

La poisse vous colle à la peau et les choses tourment mal pour vous au plus mauvais moment. Une fois par séance de jeu, le MJ fait en sorte que quelque chose tourne mal pour vous de manière arbitraire et malicieuse. Vous pourriez ainsi rater un jet de dé vital ou bien votre ennemi pourrait apparaître au plus mauvais moment et contre toute attente. Si le scénario prévoit qu'une mésaventure

advienne à quelqu'un, c'est sur *vous* qu'elle tombera. Le MJ *ne doit pas* vous faire mourir à cause de votre "malchance", mais il peut vous infliger toutes sortes de désagréments de moindre importance.

Mauvaise Vue

–10 ou –25 points

Vous voyez si mal que vous êtes pénalisé d'un malus de –6 aux jets de Vision et d'un malus de –2 pour toucher au combat. Ce désavantage coûte –10 points à des NT qui permettent de le corriger (avec des lunettes ou des lentilles de contact) ou –25 points aux autres NT.

Obsession*

–5 ou –10 points

Vous consacrez votre vie entière à la poursuite d'un unique objectif. Cette fixation toute-puissante motive la moindre de vos activités.

Effectuez un jet de maîtrise de soi chaque fois que le bon sens voudrait que vous vous détourniez de votre but. En cas d'échec, vous persévérez dans la poursuite de votre Obsession, quelles qu'en soient les conséquences.

La valeur d'une Obsession dépend du temps qu'il faut pour la mener à son terme. Un objectif à court terme (ex. : assassiner quelqu'un) coûte –5 points tandis qu'un objectif à long terme (ex. : devenir Président) coûte –10 points.

Orgueil*

–5 points

Vous pensez être bien plus puissant, intelligent ou compétent que vous ne l'êtes en réalité. Que vous soyez fier et vantard, ou tout simplement déterminé, vous devez interpréter ce trait de caractère.

Vous devez effectuer un jet de maîtrise de soi chaque fois que le MJ estime que vous êtes trop prudent. En cas d'échec, vous *devez* aller de l'avant comme si vous étiez capable de gérer la situation ! La prudence n'est donc pas de mise.

Vous bénéficiez d'un bonus de réaction de +2 face à des individus jeunes ou naïfs, car ils croiront que vous êtes aussi capable que vous l'affirmez. En revanche, les réactions de PNJ expérimentés sont à –2.

Pacifisme

Variable

Vous êtes contre la violence. Cela se manifeste de l'une des deux façons suivantes :

Tueur Réticent (–5 points) : Vous frappez une personne (mais pas un monstre, une machine, etc.) avec un malus de –4 si votre attaque peut entraîner la mort. Ce malus passe à –2 si vous ne voyez pas son visage. Si vous tuez quelqu'un, vous serez morose et inefficace pendant les 3d jours qui suivent.

Inoffensif envers les Innocents (–10 points) : Vous pouvez vous battre, voire même déclencher un combat, mais vous ne pourrez tenter des coups mortels que contre des ennemis qui tenteraient de vous faire vraiment très mal.

Phobies*

Variable

Une "phobie" est la peur d'un objet, d'une créature ou d'une situation en particulier. Plus

un objet ou une situation est courant, plus la valeur de la peur associée est élevée. Si vous souffrez d'une phobie, vous pouvez la maîtriser temporairement en réussissant un jet de maîtrise de soi... mais la peur demeurera. Même si vous parvenez à maîtriser une phobie, vous serez pénalisé d'un malus de -2 à tous vos jets de QI, de DX et de compétence tant que l'objet de votre peur restera présent, et vous devrez réitérer votre jet toutes les 10 minutes pour savoir si vous vous laissez dominer par votre peur. Si vous ratez votre jet de maîtrise de soi, vous reculez, fuyez, paniquez ou réagissez d'une manière qui exclue toute action raisonnée.

La seule menace de l'objet redouté suffit pour exiger de votre part un jet de maîtrise de soi à +4. Si vos ennemis vous imposent réellement l'objet redouté, vous devez effectuer un jet de maîtrise de soi normal.

Exemples de phobies répandues :

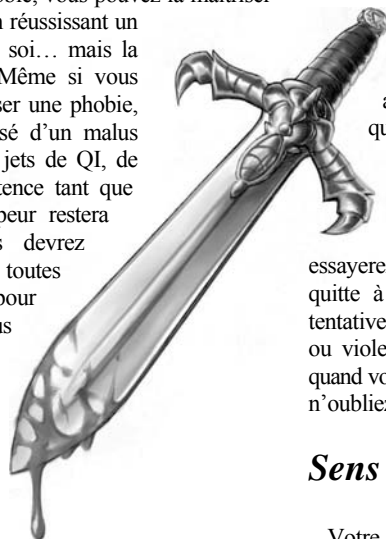
Araignées (-5 points) : Arachnophobie.

Hauteurs (-10 points) : Acrophobie.

Nombre 13 (-5 points) : Triskadekaphobie ; Vos jets de maîtrise de soi sont à -5 s'ils sont effectués un Vendredi 13 !

Obscurité (-15 points) : Scotophobie.

Sang (-10 points) : Hémophobie.



Sanguinaire*

-10 points

Vous voulez que vos ennemis meurent. Au combat, vous devez porter des coups mortels et vous assurer, en l'achevant, qu'un adversaire qui gît dans son sang est bel et bien mort.

Vous devez réussir un jet de maîtrise de soi pour accepter une reddition, laisser une sentinelle en vie, faire un prisonnier, etc. En cas d'échec, vous essayerez, à la place, de tuer votre ennemi, quitte à enfreindre la loi, compromettre une tentative d'infiltration, gaspiller des munitions ou violer les ordres de vos supérieurs. Même quand vous n'êtes pas dans le feu de l'action, vous n'oubliez jamais qu'un ennemi reste un ennemi.

Sens du Devoir

-2 à -20 points

Votre sens des responsabilités envers un certain type de personnes est exacerbé. Vous ne pouvez en aucun cas les trahir, les abandonner lorsqu'ils ont des soucis ou les laisser souffrir ou avoir faim si vous pouvez leur venir en aide.

Le MJ attribuera un coût à votre Sens du Devoir en fonction de la taille du groupe de gens que vous vous sentez forcé d'aider :

Individu (-2 points) : Le Président, votre coéquipier, etc.

Groupe Restreint (-5 points) : Vos amis proches, vos compagnons d'aventure, votre escouade, par exemple.

Groupe Etendu (-10 points) : Une nation, une religion, ou bien tous ceux que vous connaissez personnellement, par exemple.

Race Entière (-15 points) : L'humanité entière, tous les Elfes, etc.

Tout Etre Vivant (-20 points).

Sincérité*

-5 points

Soit vous détestez mentir, soit vous le faites très mal. Effectuez un jet de maîtrise de soi lorsque vous devez taire une vérité embarrassante (mensonge par omission) ; ce jet est à -5 si vous devez *proférer* un mensonge ! En cas d'échec, soit vous avouez la vérité, soit vous bafouillez au point que le mensonge devient évident. Un malus de -5 en Baratin vous est imposé et votre compétence Acteur est à -5 lorsque vous l'utilisez pour tromper quelqu'un.

Vœu

-5 à -15 points

Vous avez fait le serment de faire (ou de ne pas faire) quelque chose. Quel que soit ce serment, vous devez le prendre au sérieux ; si ce n'était pas le cas, il ne s'agirait pas d'un désavantage. Ce désavantage est particulièrement approprié aux chevaliers, aux saints et aux fanatiques.

Le coût d'un Vœu est directement lié aux inconvénients qu'il vous impose. Le MJ est seul juge en la matière. Voici quelques exemples :

Vœu Mineur (-5 points) : Garder le silence de jour, rester végétarien ou chaste (oui, en termes de jeu, il s'agit bien d'un vœu mineur).

Vœu Majeur (-10 points) : Ne pas utiliser d'armes coupantes ; toujours garder le silence ; ne jamais dormir dans un bâtiment ; ne posséder que ce que votre cheval peut porter.

Vœu Absolu (-15 points) : Ne jamais refuser d'aider quelqu'un ; toujours combattre avec votre main "faible" ; traquer un ennemi jusqu'à ce que vous l'ayez tué ; défier en duel tous les chevaliers que vous rencontrez.

TRAVERS

Un "travers" est un trait de caractère mineur. Ce n'est pas un avantage et pas forcément un désavantage : c'est juste quelque chose d'unique à votre personnage. Ainsi, par exemple, un trait aussi important que la Cupidité est un désavantage, mais le fait d'insister pour être payé en or est un travers.

Vous pouvez choisir jusqu'à cinq travers. Chacun coûtant -1 point, vous pouvez obtenir jusqu'à cinq points supplémentaires. Par la suite, vous pourrez "racheter" un travers en *dépensant* 1 point, mais vous ne devriez pas faire cela. En effet, bien que les

travers ne coûtent pas grand chose, ils contribuent pour beaucoup à donner un semblant de "réalisme" à un personnage !

Les *Travers Mentaux* constituent des traits mineurs de votre personnalité. Vous devez néanmoins vous efforcer de les interpréter correctement. Si vous choisissez le travers "Déteste les hauteurs" mais que vous grimpez allègrement aux arbres et aux falaises chaque fois que vous devez le faire, le MJ vous sanctionnera pour mauvaise interprétation de votre personnage.

Pour être qualifié de travers mental, un trait

de personnalité doit se plier à l'un des deux critères suivants : soit il exige de temps à autres une action, un comportement ou un choix spécifique de votre part, soit il vous impose un *petit* malus de manière très occasionnelle ou pour un ensemble limité d'actions.

Les *Travers Physiques* sont des désavantages physiques qui vous limitent rarement ou bien de façon modérée. Ils n'ont pas besoin d'être interprétés mais ils vous imposent des malus *mineurs* et spécifiques en cours de jeu.

COMPETENCES

Une "compétence" est un type de connaissance particulier ; le karaté, la physique, la mécanique automobile ou un sort de mort par exemple. Chaque compétence est indépendante des autres, même si certaines compétences vous permettent d'en apprendre d'autres. Tout comme dans la réalité, vous débutez votre carrière avec quelques compétences et vous pourrez en acquérir d'avantage si vous passez du temps à les apprendre.

Le "niveau de compétence" est un nombre qui sert à mesurer votre aptitude dans chacune de vos compétences. Plus ce nombre est élevé et plus votre aptitude est grande. "Epée courte-17" représente, par exemple, un niveau de compétence égal à 17 dans le maniement de l'épée courte. Lorsque vous tentez de faire quelque chose, vous (ou le MJ) devez lancer 3d sous la compétence adéquate, celle-ci étant ajustée en fonction de la situation actuelle. Si le résultat du jet de

dés est *inférieur ou égal* à votre score modifié dans cette compétence, vous réussissez votre action ! Cependant, un résultat égal à 17 ou 18 est un échec automatique. Pour de plus amples détails au sujet des jets de compétence, des modificateurs, des échecs et des réussites, reportez-vous à la page 2.

Caractéristique Maîtresse

Chaque compétence dépend de l'une des quatre caractéristiques de base. Votre niveau de compétence est directement calculé à partir de cette "caractéristique maîtresse". Ainsi, plus le score de votre caractéristique est élevé et plus vous serez efficace dans toutes les compétences qui en dépendent ! Si le concept que vous avez choisi pour votre personnage requiert de nombreuses compétences basées sur une caractéristique commune, vous devriez débiter le jeu avec un niveau élevé dans cette caractéristique parce que cela s'avérera rentable à long terme.

Les compétences basées sur la *F* dépendent uniquement de la musculature et sont très rares.

Les compétences basées sur la *DX* dépendent de la coordination, des réflexes et de la précision manuelle.

Les compétences basées sur le *QI* nécessitent connaissance, créativité et raisonnement.

Les compétences basées sur la *S* sont régies par le degré de forme physique.

Degré de Difficulté

Certains domaines exigent plus d'étude et de pratique que d'autres. **GURPS Lite** utilise trois "degrés de difficulté" pour évaluer les efforts nécessaires à l'apprentissage et à l'amélioration d'une compétence. Plus une compétence est difficile, plus vous devez dépenser de points pour l'acquérir à un niveau de compétence donné.

Les compétences faciles peuvent être utilisées correctement par toute personne au terme d'un bref apprentissage.

Les compétences moyennes regroupent la plupart des compétences martiales, les compétences associées aux emplois ordinaires et les compétences sociales et de survie que les gens ordinaires mettent en pratique tous les jours.

Les compétences ardues exigent des études ou un entraînement intensifs.

Compétences Technologiques

Certaines compétences sont différentes à chaque niveau tech (voir *Niveau Technologique (NT)*, page 7) ; elles sont nommées en étant suivies du suffixe "/NT". Lorsque vous apprenez une telle compétence, vous devez l'étudier à un niveau tech (NT) spécifique. Vous devez impérativement indiquer un NT lorsque vous inscrivez une telle compétence sur votre feuille de personnage. Navigation/NT2 (regarder les étoiles et consulter un astrolabe), par exemple, n'a rien à voir avec Navigation/NT8 (relever sa position par GPS).

Vous apprenez toute compétence technologique à votre propre NT, ou à un NT inférieur si vous le souhaitez. Vous ne pourrez apprendre des compétences de NT supérieur qu'en cours de jeu, et uniquement si vous disposez d'un professeur et que la compétence souhaitée n'est pas basée sur le QI. En effet, pour apprendre des compétences technologiques basées sur le QI et de NT supérieur, vous devez tout d'abord augmenter votre NT personnel.

ETUDE DES COMPETENCES

Pour apprendre ou améliorer une compétence, vous devez dépenser des points de personnage. En dépassant des points dans une compétence, vous recevez un enseignement destiné à élever cette compétence jusqu'à un niveau utile. Au début, il est facile d'assimiler les compétences : un enseignement même sommaire suffit pour en apprendre beaucoup ! Mais toute amélioration coûte de plus en plus cher.

Table du Coût des Compétences

Votre Niveau de Compétence Final	Difficulté de la Compétence		
	Facile	Moyenne	Ardue
Caractéristique-3	—	—	—
Caractéristique -2	—	—	1
Caractéristique -1	—	1	2
Caractéristique ±0	1	2	4
Caractéristique +1	2	4	8
Caractéristique +2	4	8	12
Caractéristique +3	8	12	16
+1 supplémentaire	+4	+4	+4

Le coût d'une compétence dépend de sa difficulté et du niveau de compétence final que vous souhaitez atteindre. Reportez-vous à la *Table du Coût des Compétences* (voir ci-dessus) pour connaître le coût d'une compétence.

La première colonne indique le niveau de compétence que vous souhaitez atteindre, exprimé en fonction de la caractéristique maîtresse de la compétence (la *DX* pour les compétences basées sur la *DX*, le *QI* pour les compétences basées sur le *QI*, etc.). Si, par exemple, votre *DX* est égale à 12, "Caractéristique-1" correspond à *DX*-1, c.-à-d. 11 ; "Caractéristique±0" correspond à *DX*, c.-à-d. 12 ; "Caractéristique+1" correspond à *DX*+1, c.-à-d. 13.

Les trois colonnes suivantes indiquent, pour le niveau de compétence souhaité, les coûts d'apprentissage, en points de personnage, de compétences de difficultés différentes (*Facile*, *Moyenne* et *Ardue*). L'apprentissage des compétences les plus difficiles coûte plus de points !

NIVEAU PAR DEFAUT DES INCOMPETENCES

La plupart des compétences ont un "niveau par défaut" qui correspond au niveau auquel vous pouvez les utiliser sans aucun apprentissage. Une compétence ne dispose d'un niveau par défaut que s'il s'agit de quelque chose que n'importe qui peut mener à bien... ne serait-ce qu'un peu. En règle générale, le niveau par défaut d'une compétence est égal à sa caractéristique maîtresse -4 (*Facile*), -5 (*Moyenne*) ou -6 (*Ardue*).

Certaines compétences n'ont pas de niveau par défaut. Le Karaté, par exemple, est suffisamment complexe pour que vous ne puissiez absolument pas le mettre en pratique sans entraînement.

La Règle du 20



Si le niveau par défaut d'une compétence utilise une caractéristique de base supérieure à 20, faites comme si cette caractéristique était égale à 20 lors du calcul du niveau par défaut. Ainsi, les personnages surhumains devront se contenter de bons niveaux par défaut.

Accès aux Jets par Défaut

Seules les personnes issues d'une culture dans laquelle une compétence est connue peuvent effectuer un jet par défaut sous cette compétence. Effectuer un jet par défaut sous la compétence Equipement de plongée, par exemple, exige que vous soyez issu d'un monde dans lequel un tel équipement existe et où la plupart des gens ont au moins une vague idée de la manière de s'en servir, ne serait-ce qu'en l'ayant vu à la télé. Par contre, un chevalier médiéval propulsé au 21^{ème} siècle ne pourra pas effectuer de jet par défaut la première fois qu'il verra un tel équipement !

LISTE DES COMPETENCES

La liste des compétences est organisée par ordre alphabétique des noms des compétences. Chaque entrée comporte les informations suivantes :

Nom : Le nom de la compétence. Ce nom permet de savoir s'il s'agit d'une compétence technologique ou non ; exemple : "Mécanique/NT".

Type : La caractéristique maîtresse et le degré de difficulté de la compétence ; exemple : "QI/M". **F** = Facile, **M** = Moyenne et **A** = Ardue.

Par Défaut : La caractéristique ajustée qui

correspond au niveau par défaut de la compétence si vous ne l'avez pas apprise. "Néant" signifie que vous ne pouvez pas tenter d'utiliser une compétence si vous ne la connaissez pas.

Description : A quoi la compétence sert et comment elle fonctionne en termes de jeu.

Acrobaties (DX/A)

Par Défaut : *DX*-6.

Aptitude à réaliser des prouesses en gymnastique, d'effectuer des roulades, d'amortir des chutes, etc.

Acteur (QI/M)

Par Défaut : *QI*-5.

Aptitude à simuler des attitudes, des émotions et des voix. Permet également de mentir de manière convaincante et prolongée.

Arme de Jet (DX/F)

Par Défaut : DX-4.

Aptitude à lancer une arme appartenant à une seule des catégories d'armes de jet suivantes :

Couteau : N'importe quel type de couteau.

Hache/Masse : N'importe quelle hache, hachette ou masse d'armes équilibrée pour le jet (mais pas une hache de bataille ou une mailloche, qui sont des armes mal équilibrées !).

Lance : N'importe quel type de lance, de javelot, etc.

Shuriken : N'importe quelle lame dépourvue de poignée, tels que les *shurikens* ("étoiles ninja").

Arme de Mêlée (DX/Varie)

Par Défaut : Spécial.

Il ne s'agit pas d'une seule compétence, mais de tout un *groupe* de compétences. Il en existe une par catégorie d'armes de mêlée semblables les unes aux autres. Les compétences en Arme de Mêlée sont basées sur la DX et égales, par défaut, à DX-4 (Faciles), à DX-5 (Moyennes) ou à DX-6 (Ardues).

Armes d'Escrime

Les armes d'*escrime* sont des armes légères à une main. Il s'agit en général d'épées munies d'une garde et optimisées pour la parade. *Compétences* : Rapière (M) et Epée Courte (M).

Armes à Hampe

Une arme à *hampe* est un long manche, généralement en bois, et souvent surmonté d'une tête armée. Elle se manie à l'aide des deux mains. *Compétences* : Arme d'Hast (M), Bâton (M) et Lance (M ; bonus de +2 en Parade).

Armes à Impact

On désigne par arme à *impact* n'importe quelle arme rigide et déséquilibrée dont la masse est principalement concentrée dans la tête. Les haches et les masses d'armes font partie de cette catégorie. Une telle arme ne peut pas être utilisée pour parer si vous vous en êtes servi pour attaquer lors de votre dernier tour. *Compétences* : Hache/Masse (M).

Épées

Une épée est une lame rigide et pourvue d'une poignée. Soit son extrémité est pointue, soit son tranchant est affilé, ou bien les deux à la fois. Toutes les épées étant équilibrées, elles peuvent attaquer et parer tout en restant apprêtées. *Compétences* : Couteau (F ; malus de -1 en parade), Epée Courte (M), Epée à Deux Mains (M) et Epée Large (M).

Fléaux

On désigne par *fléau* n'importe quelle arme flexible et déséquilibrée dont la masse est concentrée dans la tête. Parce que les fléaux peuvent s'enrouler autour du bouclier ou de l'arme de la cible, toute tentative visant à les *bloquer* subit un malus de -2 et toute tentative visant à les *parer* subit un malus de -4. *Compétences* : Fléau (A ; cette compétence s'applique également aux morningstars et aux nunchakus).

Arme à Projectiles (DX/Varie)

Par Défaut : Spécial.

Il ne s'agit pas d'une seule compétence, mais de

tout un *groupe* de compétences. Il en existe une par catégorie d'armes à projectiles semblables les unes aux autres. Les compétences en Arme à Projectiles sont basées sur la DX et égales, par défaut, à DX-4 (Faciles), à DX-5 (Moyennes) ou à DX-6 (Ardues).

Armes à Feu

Aptitude à manier une arme de poing à projectiles utilisant la propulsion chimique ou le transfert de masse. Toutes les compétences d'Armes à Feu sont DX/Faciles.

Carabine (DX/F) : Toutes les armes à feu à canon long et rayé qui tirent des projectiles solides : fusil d'assaut, fusil de chasse, fusil de précision, etc.

Fusil (DX/F) : Toutes les armes à feu à canon long et lisse pouvant tirer plusieurs types de projectiles (fléchettes, balles, plombs, etc.).

Lance-Roquettes Antichar (LRAC) (DX/F) : Tous les lance-roquettes et les canons sans recul.

Pistolet (DX/F) : Toutes les armes à feu de poing, à l'exception des mitraillettes : Derringer, Pepperbox, pistolets automatiques et revolvers.

Pistolet-Mitrailleur (PM) (DX/F) : Toutes les armes à feu à canon court et entièrement automatiques qui utilisent les mêmes munitions que les pistolets, comme par exemple les mitraillettes.

Armes à Projectiles Diverses

Arbalète (DX/F) : Aptitude à utiliser tous les types d'arbalètes.

Arc (DX/M) : Aptitude à utiliser tous les arcs.

Sarbacane (DX/A) : Cette arme tire de petites fléchettes, généralement empoisonnées. Vous pouvez également l'utiliser pour souffler divers types de poudres sur des cibles situées à moins d'un mètre.

Artilleur

Aptitude à utiliser une arme lourde, généralement montée sur un trépied ou un véhicule, pour effectuer une attaque en *tir direct*, c'est-à-dire viser et tirer sur une cible située dans votre ligne de mire. Toutes les compétences d'Artilleur sont DX/Faciles.

Arme à Rayons (DX/F) : Toute arme lourde à énergie canalisée : laser, rayon à particules, etc.

Canon (DX/F) : N'importe quelle arme lourde à projectiles qui ne tire qu'un seul coup : le canon principal d'un tank ou un canon électrique futuriste de vaisseau spatial.

Mitrailleuse (DX/F) : N'importe quelle arme lourde à projectiles pouvant tirer en rafale.

Lance-Flammes (DX/F)

Aptitude à utiliser une arme qui propulse un jet de liquide ou de gaz.

Armurerie/NT (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Aptitude à fabriquer, modifier et réparer un groupe spécifique d'armes ou d'armures. Si un défaut n'est pas évident au premier coup d'œil, un premier jet réussi vous permet de le déceler. Un second jet vous permet ensuite de réparer l'arme ou l'armure. Le temps nécessaire est laissé à l'appréciation du MJ.

Art Oratoire (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Aptitude générale à utiliser la parole. Un jet de compétence réussi vous permet de donner un bon discours politique, de divertir un groupe rassemblé autour d'un feu de camp,

de provoquer ou de calmer une émeute, de réussir un numéro de "bouffonnerie", etc.

Bouclier (DX/F)

Par Défaut : DX-4.

Aptitude à utiliser un bouclier pour bloquer des coups et pour attaquer. Votre score de Blocage, quel que soit le bouclier utilisé, est égal à (compétence ÷ 2) + 3, arrondi à l'inférieur.

Camouflage (QI/F)

Par Défaut : QI-4.

Aptitude à utiliser des matériaux naturels, des tissus spéciaux, du maquillage, etc. dans le but de dissimuler votre corps, votre position ou votre équipement.

Combat à Mains Nues (DX/F)

Par Défaut : Néant.

Compétence qui permet de se battre à mains nues de façon instinctive. Effectuez un jet sous cette compétence lorsque vous donnez un coup de poing, ou un jet à -2 pour un coup de pied.

Commandement (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Aptitude à coordonner un groupe. Effectuez un jet de Commandement pour entraîner des PNJ dans une situation dangereuse ou éprouvante. Les PJ, quant à eux, sont libres de décider de vous suivre ou non !

Commerce (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Cette compétence sert à acheter, à vendre et à échanger des marchandises au détail ou en gros. Elle regroupe le marchandage, l'art de la vente et la connaissance des techniques du commerce.

Compétences d'Influence

Par Défaut : Variable.

Il existe plusieurs façons d'influencer les autres et chacune d'entre elles correspond à une compétence d'influence. Un jet réussi permet d'obtenir une bonne réaction de la part d'un PNJ, tandis qu'un échec se traduira par une mauvaise réaction, sauf dans le cas de la Diplomatie, qui est une compétence relativement sûre. Pour réussir à contraindre ou à manipuler un PNJ, vous devez remporter un Duel Rapide entre votre compétence et sa Volonté. Les méthodes qui permettent d'influencer autrui sont :

Baratin (QI/M) : Mensonge et escroquerie. Par défaut : QI-5.

Connaissance de la Rue (QI/M) : Contacts et intimidation (généralement) subtile. Uniquement utile "dans la rue" ou face à des criminels. Par défaut : QI-5.

Diplomatie (QI/A) : Négociation et compromis. Par défaut : QI-6.

Intimidation (QI/M) : Menaces et brutalité. Par défaut : QI-5.

Savoir-Vivre (QI/F) : Bonnes manières et étiquette. Principalement utile en "haute société". Par défaut : QI-4.

Sensualité (S/M) : Séduction des membres du sexe opposé (en général). Par défaut : S-3.

Compétences en Véhicules (DX/Varie)

Par Défaut : Spécial.

Chaque catégorie de véhicules nécessite une compétence distincte pour pouvoir s'en servir. Effectuez un premier jet pour conduire un véhicule, puis relancez les dés chaque fois qu'une situation dangereuse se présente. Un échec signifie que vous perdez du temps ou, au pire, qu'un accident se produit. Les compétences en Véhicules sont égales, par défaut, à DX-4 (Faciles), à DX-5 (Moyennes) ou à DX-6 (Ardues). Pour les véhicules motorisés, elles se basent aussi, par défaut, sur le QI, avec les mêmes malus. Exemples de compétences en Véhicules : Canotage (DX/M ; petites embarcations), Conduite (DX/M ; voitures et motos), Cyclisme (DX/F), Pilotage (DX/M ; avions) et Sous-marinier (DX/M ; sous-marins).

Connaissance du Milieu (QI/F)

Par Défaut : QI-4.

Cette compétence représente votre familiarité avec les habitants, les lieux et le système politique d'une région en particulier. En règle générale, votre Connaissance du Milieu se limite à la zone que vous considérez comme votre "base de départ".

Connaissance de la Nature (QI/A)

Par Défaut : QI-6.

Cette compétence reflète votre connaissance pratique de la nature. Elle sert notamment à distinguer les plantes et les animaux dangereux des espèces inoffensives, à repérer une caverne où s'abriter et à "déchiffrer" à temps les conditions climatiques pour savoir s'il faut aller s'abriter.

Contrebande (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Aptitude à cacher des objets dans des bagages et dans des véhicules. Cette compétence sert aussi à dissimuler un objet dans une salle ou un bâtiment. Effectuez un jet sous cette compétence pour que l'objet que vous cachez ne puisse pas être découvert au cours d'une simple inspection. Par contre, dans le cas d'une fouille approfondie, les personnes qui effectuent la fouille trouveront l'objet si elles réussissent un Duel Rapide entre leur compétence Fouille et votre compétence Contrebande.

Contrefaçon/NT (QI/A)

Par Défaut : QI-6.

Aptitude à fabriquer des documents falsifiés (cartes d'identité, passeports, etc.). Lorsque vous utilisez un document falsifié, vous devez effectuer votre jet de Contrefaçon *chaque fois* qu'il est soumis à une inspection, sauf si votre premier jet fut une réussite critique. Le moindre échec signifie que quelqu'un est parvenu à découvrir la contrefaçon.

Criminologie/NT (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Etude du crime et des comportements criminels. Un jet de compétence réussi vous permet de déceler et d'interpréter des indices, de deviner comment des criminels pourraient se comporter, etc.

Crochetage/NT (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Aptitude à ouvrir des serrures sans les clés ni les combinaisons adéquates. Chaque tentative dure une minute. Si vous effectuez un jet de Crochetage sur une serrure et que vous parvenez à l'ouvrir, chaque point de votre marge de réussite réduit cette durée de 5 secondes.

Déguisement/NT (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Il s'agit de l'art de modifier son apparence avec des vêtements, du maquillage et des prothèses. La confection d'un déguisement efficace nécessite un jet de Déguisement et entre 30 minutes et 1 heure de préparation.

Diagnostic/NT (QI/A)

Par Défaut : QI-6.

Aptitude à identifier de quoi souffre un malade ou un blessé, et à découvrir la cause d'un décès. Il est possible qu'elle ne suffise pas pour déterminer la cause exacte d'un problème, mais cette compétence vous révélera toujours des indices, éliminera des impossibilités, etc.

Discrétion (DX/M)

Par Défaut : DX-5.

Aptitude à se cacher et à se déplacer silencieusement. Un jet réussi vous permet de vous cacher pratiquement n'importe où, de vous déplacer sans que personne ne vous entende ou de suivre quelqu'un sans vous faire repérer.

Si une sentinelle est *spécifiquement* à la recherche d'éventuels intrus, le MJ effectuera un Duel Rapide entre votre Discrétion et sa Perception.

Dissimulation (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Cette compétence sert à dissimuler des objets sur soi ou sur autrui, la personne concernée étant généralement consentante. La taille et la forme d'un objet déterminent la facilité avec laquelle on peut le dissimuler. Cela va de +4, pour un petit bijou ou un timbre-poste, à -6, pour une arbalète ou un grand fusil de précision.

Dressage (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Aptitude à dresser des animaux et à travailler avec eux. Lorsque vous travaillez avec un animal dressé, vous devez effectuer un jet sous cette compétence chaque fois que vous lui demandez d'accomplir une tâche.

Droit (QI/A)

Par Défaut : QI-6.

Cette compétence reflète votre connaissance des codes du droit et de la jurisprudence. Un jet réussi vous permet de répondre à une question en rapport avec le droit, que ce soit

de mémoire ou par déduction.

Ecrivain (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Aptitude à écrire de façon claire ou divertissante. Un jet réussi signifie que votre texte est lisible et précis.

Equipier/NT (QI/F)

Par Défaut : QI-4.

Aptitude à faire partie de l'équipage d'un gros véhicule. Grâce à elle, vous êtes habitué à la "vie à bord", vous connaissez les consignes de sécurité et vous avez été entraîné à limiter les dégâts subis.

Escalade (DX/M)

Par Défaut : DX-5.

Aptitude à escalader des montagnes, des murs de pierre, des arbres, des façades de bâtiments, etc. Reportez-vous au chapitre *Escalade* (page 22) pour de plus amples détails à ce sujet.

Evasion (DX/A)

Par Défaut : DX-6.

Aptitude à se libérer de cordes, de menottes et d'entraves similaires. La première tentative d'évasion prend une minute mais les suivantes durent 10 minutes chacune.

Explosifs/NT (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Cette compétence permet de manipuler des explosifs et des bombes incendiaires. Elle permet donc d'installer, de désarmer et de neutraliser des bombes ou n'importe quel autre explosif.

Festoyer (S/F)

Par Défaut : S-4.

Cette compétence permet de se faire des amis, de faire la fête, etc. Un jet réussi sous Festoyer vous accorde, si les circonstances s'y prêtent, un bonus de +2 pour demander de l'aide ou des informations, ou tout simplement pour améliorer la réaction générale à votre égard. Un jet raté signifie que vous vous êtes ridiculisé d'une manière ou d'une autre, ce qui vous vaut un malus de -2 à tous les jets de réaction effectués par ceux avec qui vous avez festoyé.

Filature (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Aptitude à suivre une personne dans la foule sans se faire repérer. Effectuez un Duel Rapide toutes les 10 minutes entre votre compétence Filature et un jet de Vision de la part du sujet pris en filature. Si vous perdez, celui-ci vous échappe. En outre, si votre marge d'échec est supérieure à 5 points, il vous a vu.

Fouille (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Aptitude à fouiller des personnes, des bagages et des véhicules à la recherche d'objets qui ne sont pas visibles à première vue. Le MJ effectue, *en secret*, un seul jet par objet important. Pour les objets qui

ont été *délibérément* dissimulés, le jet devient un Duel Rapide entre votre compétence Fouille et la compétence qui a servi à cacher l'objet (Contrebande ou Dissimulation). Si vous échouez, le MJ se contentera de vous dire : "Tu n'as rien trouvé".

Informatique/NT (QI/F)

Par Défaut : QI-4.

Aptitude à utiliser un ordinateur pour ouvrir des fichiers, exécuter des programmes, jouer, etc. Cette compétence satisfait les besoins de la plupart des utilisateurs finals de matériel informatique.

Ingénierie/NT (QI/A)

Par Défaut : Néant.

Aptitude à concevoir et à construire des machines et autres systèmes complexes. Un jet réussi permet de concevoir un nouveau système, de diagnostiquer un dysfonctionnement, de comprendre la fonction d'une machine étrange ou de réaliser un gadget improvisé pour résoudre un problème donné.

Interrogatoire (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Aptitude à interroger un prisonnier. Pour chaque question posée, vous devez effectuer un Duel Rapide entre votre compétence Interrogatoire et la Volonté du prisonnier. Un interrogatoire dure 5 minutes par question. Si vous remportez le duel, vous obtenez une réponse véridique. Si vous le perdez ou s'il y a égalité, la victime ment ou garde le silence. Si vous perdez de plus de cinq points, elle vous livre un mensonge *plausible* !

Jeu (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Cette compétence permet de jouer aux jeux de hasard. Un jet réussi vous permet, par exemple, de savoir si un jeu est truqué, de repérer un autre joueur au milieu d'un groupe d'étrangers, ou de "calculer vos chances de succès" dans *n'importe quelle* situation délicate.

Karaté (DX/A)

Par Défaut : Néant.

Cette compétence reflète votre entraînement dans *n'importe quel* type de combat à mains nues de haut niveau, et pas seulement le karaté (art martial originaire d'Okinawa). Effectuez un jet sous Karaté lorsque vous donnez un coup de poing (en ignorant le malus de -4 pour votre main "faible"), ou un jet à -2 pour un coup de pied.

Le Karaté augmente les dégâts infligés si votre niveau est supérieur ou égal à votre DX. Dans ce cas, vos dégâts d'estoc de base sont majorés d'un bonus de +1 *par dé* lors du calcul des dégâts infligés par vos attaques (poings, pieds, coudes, etc.). Si votre Karaté est supérieur ou égal à DX+1, ce bonus passe à +2 *par dé* !

Lancer (DX/M)

Par Défaut : DX-3.

Aptitude à lancer *n'importe quel* objet de petite taille et relativement lisse qui tient dans la paume de votre main. Exemples : balles de base-ball, grenades à main et cailloux.

Lettres (QI/A)

Par Défaut : QI-6.

Chaque domaine ayant trait aux "lettres" ou aux "arts" académiques (comme Histoire, Littérature, Philosophie ou Théologie) constitue une compétence distincte.

Marche à Pied (S/M)

Par Défaut : S-5.

Cette compétence reflète votre entraînement à la marche, la randonnée et la marche forcée. Effectuez un jet sous Marche à Pied au début de chaque journée de marche. En cas de réussite, la distance parcourue est majorée de 20%.

Mathématiques/NT (QI/A)

Par Défaut : QI-6.

Il s'agit de l'étude scientifique des quantités et des magnitudes, ainsi que des relations entre elles et de leurs propriétés, tout cela étant exprimé à l'aide de chiffres et de symboles.

Mécanique/NT (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Aptitude à diagnostiquer et à réparer des pannes mécaniques ordinaires. Un jet de compétence réussi permet de déceler ou de résoudre un problème.

Médecine/NT (QI/A)

Par Défaut : QI-7.

Aptitude à guérir des personnes malades ou blessées, à prescrire des médicaments et des soins, etc. Effectuez un jet sous cette compétence pour accélérer la guérison naturelle des blessures (voir *Guérison*, page 30), ou chaque fois que le MJ vous le demande afin de tester votre compétence ou votre connaissance générale en médecine.

Monte (DX/M)

Par Défaut : DX-5.

Aptitude à monter une certaine catégorie de monture. Effectuez un jet de compétence au moment où vous montez sur un animal de selle et chaque fois que la créature est effrayée ou qu'elle est mise à l'épreuve (lors d'un saut, par exemple).

Natation (S/F)

Par Défaut : S-4.

Cette compétence sert à nager (volontairement ou pour rester à la surface en cas de problème), ou à sauver une personne de la noyade. Effectuez un jet sous le *plus élevé* de vos scores de Natation ou de S pour éviter de vous fatiguer ou de vous blesser lors de vos péripéties aquatiques.

Navigation/NT (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Aptitude à déterminer votre position en observant attentivement votre environnement et en utilisant les instruments appropriés. Un jet réussi vous permet de savoir où vous êtes ou de déterminer votre prochain itinéraire.

Exemples de types de Navigation : *Maritime, Aérienne, Terrestre, Spatiale* et *Hyper-Spatiale*.

Observation (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Aptitude à observer des situations dangereuses ou "intéressantes" en laissant croire aux autres que vous n'êtes pas en train d'épier. Cette compétence sert à surveiller un lieu, un groupe de personnes ou votre environnement immédiat à la recherche de détails cachés ou tactiquement significatifs.

Occultisme (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Etude des mystères et du surnaturel. Un occultiste est un expert des croyances magiques primitives, des histoires de fantômes, du mysticisme, des phénomènes psychiques, des rituels antiques, etc.

Photographie/NT (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Aptitude à utiliser un appareil photo de manière professionnelle, une chambre noire (NT5+), un logiciel d'imagerie numérique (NT8+), etc. En bref, elle sert à réaliser des photographies ressemblantes et esthétiques. Vous pouvez effectuer un jet par défaut pour vous servir d'un appareil photo, mais pas pour développer une pellicule ou des épreuves dans une chambre noire.

Pièges/NT (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Cette compétence permet de fabriquer et de neutraliser des pièges. Vis-à-vis de la compétence Pièges, les mécanismes de détection constituent eux aussi des "pièges". Par conséquent, cette compétence s'applique à tous les dispositifs allant des fosses recouvertes aux systèmes de sécurité électroniques les plus complexes !

Pistage (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Aptitude à suivre les traces de pas d'un être humain ou d'un animal. Effectuez un jet de Pistage pour trouver une piste, puis relancez les dès toutes les 15 minutes pour ne pas la perdre. Appliquez un modificateur allant de ± 0 , pour un terrain meuble, à -6, pour les rues d'une ville.

Premiers Secours/NT (QI/F)

Par Défaut : QI-4.

Aptitude à panser une blessure sur le terrain (voir *Guérison*, page 30). Vous devez réussir un jet de compétence pour arrêter une hémorragie, sucer du poison, effectuer une respiration artificielle sur un noyé, etc.

Programmation/NT (QI/A)

Par Défaut : Néant.

Aptitude à écrire et corriger des logiciels informatiques. Effectuez un jet sous cette compétence pour écrire, corriger ou comprendre un tel programme.

Recherche/NT (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Aptitude à effectuer des recherches dans une bibliothèque ou dans des dossiers. Effectuez un jet sous cette compétence pour dénicher des bribes d'informations utiles dans un endroit approprié à une telle recherche... *si* elles s'y trouvent.

Réparation de Matériel Electronique/NT (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Aptitude à diagnostiquer et réparer tout matériel électronique dont le type vous est connu.

Saut (DX/F)

Par Défaut : Néant.

Cette compétence reflète un entraînement réel au saut. Lorsque vous tentez un saut difficile, vous devez effectuer un jet sous le *plus élevé* de vos scores de Saut et de DX. En outre, vous êtes autorisé à remplacer votre Déplacement de Base par la moitié de votre compétence Saut (arrondie à l'inférieur) lors du calcul de la distance d'un saut. Reportez-vous au chapitre *Saut* (page 23).

Scaphandre/NT (DX/M)

Par Défaut : DX-5.

Aptitude à utiliser une certaine catégorie de combinaisons de protection. En effet, les combinaisons conçues pour résister à un environnement donné, ou sur un champ de bataille, sont d'une complexité telle que vous ne vous contentez pas de les utiliser : c'est vous qui les faites *fonctionner*.

Scaphandre de Combat/NT : Toutes les armures de combat énergétiques et les exosquelettes.

Scaphandre NBC/NT : Toutes les tenues qui résistent aux matières dangereuses.

Scaphandre de Plongée/NT : Toutes les combinaisons de plongée en *eaux très profondes*.

Scaphandre Pressurisé/NT : Toutes les combinaisons spatiales.

Sciences Naturelles/NT (QI/A)

Par Défaut : QI-6.

Cette entrée regroupe en fait plusieurs types de compétences : Astronomie, Biologie, Chimie, Géologie et Physique. Le MJ peut également accepter d'y ajouter d'autres compétences.

Sciences Sociales (QI/A)

Par Défaut : QI-6.

Chaque "science sociale" constitue une compétence distincte : Anthropologie, Archéologie, Psychologie, Sociologie, etc.

Survie (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Aptitude à "vivre des ressources naturelles", à trouver de la nourriture comestible et de l'eau potable, à éviter toutes sortes de périls, à construire un abri, etc. Chaque jour, vous devez réussir un jet de Survie pour subsister en pleine nature. Un échec inflige une blessure de 2d-4 points à chaque personne dont vous vous occupez, vous compris. Il existe de nombreux types de compétences de Survie et chacune doit être apprise indépendamment des autres.

Système D (QI/F)

Par Défaut : QI-4.

Aptitude à dénicher, à récupérer ou à improviser

des objets utiles et que les autres ne peuvent pas trouver. Chaque tentative dure une heure. Vous n'êtes pas obligé de voler votre trouvaille. Une fois que vous l'avez localisée, vous pouvez vous l'approprier par tous les moyens nécessaires.

Tactique (QI/A)

Par Défaut : QI-6.

Aptitude à anticiper les actes de l'ennemi et à manœuvrer plus habilement que lui au cours d'un combat à un contre un ou en petit groupe.

Lorsque vous commandez une petite unité, effectuez un jet sous Tactique pour placer correctement vos troupes en position d'embuscade, pour savoir où placer des sentinelles, etc. En cas de combat à un contre un, mais uniquement si vous avez eu le *temps* de vous préparer, vous pouvez effectuer un jet de Tactique avant le début du combat. En cas de réussite, vous aurez l'avantage de la position, celle-ci étant déterminée par le MJ (à couvert ou en terrain surélevé, par exemple).

Utilisation de Matériel Electronique/NT (QI/M)

Par Défaut : QI-5.

Cette compétence permet d'utiliser du matériel électronique. Vous devez effectuer un jet de compétence uniquement en situation d'urgence ou pour utiliser du matériel de manière "anormale", pas pour l'utiliser normalement au quotidien.

Vol à la Tire (DX/A)

Par Défaut : DX-6.

Aptitude à dérober une bourse, un couteau, etc., qu'une personne porte sur elle ou, à l'inverse, à dissimuler un objet sur elle.

DEVELOPPEMENT DU PERSONNAGE

Au terme de chaque séance de jeu, le MJ attribue des points de personnage supplémentaires pour récompenser toute interprétation correcte de votre part. Ces points sont identiques à ceux qui vous ont servis à créer votre personnage.

Ils servent à développer et à améliorer votre personnage. Notez-les comme "Points Restants" sur votre feuille de personnage. Par la suite, vous pourrez les dépenser comme cela est indiqué ci-dessous :

Pour *améliorer l'une de vos caractéristiques de base*, vous devez dépenser un nombre de points de personnage égal à la différence de coût entre l'ancien score et le nouveau. N'oubliez pas que l'amélioration des caractéristiques de base affecte également les caractéristiques secondaires associées !

La plupart des *avantages* sont innés et ne peuvent donc pas être "achetés" une fois le personnage créé. Certains constituent des exceptions : les Réflexes de Combat et les langues peuvent être appris, tandis que les avantages sociaux, comme le Statut Social, s'acquièrent avec le temps (dans certaines sociétés). Pour obtenir un avantage, vous devez dépenser le nombre de points de personnage approprié.

Points de Personnage Supplémentaires

Au terme de chaque séance de jeu, le MJ est censé attribuer des points de personnage supplémentaires pour récompenser toute interprétation correcte de votre part. Une "interprétation correcte" caractérise tout ce qui permet aux héros de remplir leur mission, une bonne interprétation du rôle de votre personnage ou, de préférence, les deux à la fois. Mais l'interprétation de votre rôle passe avant le succès d'une mission ! Si un joueur a fait quelque chose qui ne correspond absolument pas à la personnalité de son personnage, comme un acte de bravoure accompli par un couard invétéré, cela ne devrait lui rapporter *aucun* point, même s'il a sauvé le reste du groupe grâce à cela !

Le MJ est libre d'attribuer autant de points qu'il le *souhaite*... Mais, en général, il doit donner à chaque joueur entre zéro et cinq points *par séance*, avec une moyenne de deux ou trois points.

Le MJ a également la possibilité, s'il le souhaite, d'accorder une récompense au terme d'une longue aventure, d'une aventure en plusieurs épisodes ou d'une intrigue importante. Le nombre de points d'une telle récompense peut alors atteindre celui qui est accordé au terme d'une séance de jeu réussie.

Un personnage peut se débarrasser de la plupart des désavantages acquis lors de sa création en les *rachetant* avec un nombre de points identique à celui qu'ils lui ont rapporté lors de leur acquisition. Cependant, le joueur et le MJ doivent se mettre d'accord sur une explication logique à un tel rachat.

Enfin, vous pouvez utiliser ces points de personnage pour *améliorer vos compétences ou en obtenir de nouvelles*. Lorsque vous améliorez une compétence, le coût de l'opération est égal à la différence entre le coût de votre niveau de compétence actuel et celui du nouveau niveau de compétence.

EQUIPEMENT

Vous devez à présent choisir votre équipement. En général, c'est le MJ qui détermine un prix et un poids raisonnables pour chaque article d'équipement demandé par un joueur. Dans le cas d'un jeu se déroulant à l'époque actuelle, il peut même renvoyer les joueurs aux catalogues réels ! Cependant, les armes et les armures constituent un cas à part parce que leur utilisation obéit à des règles de jeu complexes. Vous trouverez ici suffisamment d'informations pour vous permettre de choisir votre équipement de combat de manière avisée.

Vous débutez avec une somme d'argent égale à la richesse initiale de l'univers de campagne, ajustée en fonction de votre niveau de richesse personnel (voir page 8). Le MJ vous fournira des listes d'équipement qui présentent le prix et le poids des articles les plus importants, ainsi que d'autres informations qui leur sont relatives. Pour toutes les choses absentes de ces listes, c'est également lui qui prendra des décisions à leur sujet. Retranchez de votre richesse initiale le prix de chaque article que vous achetez afin de déterminer la somme d'argent qu'il vous reste.

Richesse Initiale

La "richesse initiale" couvre à la fois l'argent et les biens matériels. Vous débutez avec la somme d'argent à laquelle votre niveau de richesse vous donne droit pour votre univers de jeu. Elle vous permet d'acheter les biens avec lesquels vous souhaitez commencer le jeu. L'argent que vous n'aurez pas dépensé de cette façon constituera votre "compte en banque".

Pour rester réaliste, si vous êtes sédentaire, vous devez investir 80% de votre richesse initiale dans un logement, des vêtements, etc., ce qui ne vous en laisse plus que 20% pour le matériel "d'aventurier". Si, au contraire, vous êtes itinérant (pionnier, chevalier errant, partisan du Libre-Echange, etc.) ou Pauvre (ou pire encore), le MJ peut vous autoriser à investir la *totalité* de votre richesse initiale dans des biens mobiles.

A **GURPS**, tous les prix sont exprimés en "\$" (≈ 0,7 €) pour des raisons purement pratiques. Cette abréviation définit l'unité monétaire de base de votre univers de jeu. Ainsi, un \$ peut représenter un dollar, un crédit, une pièce de cuivre ou n'importe quelle autre monnaie. Les prix indiqués correspondent à une vente typique effectuée par un marchand ordinaire.

La richesse initiale dépend du niveau tech (page 7) car plus une société est technologiquement évoluée, plus elle est riche. Le comparatif qui suit fournit des suggestions de richesses initiales en fonction du NT :

NT0	Age de Pierre (à partir de la Préhistoire)	250 \$
NT1	Age du Bronze (à partir de 3 500 av. J.-C.)	500 \$
NT2	Age du Fer (à partir de 1 200 av. J.-C.)	750 \$
NT3	Moyen Age (à partir de 600 ap. J.-C.)	1 000 \$
NT4	Age de la Voile (à partir de 1 450 ap. J.-C.)	2 000 \$
NT5	Révolution Industrielle (à partir de 1 730 ap. J.-C.)	5 000 \$
NT6	Ere de la Motorisation (à partir de 1 880 ap. J.-C.)	10 000 \$
NT7	Ere du Nucléaire (à partir de 1 940 ap. J.-C.)	15 000 \$
NT8	Ere du Numérique (à partir de 1 980 ap. J.-C.)	20 000 \$
NT9	Ere de la Microtechnologie (à partir de 2 025 ap. J.-C. ?)	30 000 \$
NT10	Ere de la Robotique (à partir de 2 070 ap. J.-C. ?)	50 000 \$
NT11	Ere de la Matière Exotique	75 000 \$
NT12+	Selon les désirs du MJ !	100 000 \$



ARMURES

Les armures sont particulièrement utiles lors des combats. Un coup d'épée ou une balle peut vous estropier, voire même vous tuer... mais le port d'une armure vous offre comme une seconde chance. La Résistance aux Dégâts (RD) de votre armure est *directement* soustraite aux dégâts infligés par les armes de vos adversaires. Aucune compétence n'est nécessaire pour se servir d'une armure : il vous suffit de la porter !

Mais une armure efficace est *lourde*. Son poids peut vous gêner (voir *Encombrement et Déplacement*, page 22), au point de réduire votre Esquive et votre Parade au Karaté.

TABLE DES ARMURES

L'une des armures présentées dans cette table est l'armure de toile légère. Cette armure très ordinaire se porte par-dessous d'autres armures et sert alors de rembourrage. Les traits de ces armures tiennent déjà compte de la présence de ce rembourrage, ce qui vous évite de devoir l'acheter à part et de calculer la RD et le poids de l'armure complète.

La table des armures fournit les informations suivantes pour chaque armure :

Armure : Le nom de l'armure.

RD : Le score de Résistance aux Dégâts procuré par l'armure. Il est soustrait à chaque coup qui frappe l'une des parties du corps qu'elle protège. Si, par exemple, vous portez une armure de plates (RD 6) et que vous êtes touché au torse pour un montant de 8 points de dégâts, seuls 2 points franchissent l'armure et vous blessent.

Coût : Le prix de l'armure, exprimé en \$.

Poids : Le poids de l'armure, exprimé en kg.

Table des Armures

Armure	RD	Coût	Poids
Armure de Toile	1	150 \$	6
Armure de Cuir	2	340 \$	9,75
Ecailles Légères	3	610 \$	24,5
Cotte de Mailles	4	645 \$	29
Armure Lamellaire	5	1 360 \$	32
Armure de Plates	6	4 040 \$	44,75
Gilets Pare-Balles			
2 ^e Guerre Mondiale	7	500 \$	10
Balistique (IIA)	8	400 \$	1
Tactique (IIIA)	12	900 \$	4,5



BOUCLIERS

A NT faible, les boucliers sont très utiles lors des combats, mais ils sont pratiquement inutiles contre des armes à distance énergétiques.

En général, un bouclier se porte en l'attachant à un bras. La main qui tient le bouclier ne peut pas servir à *manier* une arme, ce qui vous empêche donc d'utiliser des armes à deux mains. Par contre, elle peut servir à *tenir* un objet.

Sans aucun effort particulier de votre part, un bouclier améliore *tous* vos jets de défense active

(Blocage, Esquive et Parade). Vous pouvez également utiliser un bouclier de *manière active* pour bloquer un coup (voir *Bloquer*, page 28).

Les boucliers possèdent les traits suivants :

Bouclier : Le type de bouclier.

BD : Bonus de Défense. Le bouclier accorde ce bonus à *tous* les jets de défense active (voir *Défense*, page 28) que vous effectuez contre des attaques qui arrivent de face ou du côté de votre bouclier, que vous soyez compétent ou non dans

le maniement du bouclier.

Coût : Le prix du bouclier, exprimé en \$.

Poids : Le poids du bouclier, exprimé en kg.

Table des Boucliers

Bouclier	BD	Coût	Poids
Petit Bouclier	1	40 \$	4
Bouclier Moyen	2	60 \$	7,5
Grand Bouclier	3	90 \$	12,5

ARMES

Souvent, les aventuriers ont au moins une arme en leur possession, qu'il s'agisse d'une épée large de chevalier, d'un Colt Detective Special de calibre .38 ou d'un pistolet blaster de pirate de l'espace.

Commencez par déterminer les *raisons* pour lesquelles vous portez une arme. Est-ce pour vous défendre, pour intimider ("Halte ou je fais feu !"), pour vous battre ou pour chasser ? Jetez un coup d'œil à vos compétences et à votre Force. Les armes à feu, et autres armes high-tech, fonctionnent tout aussi bien pour tous ceux qui savent s'en servir. Par contre, les armes de NT faible (gourdins, épées, etc.) font bien plus mal si elles sont maniées par quelqu'un de costaud. Enfin, examinez les traits de l'arme. L'efficacité d'une arme dépend en premier lieu du montant de ses dégâts, mais il existe d'autres facteurs, comme la portée, la cadence de tir et la précision, dont vous devez tenir compte.

TRAITS DES ARMES

Les informations décrites ici sont celles qui sont fournies par chaque table d'armes. Toutefois, une colonne ne figure dans une table qu'à condition qu'elle soit pertinente vis-à-vis des armes de cette table. Tout "—" signifie que le trait concerné n'est pas applicable et tout "var." signifie que sa valeur varie.

NT (Niveau Tech)

Niveau tech à partir duquel l'arme s'est banalisée. Vous pouvez uniquement acheter les armes dont le NT est *inférieur ou égal* à celui de votre univers de campagne, à moins que vous ayez le trait NT Supérieur (page 7).

Arme

Catégorie de l'arme en question, comme "épée courte" ou "fusil d'assaut". Chaque catégorie présente un large éventail d'armes différentes.

Pour les armes à feu, ce trait précise également un diamètre de projectile, ou "calibre", exprimé en millimètres (ex. : 9mm) ou en fractions de pouce (ex. : .50). Il s'agit du calibre normal de l'arme.

Dégâts

Dans le cas des armes de mêlée ou à projectiles qui font appel à la puissance musculaire, comme les épées et les arcs, les dégâts sont basés sur la F. Ils prennent alors la forme d'un modificateur qui s'applique aux dégâts d'estoc (est) ou de taille (tai) de base de leur utilisateur (voir *Table des Dégâts*,

page 6). Les dégâts d'une lance, par exemple, sont égaux à "est+2". Si votre F est égale à 11, vos dégâts d'estoc de base s'élèvent à 1d-1 et vous infligez donc 1d+1 points de dégâts avec une lance. Les armes que l'on balance à bout de bras sont celles qui infligent le plus de dégâts car elles agissent comme des bras de levier.

Dans le cas des armes à distance énergétiques et de certaines armes de mêlée énergétiques, les dégâts sont exprimés sous la forme d'un nombre de dés et d'un modificateur. Les dégâts d'un pistolet automatique de 9mm, par exemple, sont égaux à "2d+2", ce qui signifie que n'importe quel utilisateur lance 2d et ajoute 2 au résultat du jet pour connaître le montant des dégâts infligés.

Diviseurs d'Armure : Si un nombre apparaît entre parenthèses à la suite des dégâts, il s'agit d'un *diviseur d'armure* ; ex. : (2). Divisez la RD de votre cible (armure ou toute autre forme de protection) par ce nombre avant de la soustraire aux dégâts que vous lui infligez (ou, dans le cas d'une affliction, de l'ajouter au résultat du jet de S de la cible). Une attaque dont le diviseur est égal à (2), par exemple, divise par deux la RD.

Type de Dégâts : Le *type* de blessure ou d'effet infligé par l'attaque est indiqué à l'aide d'une abréviation.

Abréviation	Type de Dégâts
broy	broyage
brûl	brûlure
emp	empalement
ent	entaille
perf-	petite perforation
perf	perforation
perf+	grande perforation

Une victime perd un nombre de PV égal aux points de dégâts qui franchissent sa RD. Réduisez ce nombre de moitié pour une petite perforation, augmentez-le de 50% pour une entaille ou une grande perforation, et multipliez-le par deux pour un empalement.

Préc (Précision)

Armes à distance uniquement. Ajoutez la Précision de votre arme à votre niveau de compétence si vous avez effectué une manœuvre de Visée lors du tour qui a précédé votre attaque. Si l'arme est munie d'un dispositif de visée intégré, le bonus qui en découle est noté sous la forme d'un modificateur distinct ajouté à la suite de la Préc de base de l'arme. Exemple : "7+2".



Portée

Armes à distance uniquement. Lorsque la portée d'une arme se limite à un seul nombre, il s'agit de la *Portée Maximale* (Max), exprimée en mètres, à laquelle l'arme permet d'attaquer une cible. Dans le cas de deux nombres séparés par une barre oblique, le premier est la *Portée de Demi-Dégâts* (1/2D) et le second est le Max ; toute attaque sur une cible située à 1/2D, ou au-delà, inflige la moitié des dégâts normaux.

En général, les portées 1/2D et Max d'une arme à puissance musculaire sont représentées à l'aide de multiples de la F de son utilisateur, et non pas sous la forme de portées fixes. "×10/×15" signifie, par exemple, que la 1/2D est égale à 10×F et que le Max est égal à 15×F. Une personne ayant 10 en F aura donc une 1/2D de 100 et un Max de 150. Dans le cas des arbalètes, c'est la F de l'arme qui est utilisée dans ces formules.

CdT (Cadence de Tir)

Armes à distance uniquement. Nombre de tirs maximal qu'un tireur normal peut effectuer lors d'un tour (une seconde). Si vous le souhaitez, une arme peut tirer moins de coups (jusqu'à un minimum de 1), mais les notes spéciales suivantes peuvent modifier cette règle :

Un "!" signifie que l'arme fonctionne *uniquement* en mode automatique, comme de nombreuses mitrailleuses. La CdT *minimale* est égale au quart de la CdT indiquée, arrondie à l'inférieur.

"m×n" (ex. : 3×9) signifie que l'arme peut tirer jusqu'à (m) coups par attaque et que chaque coup projette (n) petits projectiles.

Coups

Armes à distance uniquement. Nombre de coups que l'arme peut tirer avant que vous ne deviez la recharger. Un "L" signifie que l'arme est *lancée* ; pour "recharger", il faut donc que vous la ramassiez ou que vous appreniez une autre arme !

Toute parenthèse qui suit un nombre de Coups indique le nombre de manœuvres d'Apprêt d'une seconde nécessaires pour renouveler la *totalité* des coups de l'arme (ex. : en remplaçant le chargeur). Dans le cas d'une arme de jet, il s'agit du temps nécessaire pour apprêter une autre arme du même type. Si ce nombre est suivi d'un "i", vous devez recharger chaque coup de manière individuelle : le temps indiqué ne s'applique pas à la totalité des coups, mais à *chaque coup*.

Le temps d'apprêt d'une arbalète est égal à 4 tours si sa F est inférieure ou égale à la votre (voir *Force des Arbalètes*, page 20). Ce temps est multiplié par deux si la F de l'arbalète est supérieure de 1 ou 2 points à la votre. Si sa F est supérieure de 3 ou 4 points, vous devez utiliser un levier d'armement, appelé "pied-de-bouc", pour la réarmer. Cette opération dure 20 tours et doit être effectuée debout. Si sa F est supérieure de 5 points ou plus, vous ne pouvez pas la recharger.

Coût

Prix d'une arme neuve, exprimé en \$. Le prix d'une épée ou d'un couteau comprend celui de la gaine ou du fourreau. Dans le cas d'une arme à distance énergétique, ce prix comprend celui de la trousse de nettoyage de base.

Poids

Poids de l'arme, exprimé en kg. Dans le cas d'une arme à projectiles dont le nombre de Coups est supérieur à 1, il s'agit du poids de l'arme une fois chargée. Le poids d'une recharge complète est indiqué après une barre oblique.

F (Force)

Force minimale nécessaire pour utiliser correctement l'arme. Si vous utilisez une arme dont la F est supérieure à la vôtre, votre compétence en arme subit un malus de -1 par point de F qu'il vous manque et vous perdrez un PF supplémentaire au terme de n'importe quel combat qui aura duré

suffisamment longtemps pour vous fatiguer.

Dans le cadre du calcul des dégâts d'une arme de mêlée, votre F effective ne peut pas dépasser le triple de la F minimale de l'arme. La F minimale d'un grand couteau, par exemple, est égale à 6 et sa "F maximale" est donc égale à 18. Si votre F est supérieure à 18, vous calculez vos dégâts comme si votre F était égale à 18.

Les armes *naturelles* (ex. : coup de poing ou coup de pied) n'ont ni F minimale, ni F maximale.

Un "†" signifie que l'arme se manie à deux mains. Si votre F atteint au moins 1,5 fois la F indiquée (arrondir au supérieur), vous pouvez manier cette arme d'une seule main, mais elle n'est alors *plus apprêtée* après que vous vous en soyez servi pour attaquer. Si votre F atteint au moins le double de la F indiquée, vous pouvez la manier d'une seule main sans subir ce malus d'apprêt. Si, par contre, l'arme se tient à une main et que l'autre main sert à actionner une partie mobile (ex. : arc ou fusil à pompe), elle nécessitera *toujours* l'usage des deux mains, quelle que soit votre F.

Un "‡" signifie que l'arme se manie à deux mains et qu'elle n'est plus apprêtée après que vous vous en soyez servi pour attaquer, sauf si votre F atteint au moins 1,5 fois la F indiquée (arrondir au supérieur). Pour la manier d'une seule main sans perdre l'avantage de l'apprêt, votre F doit être au moins égale au triple de la F indiquée.

Un "B" signifie qu'il s'agit d'une arme à distance énergétique munie d'un bipied. Lorsque vous tirez en position couchée et en utilisant le bipied, on considère que l'arme est épaulée et sa F minimale est réduite

aux 2/3 de la F indiquée (arrondir au supérieur). Une F de 13, par exemple, devient une F de 9.

Force des Arbalètes : Toute arbalète dispose de son propre score de F. Vous devez utiliser cette F au lieu de la vôtre lors du calcul de la portée et des dégâts de l'arbalète. Lorsque vous achetez une telle arme, vous devez définir sa F. Vous pouvez utiliser une arbalète qui est *moins forte* que vous sans aucun problème. Si vous utilisez une arbalète plus forte, elle fera plus de dégâts mais sera plus longue à réarmer (voir *Coups*, ci-dessus).

Notes

Les chiffres de cette colonne sont des renvois aux notes situées en bas de table.

ARMES DE MELEE

Les armes de mêlée sont répertoriées en fonction des compétences dont dépend leur maniement. Les noms de ces compétences apparaissent en majuscules et leur niveau par défaut figure entre parenthèses (ex. : "**HACHE/MASSE (DX-5)**"). S'il existe plusieurs façons d'utiliser une arme, chaque méthode dispose de sa propre entrée. Si plusieurs compétences permettent d'utiliser une même arme, celle-ci est décrite à la suite de chacune de ces compétences. Ainsi, les compétences Bâton et Epée à Deux Mains, par exemple, permettent toutes deux de manier un bâton et chacune d'elle vous permet de frapper d'estoc et de taille.

Table des Armes de Mêlée

ARME D'HAST (DX-5)

NT	Arme	Dégâts	Coût	Poids	F	Notes
3	Hache d'Hast	tai+4 ent	120 \$	5	12†	
	ou	tai+4 broy	—	—	12‡	

BATON (DX-5)

NT	Arme	Dégâts	Coût	Poids	F	Notes
0	Bâton	tai+2 broy	10 \$	2	7†	
	ou	est+2 broy	—	—	7†	

COMBAT A MAINS NUES, KARATE ou DX

NT	Arme	Dégâts	Coût	Poids	F	Notes
—	Coup de Poing	est-1 broy	—	—	—	
1	Poing Américain	est broy	10 \$	0,125	—	

COUTEAU (DX-4)

NT	Arme	Dégâts	Coût	Poids	F	Notes
0	Grand Couteau	tai-2 ent	40 \$	0,5	6	
	ou	est emp	—	—	6	[1]

EPEE COURTE (DX-5)

NT	Arme	Dégâts	Coût	Poids	F	Notes
2	Epée Courte	tai ent	400 \$	1	8	
	ou	est emp	—	—	8	

EPEE A DEUX MAINS (DX-5)

NT	Arme	Dégâts	Coût	Poids	F	Notes
0	Bâton	tai+2 broy	10 \$	2	9†	
	ou	est+2 broy	—	—	9†	
3	Grande Epée d'Estoc	tai+3 ent	900 \$	3,5	12†	
	ou	est+3 emp	—	—	12†	

EPEE LARGE (DX-5)

NT	Arme	Dégâts	Coût	Poids	F	Notes
2	Epée Large	tai+1 ent	500 \$	1,5	10	
	ou	est+1 broy	—	—	10	
2	Epée Large d'Estoc	tai+1 ent	600 \$	1,5	10	
	ou	est+2 emp	—	—	10	

HACHE/MASSE (DX-5)

NT	Arme	Dégâts	Coût	Poids	F	Notes
0	Hache	tai+2 ent	50 \$	2	11	
2	Masse d'Armes	tai+3 broy	50 \$	2,5	12	



LANCE (DX-5)

NT	Arme	Dégâts	Coût	Poids	F	Notes
0	Lance	est+2 emp	40 \$	2	9	[1]
	à deux mains	est+3 emp	—	—	9†	

RAPIERE (DX-5)

NT	Arme	Dégâts	Coût	Poids	F	Notes
4	Rapier	est+1 emp	500 \$	1,325	9	

Notes

[1] Cette arme peut être lancée. Voir, ci-dessous, *Armes à Distance à Puissance Musculaire*.



ARMES A DISTANCE A PUISSANCE MUSCULAIRE

Les armes à distance à puissance musculaire sont soit des armes de jet (haches, lances, etc.), soit des armes à projectiles de faible NT (arcs et frondes). Ces armes sont répertoriées en fonction des compétences dont dépend leur maniement, et chacune de ces compétence est accompagnée de son niveau par défaut. Bien que certaines armes de jet figurent également dans la *Table des Armes de Mêlée*, vous devez utiliser les traits décrits ci-dessous lorsqu'elles sont lancées.

Table des Armes à Distance à Puissance Musculaire

ARBALETE (DX-4)

NT	Arme	Dégâts	Préc	Portée	Poids	CdT	Coups	Coût	F	Notes
2	Arbalète	est+4 emp	4	×20/×25	3/0,03	1	1(4)	150 \$	7†	[1]
3	“Pied-de-Bouc”	—	—	—	1	—	(20)	50 \$	7†	[2]

ARC (DX-5)

NT	Arme	Dégâts	Préc	Portée	Poids	CdT	Coups	Coût	F	Notes
0	Arc Court	est emp	1	×10/×15	1 /0,05	1	1(2)	50 \$	7†	[1]
0	Arc Long	est+2 emp	3	×15/×20	1,5/0,05	1	1(2)	200 \$	11†	[1]

ARME DE JET (COUTEAU) (DX-4)

NT	Arme	Dégâts	Préc	Portée	Poids	CdT	Coups	Coût	F	Notes
0	Grand Couteau	est emp	0	×0,8/×1,5	0,5	1	L(1)	40 \$	6	

ARME DE JET (HACHE/MASSE) (DX-4)

NT	Arme	Dégâts	Préc	Portée	Poids	CdT	Coups	Coût	F	Notes
0	Hache de Lancer	tai+2 ent	2	×1/×1,5	2	1	L(1)	60 \$	11	

ARME DE JET (LANCE) (DX-4)

NT	Arme	Dégâts	Préc	Portée	Poids	CdT	Coups	Coût	F	Notes
0	Lance	est+3 emp	2	×1/×1,5	2	1	L(1)	40 \$	9	

Notes

[1] Chaque flèche d'un arc et chaque carreau d'une arbalète coûte 2 \$.

[2] Il s'agit d'un levier d'armement qui sert à recharger une arbalète dont la F est élevée. A l'aide de ce dispositif, vous pouvez recharger une arbalète dont la F est supérieure de 1 à 4 points à votre propre F. Cela nécessite 20 manœuvres d'Apprêt d'une seconde.

ARMES A DISTANCE ENERGETIQUES

L'expression “arme à distance énergétique” désigne n'importe quelle arme à feu, lance-roquettes ou arme à rayons qui ne fait pas appel à la puissance musculaire. Les armes à feu sont largement disponibles au NT4 et omniprésentes à partir du NT5. Les armes à rayons font leur apparition à la fin du NT8, principalement sous la forme d'armes montées sur véhicule, et *peuvent* se banaliser au NT9, puis devenir omniprésentes à partir du NT10.

Table des Pistolets

ARMES A FEU (PISTOLET) (DX-4)

NT	Arme	Dégâts	Préc	Portée	Poids	CdT	Coups	Coût	F	Notes
5	Derringer (.41)	1d perf+	1	80 / 650	0,25/0,05	1	2 (3i)	100 \$	9	
6	Pistolet Automatique (9mm)	2d+2 perf	2	150 / 1 850	1,2 /0,2	3	8+1(3)	350 \$	9	[1]
7	Revoluer (.357)	3d-1 perf	2	185 / 2 000	1,5 /0,105	3	6 (3i)	500 \$	10	
8	Pistolet Automatique (.44M)	3d perf+	2	230 / 2 500	2,25/0,3	3	9+1(3)	750 \$	12	[1]

Table des Fusils et des Fusils de Guerre

ARMES A FEU (CARABINE) (DX-4)

NT	Arme	Dégâts	Préc	Portée	Poids	CdT	Coups	Coût	F	Notes
5	Carabine à Levier de Sous-Garde (.30)	5d perf	4	450 / 3 000	3,5 /0,15	1	6+1(3i)	300 \$	10 †	[1]
6	Fusil Semi-Automatique (7,62mm)	7d perf	5	1 000 / 4 200	5 /0,25	3	8 (3)	600 \$	10 †	
8	Fusil de Précision (.338)	9d+1 perf	6+3	1 500 / 5 500	8,75/0,4	1	4+1(3)	5 600 \$	11B†	[1]

ARMES A FEU (FUSIL) (DX-4)

NT	Arme	Dégâts	Préc	Portée	Poids	CdT	Coups	Coût	F	Notes
6	Fusil à Pompe (cal. 12)	1d+1 perf-	3	50 / 125	4/0,35	2×9	5 (3i)	240 \$	10†	

Notes

[1] Le “+1” qui est situé dans la colonne *Coups* représente la cartouche qu'il est possible de placer dans la chambre de tir. Elle ne fait donc pas partie du contenu d'un chargeur normal.

DEROULEMENT DU JEU

Maintenant que nous en avons fini avec les règles qui permettent de créer et d'équiper des personnages, nous allons aborder ici les règles qui permettent de résoudre leurs actions. Le MJ décrit une situation et demande à chacun des joueurs comment réagit son personnage. Les joueurs lui répondent et le MJ leur dit ce qui se passe ensuite. Mais tôt ou tard, le MJ sera confronté à une situation où il ne saurait dire si les personnages peuvent réussir de manière automatique ce que les joueurs lui ont dit qu'ils faisaient... "Tu portes *quoi* ? Et tu veux sauter par-dessus le gouffre ?"... c'est alors que les dés entrent en jeu.

Encombrement et Déplacement

"L'Encombrement" est une mesure du poids total de tout ce que vous portez sur vous, *proportionnellement* à votre *F*. Les effets de l'encombrement sont répartis en cinq "niveaux d'encombrement". Chacun de ces niveaux, à l'exception du plus faible, réduira votre Déplacement réel à une fraction de votre Déplacement de Base et vous imposera un malus en Esquive :

Encombrement Nul (0) : Poids inférieur ou égal au Levage de Base (voir page 5). Déplacement = Déplacement de Base. Esquive normale.

Encombrement Léger (1) : Poids inférieur ou égal à 2×LB. Déplacement = Déplacement de Base×0,8. -1 en Esquive.

Encombrement Moyen (2) : Poids inférieur ou égal à 3×LB. Déplacement = Déplacement de Base×0,6. -2 en Esquive.

Encombrement Pesant (3) : Poids inférieur ou égal à 6×LB. Déplacement = Déplacement de Base×0,4. -3 en Esquive.

Encombrement Très Pesant (4) : Poids inférieur ou égal à 10×LB. Déplacement = Déplacement de Base×0,2. -4 en Esquive.

Arrondissez à l'inférieur toutes les fractions. Cependant, l'encombrement ne doit jamais réduire le Déplacement ou l'Esquive au-dessous de 1.

Comme vous pouvez le constater, ces niveaux sont numérotés de 0 à 4. Si une règle vous demande d'ajouter ou de soustraire votre niveau d'encombrement au résultat d'un jet de dés, c'est de ce numéro dont il s'agit. Par exemple, le niveau d'encombrement est un malus pour les compétences Discrétion, Escalade et Natation.

PROUESSES PHYSIQUES

Les règles décrites ici concernent les actions physiques qui ont de l'importance pour les aventuriers. Pour toutes les autres actions, effectuez soit des jets de DX, si la précision est essentielle, soit des jets de S, si l'endurance prévaut. Utilisez le Levage de Base lorsque vous souhaitez évaluer la masse déplacée ou le travail effectué. Quant à la vitesse de déplacement, elle est généralement proportionnelle au Déplacement de Base.

COURSE

Votre vitesse de course, ou Déplacement terrestre, est égale à une fraction de votre Déplacement de Base, en fonction de votre encombrement (voir *Encombrement et Déplacement*, page 22). Sprinter permet de courir encore plus vite, mais cela est particulièrement fatigant (voir *Coûts de Fatigue*, page 31). Vous pouvez commencer à sprinter après avoir couru pendant au moins une seconde *en ligne droite*. Après une seconde, votre Déplacement augmente alors de 20%. Avec un Déplacement de 7, par exemple, vous pourriez sprinter à une vitesse de 8,4 m/s après avoir couru pendant une seconde à 7m/s.

Si vous devez parcourir une grande distance au pas de course, il est préférable que vous modériez votre allure pour ne pas vous épuiser. La vitesse moyenne de cette course soutenue, ou *footing*, est égale à la moitié de votre vitesse de sprint.

Vous devez effectuer un jet de S toutes les 15 secondes, si vous sprintez, ou toutes les minutes, en cas de footing. Si ce jet échoue, vous perdez 1 PF. S'il vous reste moins du tiers de vos PF, votre Déplacement est réduit de moitié pour toute forme de course (voir *Fatigue*, page 31).

ESCALADE

Vous devez effectuer un jet sous la compétence Escalade (page 15) pour n'importe quelle escalade plus difficile que monter ou descendre une échelle. Par défaut, cette compétence est égale à

Type d'Escalade	Modificateur	Au Combat	Hors Combat
Echelle vers le haut	aucun jet	3 barreaux/s	1 barreau/s
Echelle vers le bas	aucun jet	2 barreaux/s	1 barreau/s
Arbre ordinaire	+5	30 cm/s	6 m/min
Montagne ordinaire	±0	15 cm/s	3 m/min
Mur de pierre vertical	-3	6 cm/s	1,2 m/min
Immeuble moderne	-3	3 cm/s	0,6 m/min
Corde vers le haut	-2	30 cm/s	6 m/min
Corde vers le bas			
(sans équipement)	-1	60 cm/s	9 m/min
(avec équipement)	-1	360 cm/s	3,6 m/s



DX-5. Les modificateurs qui s'appliquent à ce jet dépendent de la difficulté de l'escalade (voir table). De plus, votre niveau d'encombrement doit toujours être soustrait au résultat du jet. Escalader à la vitesse de Combat qui est indiquée dans la table coûte 1 PF par jet d'Escalade.

Effectuez un premier jet au début de votre escalade, puis un autre jet toutes les cinq minutes. Un échec signifie que vous faites une chute (voir *Chutes*, page 32). Si vous avez utilisé une corde pour vous assurer, votre chute s'arrêtera dès que la corde sera complètement tendue sous votre poids, sauf en cas d'échec critique.

LANCER

Vous pouvez lancer tout ce que vous soulevez, c'est-à-dire n'importe quel objet dont le poids ne dépasse pas 8×LB. Si l'objet que vous souhaitez lancer n'est pas encore entre vos mains, vous devez consacrer une ou plusieurs manœuvres d'Apprêt à le ramasser. Reportez-vous au chapitre *Soulever et Déplacer des Objets*, ci-dessous, pour de plus amples détails.

Lancer un objet au cours d'un combat constitue une manœuvre d'Attaque, qu'il s'agisse ou non d'une attaque. D'une seule main, vous pouvez lancer un objet qui pèse jusqu'à 2×LB. Pour lancer des objets plus lourds, vous devez vous y prendre à deux mains. Pour toucher une cible spécifique, vous devez effectuer un jet sous DX-3. Pour lancer un objet à l'intérieur d'une zone, vous devez effectuer un jet sous votre DX. Cependant, n'oubliez pas

d'appliquer à ce test les modificateurs basés sur la taille, la vitesse et la distance de la cible.

Distance d'un Lancer

Afin de ne pas ralentir le cours du jeu, le MJ doit autoriser les jets qui lui paraissent réalisables... Si, par contre, vous avez besoin de savoir avec précision jusqu'à quelle distance vous pouvez lancer un objet, utilisez la procédure suivante :

Rapport de Poids	Modificateur de Distance	Rapport de Poids	Modificateur de Distance
0,05	3,5	2,0	0,30
0,10	2,5	2,5	0,25
0,15	2,0	3,0	0,20
0,20	1,5	4,0	0,15
0,40	1,0	6,0	0,10
0,50	0,8	10,0	0,06
1,00	0,6	12,0	0,05
1,50	0,4		

1. Divisez le poids de l'objet (en kg) par votre Levage de Base pour obtenir le "rapport de poids".

2. Cherchez ce rapport de poids parmi les valeurs situées dans la colonne *Rapport de Poids* de la table précédente. S'il est compris entre deux valeurs, vous devez utiliser la valeur la plus élevée.

3. Sur la même ligne, vous trouverez, dans la colonne *Modificateur de Distance*, le "modificateur de distance" correspondant.

4. Multipliez votre *F* par ce modificateur de distance pour obtenir la distance maximale (en mètres) à laquelle vous pouvez lancer l'objet.

Dégâts d'un Lancer

Les objets que vous lancez infligent les dégâts d'estoc de votre F (voir *Table des Dégâts*, page 6), modifiés en fonction du poids de ces objets, comme cela est indiqué dans la table qui suit. En général, ces dégâts sont de type "broyage". Un objet fragile (ou un personnage) qui est lancé subit un montant de dégâts identique à celui qu'il inflige. Cependant, les dégâts sont tirés séparément pour l'objet et pour la cible.

Poids	Dégâts
Jusqu'à LB÷8	Estoc, -2 par dé
Jusqu'à LB÷4	Estoc, -1 par dé
Jusqu'à LB÷2	Estoc
Jusqu'à LB	Estoc, +1 par dé
Jusqu'à 2×LB	Estoc
Jusqu'à 4×LB	Estoc, -1/2 par dé (arrondir à l'inférieur)
Jusqu'à 8×LB	Estoc, -1 par dé

MARCHE A PIED

Votre vitesse de marche à pied sur de longues distances dépend de votre Déplacement terrestre. Prenez votre Déplacement de Base, puis réduisez-le en fonction de votre encombrement (voir *Encombrement et Déplacement*, page 22), de vos blessures (voir *Etat Global : Points de Vie Perdus*, page 29) et de votre degré d'épuisement (voir *Points de Fatigue Perdus*, page 31). Lorsque les conditions sont idéales, la distance que vous pouvez parcourir en une journée de marche est égale, en kilomètres, à 15×Déplacement.

Un jet réussi sous la compétence Marche à Pied (page 16) augmente la distance parcourue de 20%. Effectuez un jet par jour. Un groupe qui est dirigé par une personne ayant au moins 12 dans la compétence Commandement peut effectuer un seul jet pour tous ses membres ; le résultat à atteindre est alors égal à la *moyenne* de leurs niveaux dans la compétence Marche à Pied. Pour ceux qui n'ont pas appris la Marche à Pied, cette compétence est égale, par défaut, à S-5. En cas de succès, tous les membres du groupe parcourent 20% de plus. Dans le cas contraire, aucun d'entre eux ne bénéficie de ce bonus.

Une fois votre kilométrage quotidien établi, ajustez-le en fonction des circonstances :

Très Mauvaises : Forêt dense, jungle, marécage, montagnes, neige épaisse ou sable fin. ×0,2.

Mauvaises : Collines escarpées, forêt ou terrain accidenté (cours d'eau compris). ×0,5.

Moyennes : Collines douces ou forêt clairsemée. ×1.

Bonnes : Désert de terre battue (ou de sable tassé) ou plaines plates. ×1,25.

De nombreuses conditions météorologiques défavorables (pluie, neige ou grêle) réduiront encore plus le kilométrage final.

Arbitrage des Règles Litigieuses

Lorsqu'une règle est en litige, la parole du MJ a *force de loi*. C'est lui qui décide quelles règles optionnelles sont utilisées et c'est également lui qui résout les problèmes spécifiques lorsqu'ils surviennent. Un bon MJ parle avec les joueurs avant de prendre une décision au sujet d'un problème important, tandis qu'un bon joueur accepte les décisions prises par le MJ.

Le MJ est censé connaître les règles de manière approfondie. Mais lorsqu'elles ne permettent pas de résoudre une situation, ou lorsqu'il devient nécessaire de prendre une décision au sujet du "monde réel", le MJ peut recourir à plusieurs techniques différentes :

Jets de réussite : Un "jet de réussite" est un jet de dés qui sert à tester l'une des caractéristiques d'un personnage, l'une de ses compétences, etc. (voir page 2). Faites appel à un jet de réussite lorsque le problème qui se pose concerne la capacité de quelqu'un à accomplir un acte en particulier.

Jets aléatoires : En général, un jet aléatoire est idéal pour les questions du genre "Les clés sont-elles dans la voiture ?" ou "Est-ce que l'un des soldats possède un cheval de la même couleur que le mien ?". Le MJ détermine alors les probabilités pour que l'événement ait lieu, puis il jette les dés.

Décisions arbitraires : Vous n'êtes pas obligés de toujours utiliser les dés. Si, pour un problème donné, il n'existe qu'une seule "bonne" réponse qui convienne à l'intrigue de l'aventure, il s'agit alors de la seule réponse possible. "Heureusement pour vous, la grenade a dégingolée dans les escaliers. Personne n'est blessé, mais les gardes sont désormais alertés !"

NATATION

Vous devez effectuer un jet sous la compétence Natation (page 16) chaque fois que vous plongez la tête sous l'eau, puis une fois toutes les 5 minutes. Otez le double de votre niveau d'encombrement au résultat obtenu, mais ajoutez-y 3 points si vous êtes entré dans l'eau de votre plein gré. En cas d'échec, vous perdez 1 PF et devez relancer les dés 5 secondes plus tard, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous vous noyiez (à 0 PF), que vous soyez secouru, ou que vous réussissiez l'un de ces jets. Dans ce dernier cas, relancez les dés au bout d'une minute. Si vous réussissez ce jet, vous continuez au rythme normal d'un jet toutes les 5 minutes.

Le Déplacement aquatique maximal des créatures terrestres, tels que les humains, est égal à Déplacement de Base ÷ 5 (arrondir à l'inférieur), avec un minimum de 1 m/s. Tant que vous continuez de nager à cette vitesse, vous devez effectuer, toutes les minutes, un jet sous le *plus élevé* de vos scores de S ou de Natation. Chaque échec vous fait perdre 1 PF. S'il vous reste moins du tiers de vos PF, votre Déplacement aquatique est réduit de moitié (voir *Fatigue*, page 31).

SAUT

Lorsque vous désirez sauter par-dessus un obstacle bien plus petit que vous, le MJ devrait se contenter de dire "OK, tu as réussi ton saut" pour que le cours du jeu ne soit pas interrompu et parce que de tels sauts réussissent automatiquement. Mais dans le cas d'un obstacle réellement significatif ou délibérément placé par le MJ, les règles qui suivent doivent être appliquées.

Distance de Saut

La distance de saut dépend de votre Déplacement de Base (DB), comme cela est indiqué ci-dessous :

Saut en Hauteur : (15×DB) - 25 cm. Un Déplacement de Base de 6, par exemple, permet de sauter à une hauteur de 65 cm. Dans le cas d'un saut *avec élan*, le DB qui est utilisé dans cette formule est majoré du nombre de mètres parcourus lors de votre course d'élan. La hauteur maximale d'un saut en hauteur avec élan est égale au double de celle d'un saut en hauteur sans élan.

Saut en Longueur : (0,6×DB) - 0,9 m. Un Déplacement de Base de 6, par exemple, permet de sauter à une distance de 2,7 m. Dans le cas d'un saut *avec élan*, le DB qui est utilisé dans cette formule est majoré du nombre de mètres parcourus lors de votre course d'élan. La distance maximale couverte par un saut en longueur avec élan est égale au double de celle d'un saut en longueur sans élan.

SOULEVER ET DEPLACER DES OBJETS

Le poids total que vous pouvez soulever ou déplacer dépend de votre Levage de Base (LB). Le MJ peut autoriser plusieurs personnages à additionner leur LB (*pas* leur F) lorsque cela semble raisonnable, comme par exemple pour porter une civière ou pour tirer un chariot.

Soulever à Une Main : 2×LB (nécessite deux secondes).

Soulever à Deux Mains : 8×LB (nécessite quatre secondes).

Pousser pour Renverser : 12×LB ; le double si vous prenez de l'élan. Le MJ peut également rendre un objet plus facile à renverser s'il est en équilibre précaire.

Transport Dorsal : 15×LB. Vous pouvez donc porter quelque chose que vous ne pourriez pas soulever tout seul... mais chaque *seconde* au cours de laquelle votre encombrement est supérieur à 10×LB (c.-à-d. à un encombrement Très Pesant) vous fait perdre 1 PF.

Déplacer Légèrement : Selon votre appui au sol et la façon dont vous vous arc-butez, vous pouvez déplacer ou ébranler jusqu'à 50×LB.

PROUESSES MENTALES

JETS DE PERCEPTION

Les jets de Vision, les jets d'Ouïe et les jets de Goût/Odorat sont tous des "jets de Perception". Pour remarquer quelque chose grâce à l'un de vos sens, vous devez réussir un jet sous votre score de Perception.

Jets d'Identification : Réussir un jet de Perception signifie que vous avez perçu quelque chose. Dans la plupart des cas, cela s'avérera suffisant, mais parfois le MJ peut vous demander d'effectuer un deuxième jet pour savoir si vous reconnaissez ce que vous avez perçu. C'est ce qui se produira si, par exemple, vous entendez une "chouette hululer", mais qu'il s'agit en réalité d'un guerrier Indien, ou si le parfum subtil qui a attiré votre attention provient en fait de la fleur d'une plante mangeuse d'homme. Ce jet est effectué soit sous le QI, pour un détail à la portée de tout le monde, soit sous une compétence appropriée, pour quelque chose qui ne peut être analysé que par un expert en la matière.

Sixième Sens : Si vous disposez de l'avantage Sixième Sens (page 9) et que vous ratez un jet de Perception ou un jet d'identification vis-à-vis de quelque chose de *dangereux*, le MJ effectue pour vous un jet de Perception en secret. Si ce jet réussit, vous êtes tout de même averti du danger !

Vision

Vous devez effectuer un jet de Vision lorsqu'il est important que vous réussissiez à voir quelque chose.

Lorsque vous essayez de voir quelque chose qui a été délibérément caché, le MJ peut transformer ce jet en Duel Rapide contre une compétence de dissimulation (Camouflage, Dissimulation, etc.). Il peut même autoriser, voire *imposer*, qu'une compétence comme Fouille ou Observation remplace la Perception dans le cadre de ce jet.

Ouïe

Vous devez effectuer un jet d'Ouïe lorsqu'il est important que vous réussissiez à entendre un son. Pour savoir si vous réussissez à

comprendre une discussion, le MJ vous demandera d'effectuer un jet distinct sous votre QI, surtout s'il s'agit d'une langue étrangère.

Lorsque vous essayez d'entendre quelqu'un qui se déplace silencieusement, le MJ peut transformer ce jet en Duel Rapide contre la compétence Discrétion de l'intrus. En outre, si vous êtes *activement* à l'écoute d'une éventuelle intrusion, le MJ peut vous autoriser à remplacer votre Perception par votre compétence Observation.

Goût/Odorat

Le goût et l'odorat sont les deux composantes d'un seul et même sens. Effectuez un jet de Goût pour distinguer une saveur ou un jet d'Odorat pour distinguer une odeur.

JETS D'INFLUENCE

Un "jet d'Influence" est un jet *délibéré* qui est effectué dans le but de s'assurer une réaction positive de la part d'un PNJ. Un PJ qui dispose d'une "compétence d'Influence" appropriée a toujours la possibilité de remplacer un jet de réaction normal par un jet d'Influence, à condition que les circonstances s'y prêtent (avec l'accord du MJ). Pour de plus amples détails au sujet des réactions des PNJ, voir *Jets de Réaction* (page 3).

Choisissez la compétence d'Influence que vous souhaitez utiliser : Baratin, Connaissance de la Rue, Diplomatie, Intimidation, Savoir-Vivre ou Sensualité. Choisissez-la bien ! Selon la situation, le MJ peut également vous autoriser à utiliser d'autres compétences en guise de compétences d'Influence, comme la compétence Droit, par exemple, si vous parlez à un juge. Une fois votre choix fixé, effectuez un Duel Rapide entre votre compétence d'Influence et la Volonté du jet.

Si vous *remportez* ce duel, vous obtenez une "Bonne" réaction de la part du PNJ, voire même une "Très Bonne" réaction si vous avez joué de votre Sensualité. En cas d'échec ou d'égalité, le PNJ s'indigne de votre tentative maladroite pour le manipuler. Vous obtenez alors une "Mauvaise" réaction de sa part, voire même une "Très Mauvaise" réaction en cas d'Intimidation. *Exception :* Si vous avez choisi la Diplomatie, le

MJ effectue tout de même un jet de réaction normal et ne tiendra compte que de la *meilleure* des deux réactions obtenues. La Diplomatie est donc une valeur relativement sûre...

JETS DE VOLONTE

Lorsque vous êtes confronté à une situation éprouvante ou que vous êtes dérangé dans votre tâche, le MJ peut vous demander d'effectuer un jet de Volonté pour savoir si vous restez concentré sur ce que vous faites. En cas de réussite, vous continuez d'agir à votre guise. En cas d'échec, vous cédez à la terreur ou à la pression, vous êtes distrait de votre tâche, etc.

Tests de Frayeur

Un Test de Frayeur est un jet de Volonté qui sert à déterminer si vous résistez à la *terreur*. Les Tests de Frayeur ont lieu aussi souvent (ou aussi rarement) que le MJ le souhaite. Dans une campagne d'horreur, où des gens ordinaires sont confrontés à des Choses particulièrement abjectes et horribles, les Tests de Frayeur peuvent être monnaie courante ! En adaptant un peu cette règle, le MJ peut l'utiliser pour des situations qui inspirent la crainte, la confusion, etc., tout aussi bien que pour la terreur.

En règle générale, les Tests de Frayeur ne servent pas à faire face à des choses terrifiantes mais "ordinaires". Ils sont plutôt réservés aux événements tellement inhabituels et terrifiants qu'ils pourraient profondément choquer quelqu'un, voire même le traumatiser à vie.

Un Test de Frayeur est sujet à toutes sortes de modificateurs, dont ceux qui proviennent d'avantages ou de désavantages appropriés, et ceux qui découlent des circonstances du jet.

Si un personnage rate un Test de Frayeur, il est sonné (voir page 30) pendant 2d secondes, plus la marge d'échec du jet. Dans le cas d'un échec critique, il s'évanouit et ne peut pas être ranimé pendant 1d minutes, plus la marge d'échec du jet. Il n'y a alors plus qu'à espérer que la chose qui l'a terrifié à ce point n'est pas affamée...

COMBAT

Les règles de combat entrent en jeu lorsque le MJ en décide ainsi. En général, cela se produit lorsque l'affrontement semble imminent et que les combattants commencent à manœuvrer pour bénéficier de l'avantage tactique. Le MJ peut également utiliser ces règles pour résoudre des situations particulièrement "mouvmentées", comme les poursuites et les tournois.

DEROULEMENT D'UN TOUR DE COMBAT

Un combat se déroule seconde par seconde. Chaque personnage activement impliqué dans un combat a la possibilité d'agir une fois par seconde,

c'est-à-dire lorsque c'est à son "tour" d'agir. Une seconde s'est entièrement déroulée lorsque tout le monde a agit ou non au cours de son "tour".

Le MJ n'est pas obligé de respecter à la lettre cette échelle de temps d'une seconde. Il s'agit juste d'un moyen permettant de fragmenter un affrontement pour qu'il soit plus facile à gérer ! En fait, le MJ est libre d'interrompre le découpage d'un combat en secondes lorsque cela s'avère important du point de vue théâtral, puis de l'appliquer à nouveau lorsque les événements cèdent de nouveau la place au combat.

On appelle "ordre dans le tour" l'ordre dans lequel les tours d'action des personnages se suivent. Cet ordre est établi au début du combat

et ne peut pas être modifié par la suite. C'est le combattant dont la Vitesse de Base est la plus élevée qui agit en premier. Une fois son tour terminé, c'est au tour de celui dont la Vitesse de Base est inférieure à la sienne, mais supérieure à celles des autres combattants. Et ainsi de suite, dans l'ordre décroissant des Vitesses de Base. Une fois que chacun des personnages actifs a terminé son propre tour, une seconde s'est entièrement déroulée et une nouvelle seconde commence.

Vitesses Identiques : Si plusieurs PNJ du même camp ont la même Vitesse de Base, le MJ doit décider de l'ordre dans lequel ils agissent car cela n'a pas beaucoup d'importance. Si, par contre, cela se produit avec des PJ, l'ordre

respectif dans le tour de chaque PJ (ou PNJ) est le même que l'ordre décroissant de leurs scores de DX. Si, malgré cela, il y a encore égalité entre certains d'entre eux, le MJ doit les départager de manière aléatoire au début du combat pour savoir dans quel ordre ils agissent pendant toute la durée du combat.

Le tour d'un participant dure une seconde entière. Il commence lorsque celui-ci choisit une manœuvre et il se termine lorsque vient sa prochaine occasion de choisir une nouvelle manœuvre. Par conséquent, son tour empiète sur les tours des autres personnages.

MANŒUVRES

Une "manœuvre" est une action que vous pouvez effectuer lorsque c'est à votre tour d'agir. Chaque tour, vous devez choisir l'une des manœuvres suivantes : Apprêt, Attaque, Attaque Massive, Attaque Mobile, Changement de Posture, Concentration, Défense Massive, Déplacement, Inactivité ou Visée. Ce choix détermine *ce que vous pouvez faire* au cours de votre tour, ainsi que vos options en matière de déplacement et de défenses actives, c'est-à-dire votre capacité à esquiver, à parer ou à bloquer des attaques (voir *Défense*, page 28).

Du point de vue des défenses actives, on considère que les effets de votre manœuvre durent jusqu'à ce que vous choisissiez une autre manœuvre lors de votre prochain tour. Si, par exemple, vous choisissez la Défense Massive, qui accorde un avantage défensif, ses bénéfices s'appliquent si vous êtes attaqué, à partir du début de votre tour et jusqu'à ce que ce soit de nouveau à votre tour d'agir et que vous choisissiez alors une manœuvre différente.

Si vous êtes attaqué avant d'avoir eu l'occasion de choisir une manœuvre, on considère que vous effectuez une manœuvre d'Inactivité (voir ci-dessous). En général, cela se produit au tout début d'un combat.

Inactivité

Est *inactive* toute personne qui se contente de rester immobile. En particulier, lorsqu'un combat commence, on considère que tous ceux qui n'ont pas encore vu leur tour venir ont choisi cette manœuvre avant le début du combat.

Toute personne consciente qui est sonnée ou surprise *doit obligatoirement* choisir cette manœuvre. Au cours de chaque tour d'Inactivité, elle peut tenter un jet de S, si elle est physiquement sonnée, ou un jet de QI, si elle est mentalement sonnée, pour recouvrer ses esprits. En cas de succès, elle recouvre ses esprits à la fin de son tour, c'est-à-dire qu'elle reste Inactive ce tour-ci et qu'elle peut commencer à agir normalement dès le tour suivant.

Déplacement

Vous vous déplacez mais vous ne pouvez effectuer aucune autre action, à l'exception de celles qui font partie des *Actions Gratuites* (voir ci-dessus). La distance que vous parcourez au cours de ce Déplacement est limitée à votre score de Déplacement, exprimé en mètres. Puisque la plupart des autres manœuvres vous permettent elles aussi de vous déplacer au cours

Actions Gratuites

Les "actions gratuites" sont des actions que vous pouvez accomplir pendant *n'importe quelle* manœuvre. En voici quelques exemples :

Parler : Vous avez *toujours* la possibilité de parler. Si le MJ désire rester réaliste, il vous contraindra certainement à ne prononcer qu'une seule phrase par seconde... Mais une partie est généralement plus amusante lorsqu'on ne tient pas compte de cette restriction !

Lâcher un objet : Vous pouvez lâcher n'importe quel objet "apprêté" à n'importe quel moment de n'importe quelle manœuvre. Si vous vous déplacez, vous pouvez le laisser tomber à n'importe quel endroit situé à portée de votre allonge au cours de votre déplacement.

Se courber : Si vous êtes debout, vous avez la possibilité de vous courber au *début* de votre tour. Cette posture sert surtout à faire de vous une cible plus difficile à toucher par des attaques à distance. En contrepartie, elle réduira votre vitesse de déplacement (voir *Table des Postures*, ci-dessous) et vous *empêchera* de sprinter. Si vous êtes déjà courbé, le fait de vous redresser au début de votre tour constitue également une action gratuite.

de votre tour, mais dans une moindre mesure, nous vous conseillons d'opter pour cette manœuvre uniquement si vous ne souhaitez rien faire *d'autre* que vous déplacer.

Les joueurs doivent dire très précisément au MJ jusqu'où se déplacent leurs PJ, de sorte qu'il puisse gérer correctement le déroulement du combat. De son côté, le MJ déplace ses PNJ et en informe les joueurs dont les PJ sont situés à des endroits d'où ils peuvent observer ces déplacements.

genoux depuis la position allongée en un tour, via une manœuvre de Changement de Posture, puis vous mettre debout (en restant sur place), le tour suivant, en effectuant une manœuvre qui permet un pas de déplacement.

La position courbée fait partie des *Actions Gratuites* (voir ci-dessus) et ne nécessite donc aucune manœuvre de Changement de Posture de votre part.

Attaque : Modificateur qui vous est imposé lorsque vous effectuez une attaque de *mêlée*

Table des Postures

Posture	Attaque	Défense	Cible	Déplacement
Debout	Normale	Normale	Normale	Normal ; sprint possible
Courbé	-2	Normale	-2	×2/3
A Genoux	-2	-2	-2	×1/3
A Quatre Pattes	-4	-3	-2	×1/3
Assis	-2	-2	-2	Aucun
Allongé / Couché	-4	-3	-2	1 mètre/seconde

Changement de Posture

Cette manœuvre sert à passer d'une "posture" à une autre, c'est-à-dire à changer la position dans laquelle vous placez votre corps. Les différentes postures sont : *debout*, *assis*, *à genoux*, *à quatre pattes*, *allongé* (sur le ventre) et *couché* (sur le dos). Toute posture autre que "debout" limite vos déplacements et pénalise vos jets d'attaque et de défense, mais présente l'avantage de faire de vous une cible plus petite vis-à-vis des attaques à distance dirigées contre vous.

Si vous êtes allongé ou couché, vous ne pouvez pas vous mettre directement debout. Vous devez d'abord effectuer une première manœuvre de Changement de Posture pour vous mettre à quatre pattes, à genoux ou en position assise. Ensuite, une deuxième manœuvre de Changement de Posture vous permettra de vous mettre debout depuis l'une de ces trois postures. A l'inverse, passer volontairement de la position "debout" à la position allongée s'effectue en une seule manœuvre. Bien entendu, si ce changement de posture est involontaire, aucune manœuvre n'est exigée de votre part !

Lorsque vous êtes à genoux, vous pouvez vous mettre debout (et *vice versa*) durant la phase du "pas" de n'importe quelle manœuvre qui permet de faire un pas de déplacement. Un Changement de Posture est donc inutile dans ce cas précis. Par contre, cela *remplace* votre pas de déplacement. Vous pouvez ainsi vous mettre à

dans cette posture.

Défense : Modificateur qui s'applique à tous vos jets de défense active.

Cible : Modificateur qui s'applique au jet de réussite de toute attaque à *distance* dirigée contre vous.

Déplacement : Effets sur vos déplacements.

Visée

Cette manœuvre sert à viser une cible, spécifiquement choisie, à l'aide d'une arme à distance (ou d'un télescope, d'un appareil photo, etc.). Vous ne pouvez pas viser quelque chose que vous ne voyez pas ou que vous ne parvenez pas à détecter par une quelconque méthode.

Vous devez désigner votre cible et l'arme avec laquelle vous la visez. Si votre manœuvre de Visée est suivie d'une Attaque ou d'une Attaque Massive, vous bénéficiez alors d'un bonus au toucher, mais uniquement si cette attaque est effectuée avec la *même* arme et contre la *même* cible. En outre, la Précision (Préc) de votre arme vient s'ajouter au niveau de votre compétence.

Si vous *épauler* une arme à distance énergétique ou une arbalète, sa Préc normale est majorée de 1 point. Une telle arme est épaulée si elle est posée sur un sac de sable, un muret, une voiture, etc. Une arme à distance énergétique à une main (*ex.* : un pistolet) est également épaulée si elle est utilisée à deux mains. De même, une arme à distance énergétique à deux mains (*ex.* : un fusil) est épaulée si vous êtes allongé et que vous utilisez un bipied.

Si vous Visez pendant plus d'une seconde, vous bénéficiez d'un bonus supplémentaire : +1 pour une Visée de deux secondes ou +2 pour une Visée de trois secondes ou plus.

Attaque

Lors d'un combat au contact (ou "mêlée"), cette manœuvre sert à effectuer une attaque à main armée ou à mains nues. Lors d'un combat à distance, elle sert à utiliser une arme de jet ou une arme à projectiles. Pour attaquer avec une arme, celle-ci doit être apprêtée.

Si vous attaquez avec une arme de mêlée ou à mains nues, votre cible doit être à portée de votre allonge. Reportez-vous au chapitre *Attaques de Mêlée* (page 27) pour résoudre une telle attaque.

Si vous utilisez une arme à distance, votre cible doit être située à une distance inférieure ou égale à la portée Max de votre arme. Reportez-vous au chapitre *Attaques à Distance* (page 27) pour résoudre une telle attaque. Si vous avez effectué une manœuvre de Visée (page 25) lors de votre tour précédent, vous bénéficiez en outre d'un bonus au toucher.

Attaque Massive

Cette manœuvre consiste à attaquer un ennemi avec une arme apprêtée mais sans fournir le moindre effort pour se défendre contre les attaques adverses. Si vous effectuez une attaque de mêlée, vous devez choisir au préalable l'une des trois options suivantes :

- **Attaque Intrépide** : Effectuez une seule attaque, avec un bonus de +4 au toucher !
- **Attaque en Puissance** : Effectuez une seule attaque, à votre niveau de compétence normal. Si elle réussit, elle inflige +2 points de dégâts (ou +1 point de dégâts par dé si cela vous arrange). Cette option concerne uniquement les attaques de mêlée qui infligent des dégâts d'estoc ou de taille basés sur la F.
- **Double Attaque** : Effectuez deux attaques contre le même ennemi. Vous devez utiliser soit deux armes apprêtées, soit une seule

arme qui n'a pas besoin d'être apprêtée à nouveau après utilisation. Toute attaque effectuée à l'aide d'une deuxième arme tenue dans la main "faible" subit le malus habituel de -4 (voir *Droitier ou Gaucher*, page 5), à moins que vous soyez *Ambidextre* (page 8).

Si vous effectuez une attaque à distance, vous devez résoudre une seule attaque, avec un bonus de +1 au toucher.

Attaque Mobile

Cette manœuvre vous permet de vous déplacer comme si vous aviez choisi la manœuvre de Déplacement (page 25), sauf que vous effectuez en plus une seule attaque au cours ou au terme de votre déplacement. Mais cette attaque, effectuée à mains nues ou avec une arme apprêtée, est très imprécise.

Votre attaque se déroule comme cela est décrit pour la manœuvre d'Attaque (voir ci-dessus), mais avec un malus de -4. S'il s'agit d'une attaque à distance, vous perdez en outre vos éventuels bonus de Visée. S'il s'agit d'une attaque de mêlée, votre niveau de compétence final ne peut pas dépasser 9.

Défense Massive

Vous avez tout intérêt à opter pour cette manœuvre lorsque vous êtes entouré d'ennemis, et plus particulièrement par ceux qui affectionnent les Attaques Massives ! Vous devez alors choisir l'une des deux options suivantes :

- **Défense Renforcée** : Bonus de +2 à une défense active de votre choix : Esquive, Parade ou Blocage. Ce bonus persiste jusqu'à votre prochain tour.
- **Double Défense** : Permet d'effectuer deux défenses actives *différentes* contre la même attaque. Si vous ratez votre jet de défense contre une attaque, vous pouvez donc utiliser un deuxième mode de défense contre elle, pourvu qu'il soit différent du premier. Si, par exemple, vous ratez un blocage, vous pouvez

tenter une esquive ou une parade. Si vous ratez une parade (avec une arme ou à mains nues), une parade effectuée avec votre autre main *constitue* une "défense différente".

Concentration

Cette manœuvre vous permet de vous *concentrer* sur une tâche principalement cérébrale, comme, par exemple, un jet de Perception pour localiser un guerrier invisible, un jet de Commandement pour donner des ordres ou un jet d'Utilisation de Matériel Electronique pour faire fonctionner un capteur. Elle peut s'appliquer à la plupart des compétences basées sur le QI. Certaines activités nécessitent que vous restiez Concentré pendant plusieurs secondes d'affilée. Dans ce cas, tant que votre tâche n'est pas achevée, vous devez effectuer un jet de Volonté à -3 si vous devez utiliser une défense active, si vous êtes jeté à terre ou blessé, ou si vous êtes dérangé d'une quelconque façon. En cas d'échec, vous perdez votre concentration et devez donc la recommencer depuis le début.

Apprêt

Une manœuvre d'Apprêt sert à ramasser, sortir ou dégainer *n'importe quel* objet et à le préparer pour en faire usage. Elle permet, par exemple, de dégainer une épée hors de son fourreau, de sortir un pistolet de son étui ou de recharger une arme à distance énergétique. Dans certains cas, une manœuvre d'Apprêt peut s'avérer nécessaire pour reprendre le contrôle d'une arme peu maniable, après que vous vous en soyez servi pour attaquer, ou pour modifier l'allonge d'une arme particulièrement longue.

Mais une manœuvre d'Apprêt peut également servir à effectuer des actions physiques sans aucun rapport avec le combat, comme par exemple ouvrir ou fermer une porte, crocheter une serrure, creuser ou soulever un objet.

ATTAQUE

Une "attaque" est une action tentée dans le but de frapper un ennemi ou n'importe quelle autre cible. Vous ne pouvez essayer de frapper un adversaire que si vous effectuez une manœuvre d'Attaque, d'Attaque Massive ou d'Attaque Mobile. Vous ne pouvez pas attaquer à l'aide d'une arme si celle-ci n'est pas apprêtée.

Le MJ a toujours le droit de décréter que des combattants ne peuvent pas attaquer certains adversaires, pour des raisons liées à la situation actuelle. Ainsi, par exemple, huit attaquants ne peuvent pas frapper simultanément un seul et même adversaire de taille humaine. Dans une telle situation, il est peu probable que trois ou quatre d'entre eux puissent attaquer simultanément la victime, à moins que celle-ci n'ait aucun allié !

Il y a deux types d'attaques : les attaques de mêlée (voir page 27) et les attaques à distance (voir page 27). Si vous effectuez une attaque de mêlée, votre cible doit être à portée de votre allonge. Si vous effectuez une attaque à distance, elle doit être située à une distance inférieure ou égale à la portée Max de votre arme. La résolution d'une attaque de l'un de ces deux types nécessite d'effectuer trois jets de dés :

Combat à Mains Nues

Vous serez parfois amené à vous battre sans arme ou avec une arme improvisée. Dans les deux cas, il s'agit d'un *combat à mains nues*. N'importe qui peut se battre de cette façon, mais certaines compétences feront de vous un bien meilleur guerrier désarmé.

La table qui suit décrit les détails techniques (dégâts, etc.) qui caractérisent les attaques à mains nues (coup de poing, coup de pied, etc.) :

COMBAT A MAINS NUES, KARATE ou DX

NT	Arme	Dégâts	Coût	Poids	F	Notes
—	Coup de Poing	est-1 broy	—	—	—	[1]
1	Poing Américain	est broy	10 \$	0,125	—	[1]

COMBAT A MAINS NUES-2, KARATE-2 ou DX-2

NT	Arme	Dégâts	Coût	Poids	F	Notes
—	Coup de Pied	est broy	—	—	—	[1] [2]
—	Coup de Botte	est+1 broy	—	—	—	[1] [2]

COMBAT A MAINS NUES ou DX

NT	Arme	Dégâts	Coût	Poids	F	Notes
1	Matraque (rigide ou en cuir)	est broy	20 \$	0,5	7	

[1] Le Karaté (page 16) augmente les dégâts des coups de poing et des coups de pied.

[2] Si votre coup de pied rate sa cible, vous devez réussir un jet de DX pour ne pas tomber.

• Le premier jet est votre *jet d'attaque*. S'il réussit, vous réalisez une attaque convenable.

• A présent, votre adversaire doit effectuer un *jet de défense* pour déterminer s'il parvient à se défendre contre votre coup. S'il réussit ce jet, il évite ou arrête l'attaque et n'est donc pas touché.

• Si, en revanche, il rate son jet de défense, votre attaque atteint son but et vous effectuez alors un *jet de dégâts*.

Jet d'Attaque

Votre "jet d'attaque" est un jet de réussite normal. Calculez le niveau de votre *compétence réelle* (compétence de base plus ou moins les modificateurs appropriés) dans le maniement de l'arme que vous utilisez.

Si le résultat de votre jet est *inférieur ou égal* à votre compétence "réelle", votre attaque touchera votre adversaire, à moins que celui-ci réussisse à se défendre (voir *Défense*, page 28). S'il ne réussit pas à se défendre, ou s'il ne peut pas essayer de le faire, vous parvenez alors à le frapper.

Si le résultat de votre jet est *supérieur* à votre compétence réelle, votre attaque rate sa cible !

Quel que soit le niveau de votre compétence, un résultat égal à 3 ou 4 est toujours un coup au but et, qui plus est, un *coup critique*. Selon votre niveau, un résultat égal à 5 ou 6 peut lui aussi être un coup critique. Si votre compétence réelle est supérieure ou égale à 15, un résultat inférieur ou égal à 5 est un coup critique. Si votre compétence réelle est supérieure ou égale à 16, un résultat inférieur ou égal à 6 est un coup critique.

Dans le cas d'un coup critique, votre attaque touche automatiquement sa cible (votre adversaire n'a droit à aucun jet de défense). En outre, si le résultat de votre jet d'attaque est égal à 3, votre coup inflige automatiquement son montant maximal de points de dégâts. Les dégâts maximaux d'un coup à 1d+2, par exemple, sont égaux à 6+2, soit 8 points. Tout autre coup critique annule le jet de défense, mais les dégâts qu'il inflige sont déterminés normalement.

Quelle que soit le niveau de votre compétence, un résultat égal à 17 ou 18 est toujours un échec.

Attaques de Mêlée

Lorsque vous exécutez une manœuvre qui vous autorise à effectuer une attaque de mêlée, vous devez désigner votre cible et l'arme utilisée. Vous devez effectuer une attaque de mêlée avec une arme de mêlée qui est déjà *apprêtée* (armes naturelles comprises : coup de pied, morsure ou coup de poing).

Certaines armes peuvent être utilisées de plusieurs façons. Une épée courte, par exemple, peut servir à frapper de taille ou d'estoc. Dans les tables des armes (pages 20-21), celles qui sont décrites sur plusieurs lignes font partie de cette catégorie. Lorsque vous attaquez avec une telle arme, vous devez préciser de quelle façon vous vous en servez avant d'effectuer votre jet d'attaque.

Une arme à une main est *apprêtée* si vous l'avez en main. Une arme à deux mains est *apprêtée* si vous l'empoignez à deux mains. Cependant, certaines armes peu maniables, telle que la hache d'hast, ne sont plus *apprêtées* après chaque attaque, à moins que vous ne soyez extrêmement fort (voir page 20).

Si vous souhaitez sortir une arme de sa gaine, de son fourreau, etc. ou apprêter une arme peu maniable qui n'est plus apprêtée suite à une attaque, vous devez entreprendre une manœuvre d'Apprêt (page 26).

Une arme naturelle (poing, pied, etc.) est *toujours* *apprêtée*, à moins que la partie du corps en question serve à autre chose ou qu'elle soit entravée. Ainsi, par exemple, vous ne pouvez pas donner un coup de poing avec une main dans laquelle vous tenez une arme.

Attaques à Distance

Toute attaque à main armée qui est effectuée à distance est une "attaque à distance". Cela va du jet de pierre au tir de fusil laser.

Vous ne pouvez pas effectuer une attaque à distance sur une cible située au-delà de la *portée* de votre arme. Pour connaître celle-ci, reportez-vous à la table des armes appropriée. La plupart des armes à distance disposent chacune d'une portée de Demi-Dégâts (1/2D) et d'une Portée Maximale (Max), toutes deux exprimées en mètres. Votre cible doit être située à une distance inférieure ou égale à la portée Max. Seuls les dégâts infligés sont concernés par la portée 1/2D.

La Précision (Préc) est un trait défini pour toutes les armes à distance. Il s'agit du bonus que vous obtenez si vous avez effectué au moins une manœuvre de Visée immédiatement avant votre attaque. En outre, lorsque vous Visez, vous bénéficiez de bonus supplémentaires si vous visez pendant plusieurs secondes, si vous épaulez votre arme ou si vous utilisez un dispositif de visée.

Les "armes de jet" sont des armes que vous devez lancer en direction de votre cible : pierres, grenades à main, étoiles ninja (*shuriken*), etc. Vous pouvez également lancer certaines armes de mêlée comme les couteaux, les hachettes et les lances. Une attaque par arme de jet n'est ni plus ni moins qu'une attaque à distance et doit donc être traitée comme telle.

Modificateurs d'Attaque Standards

Manœuvre de l'Attaquant

Attaque Mobile : -4

Situation de l'Attaquant

Equilibre instable : -2 ou plus (selon le MJ)

Perturbation majeure (ex. : tous ses vêtements sont en feu) : -3 ou plus (selon le MJ)

Perturbation mineure (ex. : vêtements partiellement enflammés) : -2

F inférieure à celle de l'arme : -1 par point de différence

Visibilité

Cécité, cible entièrement invisible ou obscurité totale : -10

Adversaire non visible : -6, ou -4 si vous connaissez sa position au mètre près

Obscurité partielle, brouillard, fumée, etc. : -1 à -9 (selon le MJ)

Modificateurs d'Attaque de Mêlée

Manœuvre de l'Attaquant

Attaque Massive (Attaque Intrépide) : +4

Situation de l'Attaquant

Port d'un grand bouclier : -2

Autres Activités de l'Attaquant

Attaque de la main faible : -4 (malus annulé si l'attaquant est Ambidextre)

Modificateurs d'Attaque à Distance

Manœuvre de l'Attaquant

Attaque Massive (Attaque Intrépide) : +1

Autres Activités de l'Attaquant

Viser pendant un tour : +Précision de l'arme

Arme épaulée : +1 si l'attaquant est immobile et qu'il a Visé pendant un tour

Visée prolongée : +1 pour 2 secondes ou +2 pour 3 secondes ou plus

Attaque de la main faible : -4 (malus annulé si l'attaquant est Ambidextre)

Dispositifs de Visée

Lunette de tir : +1 par seconde de Visée (max. : bonus de la lunette de tir)

Table de Taille et de Vitesse/Distance

Cette table est principalement réservée au combat à distance, mais le MJ peut également s'en servir pour les jets de Perception ou pour un jet de réussite où la taille, la vitesse ou la distance peuvent avoir des conséquences crédibles.

Dans cette table, la progression est la même pour la taille et pour la somme de la vitesse et de la distance, mais les modificateurs de taille et ceux de vitesse/distance sont de *signes opposés*, c'est-à-dire qu'une taille imposante accorde un bonus, tandis qu'une vitesse et une distance importantes imposent un malus. Par conséquent, le modificateur final pour toucher une cible deux fois plus grande, mais aussi deux fois plus rapide et deux fois plus éloignée, reste le même.

Taille de la Cible : Plus une cible est grande et plus elle est facile à toucher. Le modificateur qui affecte les chances de réussir à toucher un objet en fonction de sa taille constitue son "Modificateur de Taille" (MT). Les humains ont un MT égal à 0. Un objet plus grand qu'un humain accorde un bonus au toucher, tandis qu'un objet plus petit impose un malus.

Servez-vous de cette table pour déterminer le MT d'une créature ou d'un objet. Il vous suffit pour cela de chercher sa plus grande dimension (ex. : la taille d'un humanoïde) dans la colonne "Mesure Linéaire", puis de lire la valeur correspondante, dans la colonne "Taille", pour connaître son MT. Si sa taille est comprise entre deux valeurs, son MT correspond à la valeur la plus élevée. Pour un objet dont deux de ses trois dimensions sont bien plus petites que la troisième (ex. : un câble en acier de 100 m de long mais de 5 cm de diamètre), vous devez utiliser la *plus petite* dimension et non pas la plus grande.

Vitesse et Distance de la Cible : Seul le combat à distance tient compte de la vitesse et de la distance. Faites la somme de la vitesse de la cible, en mètres/seconde, et de sa distance, en mètres. Cherchez la valeur de cette somme dans la colonne "Mesure Linéaire" et vous trouverez, dans la colonne "Vitesse/Distance",

le modificateur de vitesse/distance correspondant. Si cette somme est comprise entre deux valeurs, vous devez utiliser la valeur la plus élevée (ex. : 8 m équivaut à 10 m). Dans le cas d'un combattant à pied, on considère que sa vitesse est nulle et que seule la distance compte. Dans le cas d'un véhicule, sa vitesse en m/s est approximativement égale au tiers de sa vitesse en km/h ($\times \frac{5}{18}$).

Exemples : Un homme situé à 8 m de distance impose un malus de -4 pour le toucher. La vitesse/distance d'un motocycliste situé à 40 m et qui se déplace à 30 m/s (90 km/h) est égale à 40 + 30, soit 70 m, ce qui correspond à un malus de -9 au toucher.

Table de Taille et de Vitesse/Distance

Vitesse/ Distance	Taille	Mesure Linéaire
0	-5	0,3 m
0	-2	1 m
0	0	2 m
-1	+1	3 m
-2	+2	5 m
-4	+4	10 m
-5	+5	15 m
-6	+6	20 m
-7	+7	30 m
-8	+8	50 m
-9	+9	70 m
-10	+10	100 m

DEFENSE

Bien que vous ayez réussi votre jet d'attaque, vous n'êtes pas (encore) parvenu à frapper votre adversaire, à moins que vous n'ayez obtenu un coup critique. Votre attaque est *suffisamment bonne* pour le toucher, *mais uniquement s'il ne parvient pas à se défendre*.

Un combattant peut utiliser trois "défenses actives" pour éviter ou dévier une attaque : l'Esquive (voir *Esquiver*), la Parade (voir *Parer*) et le Blocage (voir *Bloquer*). Vous devriez calculer à l'avance les scores de ces défenses actives et les noter sur votre feuille de personnage.

Une défense active est un acte délibéré qui vise à éviter une attaque. Elle n'est possible que si le défenseur est conscient que son assaillant peut lui porter une attaque *et* qu'il est libre de réagir en conséquence... en s'écartant de la trajectoire de l'attaque (esquive), en déviant l'attaque (parade) avec une arme ou à mains nues, ou en interposant un bouclier (blocage).

Si un adversaire réussit un jet d'attaque contre vous, vous pouvez choisir *une seule* défense active et tenter un "jet de défense" pour le contrer. *Exception* : La manœuvre de Défense Massive (Double Défense) vous permet de tenter une deuxième défense contre une attaque donnée si votre première défense échoue.

Votre choix en matière de défense active dépend de votre situation, et *plus particulièrement* de la manœuvre choisie lors de votre dernier tour. En effet, certaines manœuvres limitent votre choix dans ce domaine. De plus, vous n'avez droit à aucune défense active si vous ne savez pas que vous êtes la cible d'une attaque ou si vous êtes inconscient, immobilisé ou incapable de réagir.

Jet de Défense

Le défenseur teste le score de sa défense active en lançant 3d. Si le résultat de ce jet est *inférieur ou égal* à son score de défense réel, il réussit à esquiver, à parer ou à bloquer l'attaque. Dans le cas contraire, sa défense active échoue et l'attaque le frappe de plein fouet. Il ne vous reste donc plus qu'à effectuer un jet de dégâts.

Dans le cas d'un jet de défense active, un résultat égal à 3 ou 4 est *toujours* une réussite, même si votre score de défense réel n'est que de 1 ou 2 ! Un résultat égal à 17 ou 18 est toujours un échec.

Si vous obtenez un coup critique contre un adversaire, celui-ci n'a droit à aucun jet de défense.

Si vous êtes *sonné*, vous effectuez tous vos jets de défense active avec un malus de -4.

Si vous disposez d'un bouclier apprêté, son Bonus de Défense (BD) est ajouté à tous vos jets d'Esquive, de Parade ou de Blocage, mais uniquement contre les attaques qui viennent de face ou du côté de votre bouclier.

Esquiver

Une "esquive" est une action qui consiste à s'écarter de la trajectoire d'une attaque. Dans de nombreuses situations, il s'agit de la meilleure défense possible si vous ne savez pas vous servir de votre arme et que vous n'avez pas de bouclier, ou si vous êtes attaqué à plusieurs reprises.

Normalement, l'esquive est la *seule* défense active que vous puissiez tenter face à des armes à distance énergétiques. Cela ne veut pas dire que vous êtes capable d'esquiver des balles ! Contre ce genre d'attaque, une esquive consiste à essayer de ne pas être là où vous pensez que votre adversaire va tirer, que ce soit en faisant un écart ou en vous baissant au bon moment.

Votre score de défense active en Esquive est égal à Vitesse de Base + 3 (arrondi à l'inférieur), moins un malus égal à votre niveau d'encombrement (voir *Encombrement et Déplacement*, page 22). Inscrivez votre score d'Esquive sur votre feuille de personnage afin de pouvoir le retrouver plus rapidement.

Vous pouvez esquiver *n'importe quelle* attaque, sauf celles qui vous prennent au dépourvu ! Vous ne pouvez effectuer qu'un seul jet d'Esquive contre une attaque donnée.

Vous n'avez droit qu'à une seule défense active contre chaque attaque, à moins que vous n'ayez recours à la Défense Massive (Double Défense). Par contre, il n'y a pas de limite au nombre d'esquives que vous pouvez tenter contre des attaques *différentes*.

Bloquer

Un "blocage" est une action qui consiste à interposer un bouclier, un manteau ou un objet de taille similaire entre une attaque et vous. Il vous faut, pour cela, disposer d'un bouclier *apprêté*. Si vous êtes suffisamment fort pour saisir et soulever quelqu'un, vous pourriez même bloquer un coup en vous servant de son corps !

Votre score de défense active en Blocage est égal à 3 + la *moitié* de votre compétence Bouclier, arrondi à l'inférieur. La compétence Bouclier-11, par exemple, confère un Blocage égal à 3 + (11/2) = 8,5 et arrondi à 8.

Vous pouvez bloquer n'importe quelle attaque de mêlée, mais également les armes de jet, les projections liquides et les projectiles tirés par des armes à distance à puissance musculaire. Par contre, il est *impossible* de bloquer des balles ou les tirs des armes à rayons... qui sont bien trop rapides pour pouvoir être stoppés de cette façon.

Vous ne pouvez tenter de bloquer qu'*une seule* attaque par tour.

Parer

Une "parade" est une action qui consiste à dévier un coup avec une arme ou à mains nues. Pour que vous puissiez parer, votre arme doit être *apprêtée* ou, si vous êtes désarmé, vous devez avoir une main de libre. Vous ne pouvez tenter de parer qu'*une seule* attaque par tour.

La plupart des armes de mêlée peuvent servir à parer une attaque. En outre, quelques armes à la fois longues et bien équilibrées (ex. : le bâton) accordent un bonus de +1 ou +2 pour parer parce qu'elles sont très pratiques pour tenir un ennemi à distance.

Pour une arme donnée, votre score de défense active en Parade est égal à 3 + la *moitié* de votre niveau dans la compétence qui lui est associée, arrondi à l'inférieur. La compétence Epée Large-13, par exemple, confère une Parade égale à 3 + (13/2) = 9,5 et arrondi à 9.

Une parade ne peut servir qu'à arrêter une attaque de mêlée ou une arme de jet. *Exception* : Vous pouvez tenter une parade contre un attaquant muni d'une arme à projectiles *s'il se trouve à portée d'allonge* de votre arme de mêlée. En réalité, vous parez l'arme et non pas le projectile ! Si, par exemple, quelqu'un tire sur vous au pistolet et à une distance d'un mètre seulement, vous pouvez tenter une parade à mains nues. En cas de réussite, vous parvenez à détourner son bras ou son pistolet et le coup part dans une autre direction que celle de votre corps.

Parer une arme de jet s'accompagne d'un malus : -1 dans le cas de la plupart des armes de jet ou -2 dans le cas des armes de jet de

Défense à Mains Nues

Si vous vous battez à mains nues ou que l'une de vos deux mains est libre, vous pouvez choisir de parer à mains nues. Les créatures qui sont dépourvues de mains (comme la plupart des animaux) ne peuvent pas parer à mains nues ; pour elles, la seule défense possible est l'esquive.

Pour parer avec l'une de vos deux mains, vous devez utiliser la compétence Combat à Mains Nues, la compétence Karaté ou votre DX. Votre score de défense active en Parade est égal à 3 + la *moitié* de votre compétence (ou de votre DX), arrondi à l'inférieur.

Aucun malus ne vous est imposé lorsque vous parez une attaque à mains nues de cette façon. Par contre, vous effectuez votre jet de parade avec un malus de -3 si vous parez une arme, sauf si celle-ci sert à porter une attaque d'*estoc* ou que vous utilisez la compétence Karaté pour parer.

petite taille (ex. : couteau ou shuriken) et des armes qui pèsent 0,5 kg ou moins.

Si vous réussissez à parer avec une arme une attaque à mains nues (morsure, coup de poing, etc.), il est possible que vous blessiez l'attaquant. Effectuez immédiatement un jet sous la compétence associée à l'arme qui vous a servi à parer le coup. Appliquez un malus de -4 à ce jet si l'attaquant a utilisé la compétence Karaté. Si vous réussissez ce jet, votre parade blesse le membre dont votre adversaire s'est servi pour vous attaquer. Celui-ci ne peut même pas tenter un jet de défense ! Effectuez alors un jet de dégâts normal.

Modificateurs de Défense

Équipement du Défenseur

Parade à la dague ou au couteau : -1 à la Parade
Parade au bâton : +2 à la Parade

Parade à mains nues contre une arme : -3 à la Parade (malus annulé contre une attaque d'estoc ou en utilisant la compétence Karaté)

Manœuvre du Défenseur

Attaque Massive : aucune défense n'est possible !
Défense Massive (Défense Renforcée) : +2 pour une seule défense (Esquive, Blocage ou Parade)
Attaque Mobile : esquive ou blocage uniquement (parade impossible)

Situation du Défenseur

Équilibre instable : -1 ou plus (selon le MJ)
Attaquant non visible : -4 ; en outre, un blocage ou une parade nécessite un jet d'Ouïe à -2
Perturbation (ex. : vêtements en flammes) : -1 ou plus (selon le MJ)
Encombrement : la Parade au Karaté et l'Esquive subissent un malus égal au niveau d'encombrement
Sonné : -4

Nature de l'Attaque

Attaque de dos : aucune défense n'est possible !
Fléau : -4 à la Parade et -2 au Blocage
Arme de jet : -1 à la Parade, ou -2 si l'arme est *petite* ou qu'elle pèse 0,5 kg ou moins

DEGATS ET BLESSURES

Si votre jet d'attaque a réussi et que votre cible a raté son éventuel jet de défense, vous êtes alors parvenu à la frapper ! Si votre attaque est de nature à infliger des dégâts, vous devez donc à présent effectuer un "jet de dégâts" pour connaître le montant des *dégâts de base* que vous infligez à votre cible.

Le nombre de dés de dégâts que vous

lancez alors dépend de votre arme et, dans le cas d'une arme à puissance musculaire, de votre F. Si votre cible dispose d'une Résistance aux Dégâts (RD) grâce à une armure, à un sort de magie de protection, etc., elle la retranche du résultat de votre jet de dégâts.

Si le résultat de votre jet de dégâts est inférieur ou égal à la RD totale de votre cible, votre attaque *ne parvient pas à pénétrer ses défenses* : soit elle ricoche, soit elle est entièrement amortie. Si, par contre, il est *supérieur* à cette RD, l'excédent constitue les *dégâts pénétrants*. Contre un adversaire dépourvu de RD, la totalité du résultat de votre jet de dégâts est donc converti en dégâts pénétrants.

A présent, vous devez multiplier le montant de ces dégâts pénétrants par le facteur de blessure qui correspond au type de dégâts de votre attaque (seules les attaques par empalement ou par entaille, et certaines attaques par perforation, s'accompagnent d'un facteur de blessure ; voir ci-dessous). Le résultat de cette multiplication représente la *blessure* qui est infligée à la cible et il est directement retranché de ses Points de Vie.

Jet de Dégâts

En général, c'est vous qui effectuez vos propres jets de dégâts et le MJ effectue tous ceux des PNJ. Les jets de dégâts sont représentés sous la forme d'un certain nombre de dés, parfois suivi d'un modificateur (ex. : "6d-1" ou "1d+2"). Un modificateur négatif ne peut pas réduire les dégâts d'une attaque par *broyage* au-dessous de 0, ni au-dessous de 1 pour *tous les autres types* de dégâts.

Le résultat d'un jet de dégâts (modificateurs *compris*) représente les "dégâts de base" d'un coup.

Dans le cas d'une arme à distance disposant de deux portées distinctes, la première représente la portée de Demi-Dégâts (1/2D), exprimée en mètres. Si la cible est située à une distance supérieure ou égale à la portée 1/2D, *ses dégâts de base sont divisés par 2* et arrondis à l'inférieur.

Résistance aux Dégâts et Pénétration

La Résistance aux Dégâts (RD) représente le degré de protection contre les dégâts, qu'elle

soit accordée par une armure naturelle ou artificielle, un champ de force, un cuir épais, etc. Les objets et les véhicules disposent d'une RD qui les protège contre tous les dégâts qui *leur* sont infligés. Si vous vous abritez derrière ou à l'intérieur d'un objet ou d'un véhicule, sa RD s'applique également à *vous*.

La RD est soustraite aux dégâts de base. Le résultat correspond aux "dégâts pénétrants". Il s'agit des dégâts qui ont réussi à traverser ou à déformer l'armure et qui sont suffisants pour infliger une blessure digne de ce nom. Si, par exemple, vous êtes touché par une attaque infligeant 6 points de dégâts de base et que vous portez une cotte de mailles (RD 4), vous encaissez alors 2 points de dégâts pénétrants.

En règle générale, les RD issues de sources différentes s'ajoutent les unes aux autres. Si, par exemple, votre RD naturelle est égale à 2 et que vous enflevez un gilet pare-balles ayant 12 en RD, votre RD totale est égale à 14. Toute exception à cette règle sera notée de façon explicite.

Facteurs de Blessure et Blessures

Après avoir soustrait la RD aux dégâts de base, les points de dégâts qui restent constituent les "dégâts pénétrants". Vous devez multiplier ces dégâts par le "facteur de blessure" de l'attaque. La valeur de ce multiplicateur dépend du type des dégâts de l'attaque :

- Petite perforation (perf-) : $\times 0,5$.
- Entaille (ent) et grande perforation (perf+) : $\times 1,5$.
- Empalement (emp) : $\times 2$.

Le résultat de cette multiplication représente la gravité de la blessure infligée, c'est-à-dire les PV perdus par la cible. Bien que ce résultat soit arrondi à l'inférieur, toute attaque qui parvient à franchir la RD inflige au minimum une blessure de 1 PV. Vous devez à présent soustraire au total actuel des PV de la victime le montant des points de dégâts de la blessure qu'elle vient de subir.

Effets des Blessures

Ce qui se passe ensuite dépend de la gravité et du type de la blessure. Le chapitre qui suit décrit les règles qui traitent des blessures et de leur guérison.

BLESSURES, MALADIES ET FATIGUE

La vie d'un aventurier n'est pas uniquement constituée de louanges et de gloire. Vous connaîtrez l'épuisement ; vos vêtements seront salis ; enfin, vous pourriez vous *blesser*, voire même vous faire *tuer* !

Heureusement, il est possible de remédier à tous ces inconvénients... même à la mort. Vous apprendrez comment en lisant la suite...

BLESSURES

Tous les maux et les dégâts subis sont des "blessures". Une blessure constitue une perte temporaire de Points de Vie. Votre score de PV mesure donc votre capacité à endurer les

blessures (voir *Points de Vie*, page 6).

Si une blessure réduit vos PV au point de les rendre nuls ou négatifs, vous sombrerez très bientôt dans l'inconscience. Si le total de vos PV est *négatif* et que ce total continue de descendre, vous risquez d'en mourir. Pour un humain normal, il suffit d'un ou deux coups d'épée, ou impacts de balle, pour que ses PV passent de leur total normal à un total négatif.

Etat Global : Points de Vie Perdus

Lorsqu'un *être vivant*, ou un *objet*, subit des blessures répétées, il finira tôt ou tard par

s'affaiblir, puis s'écrouler, même si aucune de ces blessures n'est importante. La liste qui suit résume les effets d'un total de PV faible ou négatif. Tous ces effets sont cumulatifs.

PV restants inférieurs à 1/3 des PV normaux – Vos blessures vous font chanceler, ce qui divise par deux votre Déplacement et votre Esquive (arrondis à l'inférieur).

0 PV ou moins – Le moment où vous allez vous effondrer est imminent. En plus des effets susmentionnés, vous devez effectuer un jet de S au tout début de votre prochain tour, avec un malus de -1 par multiple *entier*, en négatif, de vos PV max. (ex. : -3 à -3×PV). En cas d'échec, vous tombez inconscient ou, si vous n'êtes pas

réellement vivant ou conscient, vous cessez tout simplement de fonctionner (voir *Reprendre Connaissance*, page 30). En cas de réussite, vous continuez à agir normalement, mais vous devez réitérer ce jet lors de *chacun des tours suivants*. *Exception* : Si, lors de votre tour, vous avez opté pour la manœuvre d'Inactivité et que vous n'effectuez aucun jet de défense, vous restez automatiquement conscient au tour suivant. Ce jet ne doit donc être effectué qu'à la suite d'un tour au cours duquel vous avez soit tenté un jet de défense, soit opté pour une autre manœuvre que l'Inactivité.

–**1×PV** – En plus des effets susmentionnés, vous devez *immédiatement* effectuer un jet de S pour rester en vie. Si la marge d'échec de ce jet est égale à 1 ou 2, vous n'êtes que mourant (voir *Blessures Mortelles*, ci-dessous). En cas de réussite, vous pouvez continuer à parler, à combattre, etc., et ce jusqu'à ce que vous échouiez un jet de S et que vous vous effondriez, comme cela est expliqué ci-dessus. Réitérez ce jet de survie chaque fois que vos blessures atteignent un nouveau multiple négatif de vos PV, qu'elles soient le résultat d'une seule ou de plusieurs lésions. Si, par exemple, vous avez 11 PV, vous devez effectuer un premier jet de survie à –11 PV. Si vous survivez, vous devez relancer les dés à –22 PV, puis à –33 PV, etc.

–**5×PV** – Votre mort est immédiate. A ce stade, vous avez perdu *6 fois vos PV* ! Personne ne peut survivre à de telles blessures.

–**10×PV** – En fonction de la nature des dégâts subis, il est possible que votre corps soit *totalement* détruit. Si une volée de flèches vous a infligé 200 points de dégâts, votre cadavre sera en piteux état, bien que reconnaissable. Si, en revanche, vous subissez 200 points de dégâts sous forme de brûlures, il ne restera plus de vous qu'un morceau de charbon méconnaissable. La différence entre ces deux causes de décès peut s'avérer importante dans des univers de campagne où la résurrection ou la réanimation, par exemple, sont choses possibles !

Choc

Chaque fois que vous êtes blessé, vous devez réduire votre DX et votre QI d'un montant identique au nombre de PV que vous venez de perdre, *mais uniquement lors de votre prochain tour*. Ce malus est limité à –4, quelles que soient les blessures subies. Cet effet, appelé "choc", est temporaire. Vos caractéristiques retrouvent leur état normal au terme du prochain tour.

Le choc n'affecte que les compétences basées sur la DX ou le QI. Il n'a donc *aucun* effet sur les défenses actives et autres formes de réaction défensive.

Blessures Graves

Une "blessure grave" est une blessure qui vous fait perdre, *à elle seule*, plus de la moitié de vos PV. Chaque blessure grave vous oblige à effectuer un jet de S pour ne pas être jeté à terre et sonné (voir ci-dessous).

Jeté à Terre et Sonné

Chaque fois que vous subissez une *blessure grave*, vous devez immédiatement effectuer un jet de S pour ne pas être jeté à terre et sonné. En

cas de réussite, vous ne subissez aucun handicap, en dehors du malus causé par le choc.

En cas d'échec, vous êtes à la fois sonné et jeté à terre, si vous n'êtes pas déjà par terre. Si vous teniez quelque chose en main, vous le lâchez. Cet effet s'appelle une "mise au tapis". Si, en outre, la marge d'échec de votre jet de S est supérieure ou égale à 5, ou qu'il s'agit d'un échec critique, vous sombrez dans l'inconscience ! (Voir *Reprendre Connaissance*, ci-dessous.) Tant que vous restez sonné, vous devez opter pour une manœuvre d'Inactivité lors de votre prochain tour. Dans cet état, vous pouvez effectuer n'importe quel type de défense active, mais vos jets de défense sont à –4.

Au terme de votre tour, vous pouvez effectuer un jet de S. Si vous réussissez ce jet, vous n'êtes plus sonné et vous pouvez donc agir normalement lors des tours suivants. Si vous le ratez, vous restez sonné et votre prochaine manœuvre sera obligatoirement une manœuvre d'Inactivité. Par contre, à la fin de ce tour, vous pouvez recommencer ce jet... Et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous parveniez finalement à sortir de votre torpeur.

Blessures Mortelles

Si vous ratez un jet de S pour rester en vie, mais que votre marge d'échec est de 1 ou 2 points, vous subissez une "blessure mortelle" au lieu de mourir. Il s'agit d'une blessure dont la gravité est telle que vos lésions internes peuvent s'avérer mortelles même après la fin de votre hémorragie.

Lorsque vous êtes mortellement blessé, vous êtes immédiatement mis hors de combat. Le MJ décide si vous restez conscient ou non. Si, par la suite, vous subissez de nouvelles blessures et que celles-ci vous obligent à effectuer un jet de S pour rester en vie, *le moindre* échec vous tuera.

Tant que vous restez mortellement blessé, vous devez effectuer un jet de S toutes les demi-heures pour rester en vie. En cas d'échec, vous mourez. En cas de réussite, vous agonisez pendant une demi-heure de plus, c'est-à-dire jusqu'au prochain jet. En cas de réussite critique, vous vous en tirez miraculeusement et vous n'êtes plus mortellement blessé, bien que vous soyez toujours hors de combat. Vous pouvez également vous remettre d'une blessure mortelle en réussissant un jet de S lorsqu'un traitement médical ou des soins magiques vous permettent de regagner un ou plusieurs points de vie, et ce même si le total de vos PV reste négatif.

Lorsque vous vous remettez d'une blessure mortelle, vous devez effectuer un jet de S. En cas d'échec, vous perdez définitivement un point de S. En cas d'échec critique, le MJ peut vous imposer soit un désavantage approprié (page 10), soit un effet qui s'y apparente (ex. : apparence amoindrie en raison des cicatrices laissées).

Mort

Si votre personnage se fait tuer, vous pouvez, si vous le souhaitez, continuer à noter les blessures qu'il subit par la suite. En effet, dans certains univers futuristes ou magiques, les morts peuvent être ramenés à la vie grâce à un traitement d'urgence et à condition que le cadavre soit presque entièrement intact, c'est-à-dire tant qu'il n'a pas atteint –10×PV.

N'importe qui meurt s'il se fait décapiter, trancher la gorge, etc., quel que soit sa S et ses PV. Ainsi, toute personne *inconsciente* ou *hors de*

combat meurt automatiquement si elle subit une attaque potentiellement mortelle. Ne perdez pas de temps à effectuer un jet de dégâts, à calculer ses PV restants, etc. Au lieu de cela, contentez-vous de descendre ses PV à –5×PV.

Par contre, cela ne s'applique pas à une victime qui est *prise au dépourvu*. Si, par exemple, vous vous glissez discrètement derrière une sentinelle et que vous l'attaquez au couteau, vous ne pouvez pas la tuer automatiquement. Jouez cette situation de façon réaliste : puisqu'il s'agit d'une attaque par surprise, elle n'aura pas la possibilité de riposter. Profitez-en donc pour effectuer une Attaque Massive ! Votre jet d'attaque réussira quasiment à coup sûr et votre victime n'aura droit à aucune défense active. Enfin, vous lui infligerez probablement suffisamment de dégâts pour la mettre hors de combat ou pour la tuer. Mais tout cela n'est pas *automatique*.

Lorsqu'un PNJ important ou un PJ se fait tuer, le MJ peut lui accorder une "action ultime", à moins que sa mort ne soit particulièrement rapide et violente. Si cette action lui sert à effectuer une dernière attaque, elle ne doit pas durer plus d'un seul tour. Si elle lui sert à prononcer ses dernières paroles, le MJ est invité à prolonger un peu la durée de cet instant pour en faire un moment théâtral ! C'est dans ces moments-là que le plaisir de jouer prend largement le pas sur le réalisme.

GUERISON

Si les règles qui ont trait aux *Blessures* vous ont paru un peu sévères, ne désespérez pas... vous allez bientôt être remis sur pieds !

Reprendre Connaissance

Vous sombrez dans l'inconscience lorsque vous êtes jeté à terre et que votre jet de S échoue alors de 5 points ou plus. C'est également ce qui se produit lorsque vous êtes réduit à 0 PV ou moins et que vous ratez un jet de S. Mais cela peut vous arriver de bien d'autres manières... Le MJ doit alors décider si vous êtes *réellement* inconscient ou simplement mis hors de combat à cause de la douleur et de vos blessures. Dans les deux cas, vous ne pouvez absolument rien *faire*. Voici comment vous pouvez reprendre connaissance :

- S'il vous reste au moins 1 PV, vous vous réveillez automatiquement au bout de 15 minutes.

- A partir de 0 PV, mais au-dessus de –1×PV, vous effectuez un jet de S toutes les heures. En cas de succès, vous vous réveillez et vous pouvez agir normalement. Mais puisqu'il vous reste moins du tiers de vos PV, votre Déplacement et votre Esquive sont réduits de moitié.

- A partir de –1×PV, vous êtes si mal en point que vous ne pouvez effectuer qu'un *seul* jet de S, au bout de 12 heures, pour reprendre connaissance. En cas de succès, vous vous réveillez et vous pouvez agir comme ci-dessus. Par contre, en cas d'échec, seul un traitement médical ou une magie curative pourra vous faire reprendre connaissance. Si l'un de ces soins vous fait regagner des points de vie et que vous réussissez un jet de S, vous vous réveillez et pourrez agir comme ci-dessus. Tant que vous ne recevez aucune assistance médicale, cependant, vous devez effectuer un jet de S toutes les 12 heures. En cas d'échec, vous *mourez*.

Guérison Naturelle

Le repos vous permet de récupérer vos PV perdus, à moins que les dégâts subis ne puissent pas guérir naturellement (voir *Maladies*, page 32, pour un exemple). Effectuez un jet de S au terme de chaque jour de repos et d'alimentation décente. En cas de succès, vous regagnez 1 PV. Le MJ peut vous imposer un malus, si les conditions sont mauvaises, ou vous accorder un bonus, si elles sont *très* bonnes.

Premiers Secours

La compétence Premiers Secours (page 16) sert principalement à *faire des bandages* et à *traiter le traumatisme*.

Effectuer un point de pression ou serrer un garrot pour arrêter un saignement prend une minute et faire récupérer 1 PV au patient.

Après la pose des bandages, l'aide-soignant peut consacrer plus de temps encore pour faire de meilleurs pansements et pour traiter le traumatisme subi par son patient. Il doit veiller à ce que ce dernier reste calme et immobile, et qu'il soit bien installé et au chaud. Après lui avoir consacré le temps indiqué dans la *Table des Premiers Secours*, il doit effectuer un jet de Premier Secours.

En cas de succès, le toubib effectue le jet indiqué dans cette même table pour connaître le nombre de PV récupérés par le patient (1 PV minimum). Une réussite critique permet de lui faire récupérer le nombre max. de PV ! Le PV rendu par la pose des bandages *fait partie* du résultat de ce jet. Un résultat égal à 1 PV ne rend donc aucun PV supplémentaire.

Tout échec critique fait perdre 2 PV au patient au lieu de lui en faire récupérer !

Table des Premiers Secours

Niveau	Temps Consacré	PV
Tech	à Chaque Patient	Récupérés
0-1	30 minutes	1d-4
2-3	30 minutes	1d-3
4	30 minutes	1d-2
5	20 minutes	1d-2
6-7	20 minutes	1d-1
8	10 minutes	1d
9 ou +	10 minutes	1d+1

FATIGUE

La "fatigue" a de très nombreuses causes, dont la course ou la natation sur de longues distances, ainsi que l'asphyxie. C'est une perte temporaire de Points de Fatigue. Votre score de Points de Fatigue (PF) initial est égal à score S. Tout comme les blessures représentent un traumatisme physique qui réduit les PV, la fatigue représente une perte d'énergie qui réduit les PF. Chaque fois que vous perdez des PF, vous devez noter cette perte sur votre feuille de personnage.

Points de Fatigue Perdus

La liste qui suit résume les effets d'un total de PF faible ou négatif. Tous ces effets sont cumulatifs.

PF restants inférieurs à 1/3 des PF normaux – Vous êtes tellement épuisé que vous divisez par deux votre Déplacement, votre Esquive et votre F (arrondis au supérieur). Par contre, cela n'a *aucun* effet sur les scores basés sur la F, comme les PV et les dégâts.

0 PF ou moins – Vous êtes sur le point de vous écrouler de fatigue. Si vous continuez à perdre

des Points de Fatigue, chaque PF perdu vous inflige également une blessure de 1 PV. Si vous souhaitez faire autre chose que parler ou vous reposer, vous devez commencer par effectuer un jet de Volonté. En situation de combat, toute manœuvre autre que l'Inactivité doit être précédée d'un tel jet. En cas de réussite, vous pouvez agir normalement. Si vous êtes en train de vous noyer, vous pouvez continuer à lutter, bien que chaque PF perdu vous inflige une blessure de 1 PV. En cas d'échec, vous vous effondrez, hors de combat, et vous ne pourrez *rien* faire tant que vos PF ne seront pas redevenus positifs.

-1xPF – Vous perdez connaissance. Tant que vous restez inconscient, vous récupérez vos PF au même rythme que si vous vous reposiez normalement. Vous vous réveillez dès que vos PF redeviennent positifs. A ce stade, il est *impossible* que vos PF continuent de descendre. Au lieu de cela, toute perte de PF se transforme en perte de PV !

Coûts de Fatigue

Les activités répertoriées ci-dessous entraînent généralement une perte de PF.

Combat : N'importe quel combat dont la durée dépasse 10 secondes coûte des PF car vous dépensez rapidement de l'énergie lorsque vous vous battez pour rester en vie ! Par contre, tous ceux qui n'effectuent *aucun* jet d'attaque ou de défense lors d'un combat sont exempts de cette fatigue. Toutefois, cela n'annule pas le coût usuel en PF des autres activités, comme par exemple l'incantation de sorts magiques. Au *terme* d'un combat, son coût en fatigue s'élève à 1 PF, *plus* un nombre de PF égal au niveau d'encombrement.

Ce coût s'applique à *tout un combat* et non pas toutes les 10 secondes de combat. Il est possible qu'un combat particulièrement long coûte davantage, à l'appréciation du MJ, mais il devra alors durer au moins 2 ou 3 minutes (120 à 180 tours !) pour que des coûts de PF supplémentaires soient réalistes.

Marche à pied : Utilisez les coûts en PF des combats, mais ils s'appliquent à *chaque heure* de voyage par route. Ainsi, par exemple, une heure de marche avec un encombrement léger coûte 2 PF.

Effort Violent : Porter un encombrement plus que très pesant ou pousser/tirer une charge excessivement lourde coûte 1 PF *par seconde* (voir *Soulever et Déplacer des Objets*, page 23).

Course ou Natation : Toutes les 15 secondes de sprint, ou toutes les minutes de footing ou de natation, vous devez effectuer un jet de S. En cas d'échec, vous perdez 1 PF.

Inanition : Un humain a besoin de trois repas par jour. Vous perdez 1 PF pour chaque repas que vous sautez.

Déshydratation : Chaque jour, un humain (ou un elfe, un nain, etc.) a besoin de 2 litres d'eau, voire de 3 litres sous un climat chaud ou de 5 litres sous la chaleur accablante du désert ! Si vous ne buvez pas assez, vous perdez 1 PF toutes les huit heures. En outre, si vous buvez moins d'un litre par jour, vous perdez 1 PF *supplémentaire* et 1 PV par jour. Vous récupérez tous les PF que vous avez perdus à cause de la déshydratation si vous vous reposez pendant un jour complet et que vous disposez d'une réserve d'eau suffisante. Quant à vos PV perdus, vous les récupérez à la vitesse normale.

Manque de Sommeil : Si vous êtes resté éveillé pendant plus d'une journée normale, qui compte généralement 16 heures, vous commencez à ressentir les effets de la fatigue. Vous perdez alors 1 PF si vous n'allez pas dormir tout de suite, plus 1 PF pour chaque quart de journée (4 heures, en général) au cours duquel vous restez éveillé au-delà de *cette limite*.

Si vous avez perdu au moins la moitié de vos PF en raison du manque de sommeil, vous devez effectuer un jet de Volonté toutes les deux heures d'inactivité (*ex.* : lorsque vous montez la garde). En cas d'échec, vous dormez jusqu'à ce que vous soyez réveillé ou que vous ayez effectué une nuit complète de sommeil. En cas de réussite, vos jets de DX, de QI et de maîtrise de soi subissent un malus de -2.

S'il vous reste moins du tiers de vos PF à cause du manque de sommeil, vous devez effectuer ce jet toutes les 30 minutes d'inactivité ou toutes les deux heures d'activité. Cela peut donc s'avérer particulièrement dangereux !

Récupération de la Fatigue

Lorsque les circonstances sont "normales", vous récupérez des PF perdus en vous reposant au calme. Ce faisant, vous êtes autorisé à lire, à parler ou à réfléchir, *mais* vous ne devez ni marcher, ni faire quelque chose de plus éreintant que cela. Vous récupérez vos PF perdus au rythme de 1 PF toutes les 10 minutes de repos. Le MJ peut vous autoriser à récupérer un PF supplémentaire si vous prenez un repas décent *pendant votre repos*. Enfin, certaines drogues, potions magiques, etc. permettent de récupérer des PF, tout comme certains sorts magiques.

En revanche, la fatigue due au *manque de sommeil* ne peut être récupérée qu'en dormant au moins 8 heures. Vous récupérerez alors 1 PF. Chaque heure supplémentaire de sommeil ininterrompu vous fera récupérer 1 PF.

Quant aux PF perdus pour cause d'inanition ou de déshydratation, vous aurez besoin de nourriture ou d'eau pour les récupérer (voir ci-dessus).

AUTRES DANGERS

En dehors des risques que comportent les combats (épées, armes à feu ou magie), les aventuriers devront souvent faire face à bien d'autres dangers.

Asphyxie

Si vous êtes *totale*ment à cours d'air, vous perdez 1 PF par seconde. Si vous êtes en train de vous noyer parce que vous avez raté un jet de Natation, vous pouvez respirer *un peu* d'air, mais vous avalez également de l'eau. Vous devez alors effectuer un jet de Natation toutes les cinq secondes pour éviter de perdre 1 PF (voir *Natation*, page 23).

A 0 PF, vous devez réussir un jet de Volonté toutes les secondes pour rester conscient. Quel que soit le nombre de PF ou de PV qu'il vous reste, vous mourrez si vous passez 4 minutes sans respirer.

Si vous respirez un air non vicié avant d'être mort, vous arrêtez de perdre des PF et commencez même à en regagner au rythme de récupération normal (voir *Récupération de la Fatigue*, page 31). Si vous êtes tombé inconscient, vous vous réveillerez dès que le total de vos PF aura atteint 1.

Si vous étiez en train de vous noyer, votre sauveteur devra également réussir un jet de Premiers Secours pour faire sortir l'eau de vos poumons, sans quoi il ne parviendra pas à vous sauver.

Si vous avez été privé d'air pendant plus de deux minutes, vous devez réussir un jet de S pour ne pas subir des lésions cérébrales permanentes et donc perdre 1 point de QI.

Chaleur

Sous un climat chaud normal, vous ne ressentirez aucun effet néfaste tant que vous restez à l'ombre et que vous vous déplacez peu. Si, par contre, vous êtes *actif* alors que la température atteint ou dépasse les 5 derniers °C de votre "zone de confort" (soit 28 à 32°C dans le cas des humains), vous devez effectuer un jet de S toutes les 30 minutes.

Tout échec vous coûtera 1 PF. En cas d'échec critique, vous subirez un coup de chaleur et perdrez alors 1d PF. Comme d'habitude, si vos PF deviennent négatifs, vous commencez à perdre 1 PV par PF. Vous ne récupérez des PF ou des PV perdus à cause de la chaleur qu'à partir du moment où vous aurez atteint un endroit plus frais.

En outre, si la température dépasse votre "zone de confort" de 1 à 17°C (33 à 49°C pour les humains), vous perdrez 1 PF supplémentaire chaque fois que vous perdrez des PF à cause d'un effort ou à cause de la déshydratation. Si la température dépasse votre "zone de confort" de 18 à 33°C (50 à 65°C pour les humains), cette perte supplémentaire passe à 2 PF.

Collisions et Chutes

Les dégâts d'une collision dépendent des *Points de Vie* et de la *vitesse* d'un objet ou d'une créature. Cette "vitesse" correspond à la vitesse de déplacement de la créature ou de l'objet, exprimée en mètres par seconde (3,6 km/h = 1 mètre par seconde).

Une collision avec un objet inflige un nombre de dés de dégâts de broyage égal à $(PV \times vitesse) / 100$. Si ces dégâts sont inférieurs à 1d, faites-les passer à 1d-2.

Si un objet mobile percute un objet stationnaire qui est trop gros pour être repoussé (ex. : le sol, une montagne ou un iceberg), il inflige ses dégâts de collision normaux à la fois à cet objet et à *lui-même*. Si cet obstacle peut être cassé, l'objet mobile ne peut ni infliger ni recevoir un nombre de points de dégâts supérieur à la somme des PV et de la RD de cet obstacle.

Chutes

Une chute est une collision avec un objet inamovible : le sol. Utilisez la table suivante pour déterminer votre vitesse (en mètres par seconde) au moment de l'impact :

Table des Vitesses de Chute

Altitude	Vitesse	Altitude	Vitesse
1 mètre	5	20 mètres	21
2 mètres	7	30 mètres	26
3 mètres	8	40 mètres	30
4 mètres	9	50 mètres	33
5 mètres	10	75 mètres	40
10 mètres	15	100 mètres	47
15 mètres	18	1 000 mètres	146

Dans le cas de la chute d'un objet *sur* quelqu'un, utilisez la table précédente pour déterminer sa

vitesse, puis calculez le montant des dégâts comme s'il s'agissait d'une collision normale.

Flammes

Si vous passez *une portion* de tour dans un feu (en courant à travers des flammes, par ex.), vous subissez 1d-3 points de dégâts de brûlure. Si vous passez un tour *entier* dans un feu d'intensité normale, ou que vous prenez feu, vous subissez 1d-1 points de dégâts par seconde. Les feux particulièrement intenses infligent plus de dégâts. Du métal en fusion ou un fourneau, par exemple, inflige 3d par seconde !

Toute exposition prolongée à un feu peut vous soumettre à une chaleur tellement intense que vous vous fatiguerez rapidement, même si les flammes elles-mêmes ne parviennent pas à venir à bout de votre RD. Voir *Chaleur* (ci-dessus).

Il suffit d'un *seul* coup infligeant au moins 3 points de dégâts de brûlure pour enflammer *une partie* des vêtements de la victime. Cela lui inflige 1d-4 points de dégâts de brûlure par seconde et la gêne dans ses activités (-2 en DX, à moins que ces dégâts ne parviennent pas à la blesser). Pour éteindre les flammes, la victime doit les battre avec ses mains et réussir un jet de DX. Chaque tentative nécessite une manœuvre d'Apprêt.

Il suffit d'un *seul* coup infligeant au moins 10 points de dégâts de brûlure pour enflammer *l'ensemble* des vêtements de la victime. Cela lui inflige 1d-1 points de dégâts de brûlure par seconde et la gêne *considérablement* dans ses activités (-3 en DX, sauf lorsqu'elle se roule par terre pour éteindre le feu). Pour éteindre le feu, la victime doit se rouler par terre et réussir un jet de DX. Chaque tentative nécessite *trois* manœuvres d'Apprêt. Sauter dans l'eau ne prend qu'une seconde et éteint automatiquement les flammes.

Quoi qu'il arrive, n'oubliez pas d'appliquer les malus de choc à la DX (voir page 30) si les flammes infligent des points de dégâts !

Froid

Le froid peut se révéler mortel. Une armure doit être isolée ou chauffée pour protéger son porteur contre les effets d'une exposition prolongée au froid.

En cas d'exposition à un climat glacial "normal", vous devez effectuer un jet de S toutes les 30 minutes. Pour la plupart des humains, cela se produit dès que la température tombe au-dessous de -2°C. Ce jet doit être effectué toutes les 15 minutes en cas de vent faible (15 km/h ou plus) ou toutes les 10 minutes en cas de vent violent (45 km/h ou plus). En outre, un vent violent peut considérablement réduire la température réelle. On appelle cela le "facteur de refroidissement éolien". Les modificateurs suivants s'appliquent à votre jet de S :

Situation	Modificateur au Jet de S
Nu ou vêtements légers	-5
Vêtements d'hiver normaux	±0
Vêtements "arctiques"	+5
Combinaison chauffante	+10
Vêtements mouillés	-5 en plus
Par tranche de 6°C au-dessous de -18°C (température réelle)	-1 en plus

Un échec entraîne une perte de 1 PF. Comme

d'habitude, dès que vos PF deviennent nuls ou négatifs, vous commencez à perdre 1 PV par PF. La récupération des PF ou des PV perdus à cause du froid exige que vous soyez dans un abri adéquat et que vous disposiez d'une source de chaleur (feu, chauffage électrique, chaleur corporelle, etc.).

Maladies

Que les aventuriers explorent des contrées lointaines... ou qu'ils restent chez eux, toutes sortes de maladies et d'étranges affections pourront leur nuire. La recherche d'un remède est une source d'intrigues très prolifique. Exemples : une maladie qui fait dépérir la Princesse, une épidémie d'origine inconnue ou une arme biologique terroriste.

Toute maladie est définie à l'aide des caractéristiques suivantes :

Jet de Résistance : Jet de S qui permet de ne pas contracter la maladie. Pour la plupart des maladies, ce jet va de S à S-6. En cas de réussite, la victime ne contracte pas la maladie. En cas d'échec, elle tombe malade, mais de futurs jets (un par "cycle") lui permettront d'en guérir.

Retard : Période d'incubation, c'est-à-dire le temps qui sépare l'exposition initiale à la maladie de l'apparition des premiers symptômes chez ceux qui n'ont pas réussi à lui résister. Ce retard est égal à 24 heures dans le cas d'une maladie "générique", mais il peut considérablement varier pour les maladies réelles.

Dégâts : Effets de la maladie, exprimés en termes de jeu. Ils se limitent généralement à 1 point de dégâts toxiques mais ils peuvent être plus importants (jusqu'à 1d) dans le cas des maladies virulentes. La RD ne fournit aucune protection contre les maladies ! Les symptômes d'une maladie (fièvre, toux, éternuements, boutons, rougeurs, etc.) apparaissent dès que le sujet commence à en subir les dégâts. Les blessures provoquées par une maladie *ne pourront pas* guérir naturellement tant que la victime n'aura pas réussi son jet de S de rétablissement !

Cycles : Une maladie blesse sa victime à intervalles réguliers. Cela se poursuit jusqu'à ce que cette dernière réussisse un jet de S ou jusqu'à ce que le nombre de cycles maximal se soit écoulé. Par "défaut", l'intervalle entre deux jets de S est égal à un jour. Le nombre de cycles max. varie selon le degré de virulence d'une maladie. Une maladie potentiellement fatale, par exemple, peut n'infliger que 1 point de dégâts par cycle mais durer entre 20 et 30 cycles.

A partir du moment où les symptômes d'une maladie apparaissent, on peut l'identifier en réussissant un jet sous la compétence Diagnostique. Ce jet ne permet pas d'identifier une maladie totalement nouvelle, mais si le résultat obtenu est particulièrement bon, il pourrait fournir suffisamment de renseignements pour permettre de la traiter.

Dans le cas de certaines maladies, l'utilisation de remèdes appropriés (herbes, drogues, etc.) accorde un bonus aux jets de S cycliques. A partir du NT6, les antibiotiques (ex. : pénicilline) accordent un bonus de +3 pour guérir de la plupart des maladies bactériennes.

Poisons

Les poisons sont généralement présents sur des armes blanches, mais aussi sur les

fléchettes, les aiguilles et les pieux de certains pièges, dans la nourriture ou la boisson offerte par un traître à la solde de l'ennemi, et là où vous vous attendez le moins à en trouver.

Tout poison est défini à l'aide des caractéristiques suivantes :

Retard : La plupart des poisons commencent à faire effet au terme d'une durée qui peut aller de quelques secondes à plusieurs heures. Ce dernier cas s'applique presque *toujours* aux agents digestifs.

Résistance : Certains poisons accordent à leurs victimes un jet de S destiné à leur résister. Ce jet a lieu après qu'une durée égale au retard du poison se soit écoulée. Il s'accompagne souvent d'un modificateur : un poison bénin peut accorder un jet sous S+2, tandis qu'un poison contre lequel il est presque impossible de résister peut imposer un jet sous S-8 ! Mais dans la plupart des cas, il s'agit d'un jet sous S à S-4. La RD n'a aucun effet sur ce jet.

Si vous êtes dans un *environnement* empoisonné (nuage de gaz ou atmosphère toxique) et que vous réussissez votre jet de S initial, vous devez relancer les dés une fois par seconde jusqu'à ce que le poison fasse effet ou que vous quittiez la zone. Si le poison dispose d'un retard chiffré, au lieu de relancer les dés toutes les secondes, vous devrez le faire chaque fois qu'une durée égale à ce retard se sera écoulée.

Effets : L'effet le plus courant des poisons est d'infliger des dégâts *toxiques* ou de la *fatigue*. Tandis que les poisons bénins ne font perdre que 1 PV ou 1 PF, des poisons plus virulents peuvent infliger 1d de dégâts, voire plus. La RD est totalement inefficace contre ces dégâts. Ces pertes de PV et de PF guérissent normalement.

UNIVERS DE JEU

Lorsque vous concevez un nouvel environnement dans lequel se dérouleront vos parties, commencez par utiliser la check-list qui suit. Même si elle est loin d'être exhaustive, prendre le temps de détailler ces différents éléments vous permettra de disposer d'un bon point de départ.

Langues

Lois et Coutumes

Société et Gouvernement

Niveaux Tech

Economie

Autres Plans d'Existence (s'il y en a)

Cadres d'Aventures

Compétences, Emplois et Professions

Armes et Combat

La Feuille d'Organisation d'une Campagne, ainsi que bien d'autres formulaires et aides de jeu pour GURPS, peut être téléchargée à l'adresse qui suit : www.sjgames.com/gurps/resources/.

ANNEXES

LEXIQUE ANGLAIS / FRANÇAIS

ability.....	aptitude	Block score.....	score de Blocage
Accuracy (Acc).....	Précision (Préc)	Bloodlust*.....	Sanguinaire*
Acrobatics (DX/H).....	Acrobaties (DX/A)	brace.....	épauler
Acting (IQ/A).....	Acteur (QI/M)	Brawling (DX/E).....	Combat à Mains Nues (DX/F)
active defense.....	défense active	Camouflage (IQ/E).....	Camouflage (QI/F)
Acute Sense(s).....	Acuité Sensorielle	campaign.....	campagne / univers de campagne
Acute Hearing.....	Acuité Auditive	Carousing (HT/E).....	Festoyer (S/F)
Acute Taste and Smell.....	Acuité Gustative et Olfactive	Catfall.....	Chute Féline
Acute Touch.....	Acuité Tactile	character.....	personnage
Acute Vision.....	Acuité Visuelle	character points.....	points de personnage
advantage.....	avantage	Charisma.....	Charisme
adventure.....	aventure	cinematic.....	filmique
Ambidexterity.....	Ambidextre	Climbing (DX/A).....	Escalade (DX/M)
Animal Empathy.....	Empathie Animale	Code of Honor.....	Code de l'Honneur
Animal Handling (IQ/A).....	Dressage (QI/M)	Code of Honor (Gentleman's).....	Code de l'Honneur (du Gentilhomme)
Appearance.....	Apparence	Code of Honor (Pirate's).....	Code de l'Honneur (du Pirate)
attractive.....	attirante		
average.....	moyenne	cold.....	froid
handsome/beautiful.....	charmante/ravissante	collision.....	collision
hideous.....	hideuse	Combat Reflexes.....	Réflexes de Combat
ugly.....	affreuse	comprehension level.....	niveau de compréhension
unattractive.....	déplaisante	accented.....	accentué
very handsome/very beautiful.....	exquise/splendide	broken.....	fragmenté
Area Knowledge (IQ/E).....	Connaissance du Milieu (QI/F)	native.....	maternel
armor.....	armure	none.....	nul
ballistic vest.....	gilet pare-balles balistique (IIA)	comprehension roll.....	jet d'identification
cloth armor.....	armure de toile	Computer Operation/TL (IQ/E).....	Informatique/NT (QI/F)
flak jacket.....	gilet pare-balles (2° Guerre Mondiale)	Computer Programming/TL (IQ/H).....	Programmation/NT (QI/A)
leather armor.....	armure de cuir	contest.....	duel
light scale.....	écailles légères	controlling attribute.....	caractéristique maîtresse
mail.....	cotte de mailles	Crewman/TL (IQ/E).....	Equipier/NT (QI/F)
plate.....	armure de plaques	Criminology/TL (IQ/A).....	Criminologie/NT (QI/M)
steel laminate.....	armure lamellaire	critical failure.....	échec critique
tactical vest.....	gilet pare-balles tactique (IIIA)	critical success.....	réussite critique
armor divisor.....	diviseur d'armure	Curious*.....	Curieux*
Armoury/TL (IQ/A).....	Armurerie/NT (QI/M)	Damage (Dmg).....	Dégâts (Dg)
attack roll.....	jet d'attaque	basic damage.....	dégâts de base
attribute.....	caractéristique	penetrating damage.....	dégâts pénétrants
Bad Sight.....	Mauvaise Vue	Damage Resistance (DR).....	Résistance aux Dégâts (RD)
Bad Temper*.....	Caractériel*	damage roll.....	jet de dégâts
base skill.....	compétence de base	damage type.....	type de dégâts
basic attribute.....	caractéristique de base	burning (burn).....	brûlure (brûl)
above average.....	au-dessus de la moyenne	crushing (cr).....	broyage (broy)
amazing.....	extraordinaire	cutting (cut).....	entaille (ent)
average.....	moyen	impaling (imp).....	empelement (emp)
below average.....	au-dessous de la moyenne	small piercing (pi-).....	petite perforation (perf-)
crippling.....	handicapant	piercing (pi).....	perforation (perf)
exceptional.....	exceptionnel	large piercing (pi+).....	grande perforation (perf+)
poor.....	faible	Danger Sense.....	Sixième Sens
Basic Lift (BL).....	Levage de Base (LB)	Daredevil.....	Audace
Basic Move (BM).....	Déplacement de Base (DB)	default level.....	niveau par défaut
Basic Speed.....	Vitesse de Base	default roll.....	jet par défaut
blaster pistol.....	pistolet blaster	Defending.....	Défense
block / Block.....	bloquer / Blocage	Defense Bonus (DB).....	Bonus de Défense (BD)
		defense roll.....	jet de défense

delay	retard
Delusions	Chimères
Major Delusion	Chimère Majeure
Minor Delusion	Chimère Mineure
Severe Delusion	Chimère Grave
Dexterity (DX)	Dextérité (DX)
Diagnosis/TL (IQ/H)	Diagnostic/NT (QI/A)
difficulty level	degré de difficulté
direct-fire attack	attaque en tir direct
disadvantage	désavantage
disease	maladie
Disguise/TL (IQ/A)	Déguisement/NT (QI/M)
dodge / Dodge	esquiver / Esquive
Dodge (active) defense	défense (active) en Esquive
dying action	action ultime
effective skill	compétence réelle
Electronics Operation/TL (IQ/A)	Utilisation de Matériel Electronique/NT (QI/M)
Electronics Repair/TL (IQ/A)	Réparation de Matériel Electronique/NT (QI/M)
Empathy	Empathie
encounter	rencontre
encumbrance	encombrement
encumbrance level	niveau d'encombrement
Extra-Heavy Encumbrance (4)	Encombrement Très Pesant (4)
Heavy Encumbrance (3)	Encombrement Pesant (3)
Light Encumbrance (1)	Encombrement Léger (1)
Medium Encumbrance (2)	Encombrement Moyen (2)
No Encumbrance (0)	Encombrement Nul (0)
Engineer/TL (IQ/H)	Ingénierie/NT (QI/A)
Enhanced Defenses	Défenses Améliorées
Enhanced Block	Blocage Amélioré
Enhanced Dodge	Esquive Améliorée
Enhanced Parry	Parade Améliorée
Environment Suit/TL (DX/A)	Scaphandre/NT (DX/M)
Battlesuit/TL	Scaphandre de Combat/NT
Diving Suit/TL	Scaphandre de Plongée/NT
NBC Suit/TL	Scaphandre NBC/NT
Vacc Suit/TL	Scaphandre Pressurisé/NT
Escape (DX/H)	Evasion (DX/A)
Explosives/TL (IQ/A)	Explosifs/NT (QI/M)
fall	chute
Fatigue	Fatigue
Fatigue Points (FP)	Points de Fatigue (PF)
Fearlessness	Intrépidité
firearms	armes à distance énergétiques
Guns (Pistol) (DX-4)	Armes à Feu (Pistolet) (DX-4)
Auto Pistol, 9mm	Pistolet Automatique (9mm)
Auto Pistol, .44M	Pistolet Automatique (.44M)
Derringer, .41	Derringer (.41)
Revolver, .357	Revolver (.357)
Guns (Rifle) (DX-4)	Armes à Feu (Carabine) (DX-4)
Lever-Action Carbine, .30	Carabine à Levier de Sous-Garde (.30)
Self-Loading Rifle, 7.62mm	Fusil Semi-Automatique (7,62mm)
Sniper Rifle, .338	Fusil de Précision (.338)
Guns (Shotgun) (DX-4)	Armes à Feu (Fusil) (DX-4)
Pump Shotgun, 12G	Fusil à Pompe (cal. 12)
First Aid/TL (IQ/E)	Premiers Secours/NT (QI/F)
Flexibility	Souplesse
Double-Jointed	Désarticulé
Flexibility	Flexibilité
Forgery/TL (IQ/H)	Contrefaçon/NT (QI/A)
free action	action gratuite
Fright Check	Test de Frayeur
Gambling (IQ/A)	Jeu (QI/M)
Game Master (GM)	Maître de Jeu (MJ)
game world	univers de jeu
Gluttony*	Gloutonnerie*
goat's foot	pied-de-bouc
Greed*	Cupidité*
handedness	droitier ou gaucher
Hard of Hearing	Dur d'Oreille
Hard to Kill	Dur à Cuire
Health (HT)	Santé (S)
Hearing roll	jet d'Ouïe
helpless (incapacitated)	hors de combat
High Pain Threshold	Résistance à la Douleur
high-tech	futuriste
Hiking (HT/A)	Marche à Pied (S/M)
Hit Points (HP)	Points de Vie (PV)
Holdout (IQ/A)	Dissimulation (QI/M)
Humanities (IQ/H)	Lettres (QI/A)
Importance	Importance
Impulsiveness*	Impulsivité*
incapacitated (helpless)	hors de combat
Influence roll	jet d'Influence
Influence skills	Compétences d'Influence
Diplomacy (IQ/H)	Diplomatie (QI/A)
Fast-Talk (IQ/A)	Baratin (QI/M)
Intimidation (IQ/A)	Intimidation (QI/M)
Savoir-Faire (IQ/E)	Savoir-Vivre (QI/F)
Sex Appeal (HT/A)	Sensualité (S/M)
Streetwise (IQ/A)	Connaissance de la Rue (QI/M)
Intelligence (IQ)	Intelligence (QI)
Interrogation (IQ/A)	Interrogatoire (QI/M)

Intolerance	Intolérance
Jealousy	Jalousie
Jumper (Time)	Téléporteur (Temps)
Jumper (World)	Téléporteur (Univers)
Jumping (DX/E)	Saut (DX/F)
Karate (DX/H)	Karaté (DX/A)
Karate Parry	Parade au Karaté
knockdown	mise au tapis
knocked down	jeté(e) à terre
language	langue
Language Talent	Don pour les Langues
Law (IQ/H)	Droit (QI/A)
Leadership (IQ/A)	Commandement (QI/M)
Lecherousness*	Luxure*
literacy	alphabétisation
illiteracy	analphabète
literacy	alphabète
semi-literacy	vaguement alphabète
Lockpicking/TL (IQ/A)	Crochetage/NT (QI/M)
Luck	Chance
Extraordinary Luck	Chance Extraordinaire
Luck	Chance
Ridiculous Luck	Chance Insolente
major wound	blesure grave
maneuver	manœuvre
Aim maneuver	manœuvre de Visée
All-Out Attack maneuver	manœuvre d'Attaque Massive
Determined	Attaque Intrépide
Double	Double Attaque
Strong	Attaque en Puissance
All-Out Defense maneuver	manœuvre de Défense Massive
Increased Defense	Défense Renforcée
Double Defense	Double Défense
Attack maneuver	manœuvre d'Attaque
Change Posture maneuver	manœuvre de Changement de Posture
Concentrate maneuver	manœuvre de Concentration
Do Nothing maneuver	manœuvre d'Inactivité
Move maneuver	manœuvre de Déplacement
Move and Attack maneuver	manœuvre d'Attaque Mobile
Ready maneuver	manœuvre d'Apprêt
margin of failure	marge d'échec
margin of success	marge de réussite
margin of victory	marge de victoire
Mathematics/TL (IQ/H)	Mathématiques/NT (QI/A)
Mechanic/TL (IQ/A)	Mécanique/NT (QI/M)
Melee Weapon (DX/Varies)	Arme de Mêlée (DX/Varie)
Fencing Weapons	Armes d'Escrime
Rapier (A)	Rapier (M)
Smallsword (A)	Epée Courte (M)
Flails	Fléaux
Flail (H)	Fléau (A)
Impact Weapons	Armes à Impact
Axe/Mace (A)	Hache/Masse (M)
Pole Weapons	Armes à Hampe
Polearm (A)	Arme d'Hast (M)
Spear (A)	Lance (M)
Staff (A)	Bâton (M)
Swords	Epées
Broadsword (A)	Epée Large (M)
Knife (E)	Couteau (F)
Shortsword (A)	Epée Courte (M)
Two-Handed Sword (A)	Epée à Deux Mains (M)
melee weapons	armes de mêlée
Axe/Mace (DX-5)	Hache/Masse (DX-5)
Axe	Hache
Mace	Masse d'Armes
Brawling, Karate, or DX	Combat à Mains Nues, Karaté ou DX
Brass Knuckles	Poing Américain
Punch	Coup de Poing
Broadsword (DX-5)	Epée Large (DX-5)
Broadsword	Epée Large
Thrusting Broadsword	Epée Large d'Estoc
Knife (DX-4)	Couteau (DX-4)
Large Knife	Grand Couteau
Polearm (DX-5)	Arme d'Hast (DX-5)
Poleaxe	Hache d'Hast
Rapier (DX-5)	Rapier (DX-5)
Rapier	Rapier
Shortsword (DX-5)	Epée Courte (DX-5)
Shortsword	Epée Courte
Spear (DX-5)	Lance (DX-5)
Spear	Lance
Staff (DX-5)	Bâton (DX-5)
Quarterstaff	Bâton
Two-Handed Sword (DX-5)	Epée à Deux Mains (DX-5)
Quarterstaff	Bâton
Thrusting Greatsword	Grande Epée d'Estoc
Merchant (IQ/A)	Commerce (QI/M)
Missile Weapon (DX/Varies)	Arme à Projectiles (DX/Varie)
Gunner	Artilleur
Beams (DX/E)	Arme à Rayons (DX/F)
Cannon (DX/E)	Canon (DX/F)
Machine Gun (DX/E)	Mitrailleuse (DX/F)

Guns.....	Armes à Feu	Range.....	Portée
Light Anti-Armor Weapon (LAW) (DX/E)...	Lance-Roquettes Antichar (LRAC) (DX/F)	Half Damage Range (1/2D).....	Portée de Demi-Dégâts (1/2D)
Pistol (DX/E).....	Pistolet (DX/F)	Maximum Range (Max).....	Portée Maximale (Max)
Rifle (DX/E).....	Carabine (DX/F)	Rate of Fire (RoF).....	Cadence de Tir (CdT)
Shotgun (DX/E).....	Fusil (DX/F)	reaction.....	réaction
Submachine Gun (SMG) (DX/E).....	Pistolet-Mitrailleur (PM) (DX/F)	bad.....	mauvaise
Flamethrower (DX/E).....	Lance-Flammes (DX/F)	disastrous.....	désastreuse
Other Missile Weapons.....	Armes à Projectiles Diverses	excellent.....	excellente
Blowpipe (DX/H).....	Sarbacane (DX/A)	good.....	bonne
Bow (DX/A).....	Arc (DX/M)	neutral.....	neutre
Crossbow (DX/E).....	Arbalète (DX/F)	poor.....	médiocre
modifier.....	modificateur	very bad.....	très mauvaise
Move.....	Déplacement	very good.....	très bonne
muscle-powered ranged weapons.....	armes à distance à puissance musculaire	reaction roll.....	jet de réaction
Bow (DX-5).....	Arc (DX-5)	reach.....	allonge
Longbow.....	Arc Long	ready.....	apprêter / apprêté(e)
Short Bow.....	Arc Court	regular contest.....	duel normal
Crossbow (DX-4).....	Arbalète (DX-4)	Research/TL (IQ/A).....	Recherche/NT (QI/M)
Crossbow.....	Arbalète	roleplaying game (RPG).....	jeu de rôles (JdR)
“Goat’s Foot”.....	“Pied-de-Bouc”	reaction bonus.....	bonus de réaction
Thrown Weapon (Axe/Mace) (DX-4).....	Arme de Jet (Hache/Masse) (DX-4)	reaction penalty.....	malus de réaction
Throwing Axe.....	Hache de Lancer	reaction roll.....	jet de réaction
Thrown Weapon (Knife) (DX-4).....	Arme de Jet (Couteau) (DX-4)	Reaction Table.....	Table de Réaction
Large Knife.....	Grand Couteau	Reputation.....	Réputation
Thrown Weapon (Spear) (DX-4).....	Arme de Jet (Lance) (DX-4)	resistance.....	résistance
Spear.....	Lance	resistance roll.....	jet de résistance
Natural Sciences/TL (IQ/H).....	Sciences Naturelles/NT (QI/A)	Resistant.....	Résistance
Astronomy.....	Astronomie	Resistant to Disease.....	Résistance aux Maladies
Biology.....	Biologie	Resistant to Poison.....	Résistance aux Poisons
Chemistry.....	Chimie	Riding (DX/A).....	Monte (DX/M)
Geology.....	Géologie	scope.....	lunette de tir (ou de visée)
Physics.....	Physique	Scrounging (IQ/E).....	Système D (QI/F)
natural weapon.....	arme naturelle	Scuba.....	Équipement de plongée
Naturalist (IQ/H).....	Connaissance de la Nature (QI/A)	Search (IQ/A).....	Fouille (QI/M)
Navigation/TL (IQ/A).....	Navigation/NT (QI/M)	secondary characteristic.....	caractéristique secondaire
Sea.....	Maritime	self-control roll.....	jet de maîtrise de soi
Air.....	Aérienne	Sense of Duty.....	Sens du Devoir
Land.....	Terrestre	Entire Race.....	Race Entière
Space.....	Spatiale	Every Living Being.....	Tout Etre Vivant
Hyperspace.....	Hyper-Spatiale	Individual.....	Individu
Night Vision.....	Vision Nocturne (la “Nyctalopie” est une anomalie de la vue qui réduit la vision de jour !)	Large Group.....	Groupe Etendu
nonplayer character (NPC).....	personnage non joueur (PNJ)	Small Group.....	Groupe Restreint
Observation (IQ/A).....	Observation (QI/M)	Sense roll.....	jet de Perception
Obsession*.....	Obsession*	Shadowing (IQ/A).....	Filature (QI/M)
Occultism (IQ/A).....	Occultisme (QI/M)	Shield (DX/E).....	Bouclier (DX/F)
Odious Personal Habits (OPH).....	Attitude Odieuse (AO)	shield.....	bouclier
“off” hand.....	main “faible”	large shield.....	grand bouclier
Overconfidence*.....	Orgueil*	medium shield.....	bouclier moyen
overexertion.....	effort violent	small shield.....	petit bouclier
paced running.....	course soutenue / footing	shock.....	choc
Pacifism.....	Pacifisme	shot.....	coup
Reluctant Killer.....	Tueur Réticent	Size Modifier (SM).....	Modificateur de Taille (MT)
Cannot Harm Innocents.....	Inoffensif envers les Innocents	skill.....	compétence
parry / Parry.....	parer / Parade	average skill (A).....	compétence moyenne (M)
party.....	groupe	easy skill (E).....	compétence facile (F)
Perception (Per).....	Perception (Per)	hard skill (H).....	compétence ardue (A)
Perfect Balance.....	Sens de l’Equilibre	skill level.....	niveau de compétence
perk.....	don	Smuggling (IQ/A).....	Contrebande (QI/M)
Phobias*.....	Phobies*	Social Sciences (IQ/H).....	Sciences Sociales (QI/A)
Blood.....	Sang	Anthropology.....	Anthropologie
Darkness.....	Obscurité	Archaeology.....	Archéologie
Heights.....	Hauteurs	Psychology.....	Psychologie
Number 13.....	Nombre 13	Sociology.....	Sociologie
Spiders.....	Araignées	sprint.....	sprinter / sprint
Photography/TL (IQ/A).....	Photographie/NT (QI/M)	starting wealth.....	richesse initiale
Physician/TL (IQ/H).....	Médecine/NT (QI/A)	statistics / “stats”.....	traits
Pickpocket (DX/H).....	Vol à la Tire (DX/A)	Status.....	Statut Social
player character (PC).....	personnage joueur (PJ)	Stealth (DX/A).....	Discrétion (DX/M)
poison.....	poison	story arc.....	aventure en plusieurs épisodes
posture.....	posture	Strength (ST).....	Force (F)
crawling.....	à quatre pattes	stunned.....	sonné(e)
crouching.....	courbé	success roll.....	jet de réussite
kneeling.....	à genoux	suffocation.....	asphyxie
lying face up.....	couché (sur le dos)	Survival (IQ/A).....	Survie (QI/M)
lying prone (face down).....	allongé (sur le ventre)	Swimming (HT/E).....	Natation (S/F)
sitting.....	assis	Swinging damage (swing / sw).....	dégâts de Taille (Taille / Tai)
standing.....	debout	Tactics (IQ/H).....	Tactique (QI/A)
power level.....	niveau de puissance	Talent.....	Talent
average.....	moyen	Artificer.....	Artificier
competent.....	compétent	Outdoorsman.....	Homme de Terrain
exceptional.....	exceptionnel	Smooth Operator.....	Beau Parleur
feeble.....	faible	target number.....	valeur cible
heroic.....	héroïque	targeting system.....	dispositif de visée
larger than-life.....	super héroïque	Taste/Smell roll.....	jet de Goût/Odorat
legendary.....	légendaire	tech level (TL).....	niveau tech (NT)
Public Speaking (IQ/A).....	Art Oratoire (QI/M)	technological skill.....	compétence technologique
Quick Contest.....	Duel Rapide	technology level (TL).....	niveau technologique (NT)
quirk.....	travers	High TL.....	NT supérieur
race.....	race	Low TL.....	NT inférieur
railgun.....	canon électrique	Throwing (DX/A).....	Lancer (DX/M)
		thrown (T).....	lancée (L)

Thrown Weapon (DX/E).....	Arme de Jet (DX/F)	Driving (DX/A)	Conduite (DX/M)
Axe/Mace	Hache/Masse	Piloting (DX/A)	Pilotage (DX/M)
Knife	Couteau	Submarine (DX/A)	Sous-marinier (DX/M)
Shuriken	Shuriken	velocity	vitesse
Spear	Lance	Vision roll	jet de Vision
Thrusting damage (thrust / thr).....	dégâts d'Estoc (Estoc / Est)	Voice	Voix
Tracking (IQ/A).....	Pistage (QI/M)	Vow	Vœu
trait.....	trait	Great Vow	Vœu Absolu
Traps/TL (IQ/A).....	Pièges/NT (QI/M)	Major Vow	Vœu Majeur
Truthfulness*.....	Sincérité*	Minor Vow	Vœu Mineur
turn sequence.....	ordre dans le tour	Wealth.....	Richesse
unarmed combat	combat à mains nues	Average.....	Moyen
Brawling, Karate, or DX	Combat à Mains Nues, Karaté ou DX	Comfortable.....	Confortable
Brass Knuckles.....	Poing Américain	Dead Broke	Complètement Fauché
Punch	Coup de Poing	Filthy Rich	Richissime
Brawling-2, Karate-2, or DX-2	Combat à Mains Nues-2, Karaté-2 ou DX-2	Poor.....	Pauvre
Kick	Coup de Pied	Struggling	Désargenté
Kick w. Boots	Coup de Botte	Very Wealthy.....	Très Riche
Brawling or DX.....	Combat à Mains Nues ou DX	Wealthy.....	Riche
Blackjack or Sap.....	Matraque (rigide ou en cuir)	wealth level.....	niveau de richesse
unaware.....	pris(e) au dépourvu	Will	Volonté
Unluckiness	Malchance	wind chill factor.....	facteur de refroidissement éolien
Vehicle Skills (DX/Varies)	Compétences en Véhicules (DX/Varie)	wounding modifier	facteur de blessure
Bicycling (DX/E)	Cyclisme (DX/F)	Writing (IQ/A).....	Ecrivain (QI/M)
Boating (DX/A).....	Canotage (DX/M)		

REFROIDISSEMENT EOLIEN

Pour tous ceux qui se demandent à quoi correspond le “facteur de refroidissement éolien” (*wind chill factor*) dont il est question dans le chapitre traitant des effets du *Froid*, page 32, voici la *Table de Calcul du Refroidissement Eolien*. Dans cette table, les colonnes “*T air*” indiquent la température de l’air, exprimée en °C, et la colonne “*Vitesse*” indique la vitesse du vent, relevée à une altitude de 10 m et exprimée en km/h.

	<i>T air</i>											
<i>Vitesse</i>	5°	0°	-5°	-10°	-15°	-20°	-25°	-30°	-35°	-40°	-45°	-50°
5 km/h	4°	-2°	-7°	-13°	-19°	-24°	-30°	-36°	-41°	-47°	-53°	-53°
10 km/h	3°	-3°	-9°	-15°	-21°	-27°	-33°	-39°	-45°	-51°	-57°	-63°
15 km/h	2°	-4°	-10°	-17°	-23°	-29°	-35°	-41°	-48°	-54°	-60°	-66°
20 km/h	1°	-5°	-11°	-18°	-24°	-31°	-37°	-43°	-49°	-56°	-62°	-68°
25 km/h	1°	-6°	-12°	-19°	-25°	-32°	-38°	-45°	-51°	-57°	-64°	-70°
30 km/h	0°	-7°	-13°	-20°	-26°	-33°	-39°	-46°	-52°	-59°	-65°	-72°
35 km/h	0°	-7°	-14°	-20°	-27°	-33°	-40°	-47°	-53°	-60°	-66°	-73°
40 km/h	-1°	-7°	-14°	-21°	-27°	-34°	-41°	-48°	-54°	-61°	-68°	-74°
45 km/h	-1°	-8°	-15°	-21°	-28°	-35°	-42°	-48°	-55°	-62°	-69°	-75°
50 km/h	-1°	-8°	-15°	-22°	-29°	-35°	-42°	-49°	-56°	-63°	-70°	-76°
55 km/h	-2°	-9°	-15°	-22°	-29°	-36°	-43°	-50°	-57°	-63°	-70°	-77°
60 km/h	-2°	-9°	-16°	-23°	-30°	-37°	-43°	-50°	-57°	-64°	-71°	-78°
65 km/h	-2°	-9°	-16°	-23°	-30°	-37°	-44°	-51°	-58°	-65°	-72°	-79°
70 km/h	-2°	-9°	-16°	-23°	-30°	-37°	-44°	-51°	-59°	-66°	-73°	-80°
75 km/h	-3°	-10°	-17°	-24°	-31°	-38°	-45°	-52°	-59°	-66°	-73°	-80°
80 km/h	-3°	-10°	-17°	-24°	-31°	-38°	-45°	-52°	-60°	-67°	-74°	-81°
100 km/h	-4°	-11°	-18°	-25°	-32°	-39°	-47°	-54°	-61°	-67°	-76°	-83°

Seuils approximatifs :

	Risque de gelure grave en cas d’exposition prolongée
	Gelure grave possible au bout de 10 minutes
	Gelure grave possible en moins de 2 minutes

Table établie d’après les données fournies par l’agence gouvernementale Environnement Canada.

La formule exacte de calcul du refroidissement éolien *R* est la suivante :

$$R = 13,12 + 0,6215 \times T - 11,37 \times V^{0,16} + 0,3965 \times T \times V^{0,16}$$

Où *T* est la température ambiante, en °C, et *V* la vitesse du vent, en km/h.