Star’s Dust

Règles de base

Table des matières

[Généralités 3](#_Toc73953125)

[Lancer les dés 3](#_Toc73953126)

[Succès et échecs critiques 3](#_Toc73953127)

[Actions réflexes 3](#_Toc73953128)

[Actions complexes 3](#_Toc73953129)

[Jets en opposition 4](#_Toc73953130)

[Caractéristiques 5](#_Toc73953131)

[Attributs 5](#_Toc73953132)

[Compétences 6](#_Toc73953139)

[Etat du personnage 7](#_Toc73953146)

[La santé 7](#_Toc73953147)

[Niveaux de blessure 7](#_Toc73953148)

[L’énergie 7](#_Toc73953149)

[Niveaux d’énergie 7](#_Toc73953150)

[Regagner de l’énergie 8](#_Toc73953151)

[Consommer de l’énergie 8](#_Toc73953152)

[Combat 9](#_Toc73953153)

[Résoudre un combat 9](#_Toc73953154)

[Attaque 9](#_Toc73953155)

[Défense 9](#_Toc73953156)

[Attribution des dégâts 9](#_Toc73953157)

[Situations et manœuvres particulières 9](#_Toc73953158)

[Défenses successives 9](#_Toc73953159)

[Parer avec le corps 9](#_Toc73953160)

[Contre-attaque 9](#_Toc73953161)

[Immobilisation et renversement 10](#_Toc73953162)

[Mise hors-combat 10](#_Toc73953163)

[Viser & Tirer 10](#_Toc73953164)

[Cas des combats de machines 10](#_Toc73953165)

[Mise à l’échelle 10](#_Toc73953166)

# Généralités

## Lancer les dés

Un jet se fait toujours avec un ou plusieurs D10.

Un jet de dé se fait habituellement sur 2 caractéristiques d’un personnage :

* Un **attribut**, qui indique la valeur à atteindre. Un dé affichant un résultat **inférieur ou égal** à cette valeur est considéré comme un succès.
* Une **compétence**, qui indique le **nombre de dés** que le personnage peut lancer simultanément. Notez qu’un personnage peut à tout moment choisir de jeter moins de dés que ce que sa compétence lui permet.

Certains jets, plus complexes, font intervenir un 3 paramètre : la **difficulté**, qui indique le **nombre minimum de succès** que le personnage doit obtenir sur ses dés.

### Echelle de succès

Un personnage réussi une action à partir du moment où il a obtenu au moins 1 succès sur son jet (ou au moins le nombre de succès minimum correspondant à la **difficulté** du jet). Néanmoins, il peut exister une grande différence d’ampleur entre ces réussites, dépendant du nombre de succès obtenus.

Voici quelques indicateurs.

* **1 succès :** La réussite du personnage est minime, ou peut souffrir d’un léger contrecoup. Un personnage asseyant de franchir un gouffre d’un bond pourrait par exemple réussir, mais se fouler la cheville à la réception.
* **3 succès :** Le personnage a très bien réussi son action. S’il tentait de faire sillonner son vaisseau à travers un champ d’astéroïdes, celui-ci ressortirait probablement sans une égratignure.
* **5 succès et + :** La réussite du personnage est au-delà de toute espérance. S’il tentait de négocier le prix d’un article, il obtiendrait un prix bien inférieur à sa demande. Peut-être même que le vendeur irait jusqu’à lui en faire cadeau.

### Succès et échecs critiques

**Succès critique**

Un dé affichant un 1 est un succès critique. Il est toujours considéré comme un succès, et permet de plus de relancer un dé obtenu lors de ce jet.

**Echec critique**

Un dé affichant un 10 est un échec critique. Il est toujours considéré comme un échec et retire de plus un autre succès du jet.

**Succès et échecs critiques simultanés**

Un succès et un échec critique simultanés s’annulent l’un l’autre, sans impacter les autres dés. Si un jet produit à la fois des succès et des échecs critiques, on commence par annuler ceux-ci 2 à 2, jusqu’à avoir intégralement consommé l’un ou l’autre.

### Actions réflexes

Le terme « **action réflexe** » fait référence à des actions très brèves, voir instinctives du personnage. Dans un contexte où son nombre d’actions est limité (exemple : un tour de combat), une action réflexe n’est pas décomptée du nombre d’actions qu’il peut effectuer.

### Actions complexes

Les actions (ou manœuvres) complexes sont les « actions » d’un personnage qui nécessitent en réalité la coordination de plusieurs plus petites actions.

* Saisir un adversaire en plein combat, puis l’immobiliser avec une clé de bras est une action complexe.
* Paramétrer un canon à électrons lourd, afin de tirer avec aux coordonnées entrées dans l’ordinateur, est une action complexe.

Une **action complexe** à toujours une difficulté supérieure à 1, c’est-à-dire que le personnage qui l’entreprend doit obtenir un nombre de succès minimum pour la réaliser. Cette difficulté est généralement indiquée entre parenthèse après la mention « action complexe » (exemple : « action complexe (2) » signifie que le personnage doit obtenir au moins 2 succès).

Plusieurs règles s’appliquent aux actions complexes :

* Un personnage qui réalise une action complexe doit se concentrer sur celle-ci. Toute autre action effectuée simultanément par le personnage retirera une réussite de son jet. Ou, ce qui revient au même, chaque action simultanée augmente de 1 la difficulté de l’action complexe.
* Si un personnage n’obtient pas suffisamment de succès pour réussir son action complexe, il peut choisir de poursuivre son action au tour suivant. Il conserve alors ses succès obtenus et les additionnera aux succès obtenus lors des tours suivants jusqu’à réussir ou abandonner son action.
* Si un personnage choisi de ne pas poursuivre son action, il perd tous les succès précédemment obtenus et repartira de 0 s’il retente son action ultérieurement.
* Un échec critique obtenu lors d’une action complexe peut retirer des succès obtenus lors des tours précédents.

### Jets en opposition

Dans certains contextes, 2 personnages peuvent être amenés à effectuer chacun un jet, dont les résultats vont être opposés. On appelle cela un « **jet en opposition** ».

En règle générale, le vainqueur d’un jet en opposition est celui qui obtient le plus grand nombre de succès. La différence entre les 2 jets étant alors le nombre de succès « effectifs » de son action.

# Caractéristiques

## Attributs

Les attributs représentent le talent (inné, ou acquis) du personnage pour un domaine donné.

Gardez en tête que la valeur « par défaut » d’un attribut est de 5. Chez un humain adulte normal, tous les attributs devraient être situés entre 3 et 7, voir 8.

### Constitution

Cet attribut représente la force et la constitution physique du personnage.

### Dextérité

Cet attribut représente l’habileté et l’agilité du personnage.

### Perception

Cet attribut représente le niveau des sens du personnage.

### Social

Cet attribut représente l’aisance social du personnage, vis-à-vis de ses pairs.

### Mental

Cet attribut représente l’intelligence et la volonté du personnage.

### Chance

Cet attribut un peu particulier sert à contrebalancer le manque de chance d’un joueur (ou à profiter de la chance insolente d’un autre).

L’attribut représente le nombre de points de chance maximum du personnage. La seconde ligne sert à tenir le compte des points utilisés.

#### Utiliser la chance

Un personnage peut utiliser 1 point de chance pour relancer un dé. Il n’y a pas de limite au nombre de dés relancés sur un même jet, mais ils doivent tous être relancés en une seule fois et les nouveaux résultats doivent être conservés. Un succès ou un échec critique ne peut pas être relancé.

Un personnage peut également utiliser 1 point de chance pour éviter la perte d’un niveau de santé.

#### Récupérer la chance

Seul le conteur peut choisir de restituer ou non des points de chances à un personnage, mais gardez à l’esprit que ces points peuvent être très puissants et qu’il vaut mieux en restituer trop peu que trop.

## Compétences

Les compétences représentent ce que le personnage sait faire parce qu’il l’a appris. Il s’agit des domaines dans lesquels celui-ci a reçu une formation ou s’est entrainé.

* 1 : Le personnage a de vagues compétences dans le domaine.
* 2 : Le personnage a été correctement formé et « sait faire ».
* 3 : Le personnage est doué ou expérimenté
* 4 : Le personnage est très compétent
* 5 et + : Le personnage est anormalement compétent dans le domaine

Lors de la création d’un personnage, la valeur maximale autorisée dans une seule compétence devrait être de 5.

### Actions

Ce champ regroupe les compétences actives, utilisées à l’initiative du personnage. On y retrouve des compétences pour se battre ou encore pour mener une enquête.

### Interactions

Ce champ regroupe les talents du personnage dans ses interactions sociales. Par définition, un personnage ne peut tester ses interactions sans un vis-à-vis.

### Connaissances

Ce champ regroupe les connaissances théoriques du personnage.

### Manœuvres

Ce champ regroupe les compétences du personnage dans le contrôle des machines et le pilotage des vaisseaux. Bien qu’il semble assez spécialisé, c’est un champ très important dans l’ère actuelle.

### Vie courante

Ce champ regroupe les différentes compétences pouvant intervenir dans la vie quotidienne du personnage. Bien que ces compétences puissent sembler secondaires et dispensables, il ne faut pas oublier qu’un personnage qui en serait dénué ne sait probablement même pas s’occuper de lui-même.

### Autres

Un domaine n’est pas couvert par les précédentes compétences ? Un joueur a une idée de compétence très spécialisée ? Ce champ sert à regrouper tous ces petits cas où une compétence supplémentaire semble utile.

# Etat du personnage

## La santé

Le corps d’un personnage est constitué de différentes parties, dont chacune possède des niveaux de blessures indépendants. Chez un être humain, ces parties sont par convention la tête, le torse, les 2 bras et les 2 jambes.

### Niveaux de blessure

Chaque partie du corps dispose de 3 niveaux de blessures. Au départ, un personnage ne possède généralement aucune blessure nulle part.

#### Blessure superficielle

Le 1er niveau de blessure indique une blessure sans gravité, qui n’a aucun impact sur les caractéristiques du personnage.

#### Blessure sérieuse

Le 2e niveau de blessure représente une blessure suffisamment grave pour empêcher le personnage d’agir normalement. Lorsqu’il utilise son membre blessé, le personnage retire 2 dés à son jet. Un torse blessé retire ces 2 dés pour TOUTES les actions physiques.

#### Membre perdu

Le 3e (et dernier) niveau de blessure indique que le membre est définitivement perdu. Il n’a pas forcément été complètement sectionné, mais est trop amoché pour pouvoir être récupéré. Un personnage ne peut, évidemment, plus se servir d’un membre perdu pour aucune action.

Il n’est pas possible de guérir naturellement d’un membre perdu. Un niveau de médecine et de technologie suffisant peut néanmoins permettre de le remplacer par un membre de substitution.

#### Blessure mortelle

Atteindre le dernier niveau de blessure au torse ou à la tête (le 2e niveau pour la tête !) indique que le personnage a subi une blessure mortelle. S’il ne meurt pas sur le coup, il ne lui reste que quelques instants, sans espoir sérieux d’en réchapper.

## L’énergie

En plus de ses niveaux de blessure, un personnage dispose d’un niveau d’énergie, regroupant sa fatigue et sa nutrition. Par commodité, ce niveau d’énergie est valorisé de 0 à 24, et découpé en 4 segments.

Gardez en tête qu’en temps normal, un être humain dépense et regagne entre 8 et 10 points d’énergie dans une même journée.

### Niveaux d’énergie

#### En forme

De 19 à 24 points d’énergie, un personnage est « en forme ». Bien reposé et nourri, il est en pleine possession de ses moyens et dispose même d’un dé supplémentaire pour toute action qu’il entreprendrait.

#### Normal

De 13 à 18 points d’énergie, un personnage est dans un état normal. Il ne reçoit aucun bonus ni malus dû à son état.

#### Fatigué

Entre 7 et 12 points d’énergie, un personnage est considéré comme « fatigué ». Il peut manquer quelque peu de sommeil ou avoir juste faim. Dans tous les cas, son état l’empêche d’être parfaitement efficace et il perd 1 dé pour toute action physique qu’il entreprendrait.

#### Défaillant

Si un personnage dispose de 6 points d’énergie ou moins, il est considéré comme « défaillant ». Epuisé et mal nourri, il est au bord de l’évanouissement. S’il tente TOUTE action (y compris une action non-physique), il dispose de 3 dés de moins que la normale. De plus, tout échec critique le fait sombrer dans l’inconscience (en plus des conséquences de l’échec critique en lui-même).

### Regagner de l’énergie

Pour regagner ses points d’énergie, un personnage doit généralement manger ou dormir.

* 2 heures de sommeil continues restaurent 1 point d’énergie
* Un repas frugal (petit déjeuner, sandwich, etc…) restaure 1 point d’énergie
* Un repas complet restaure 2 points d’énergie
* Un repas copieux (banquet par exemple) restaure 3 points d’énergie

Il existe également d’autres moyens, technologiques ou surnaturels, de regagner de l’énergie…

### Consommer de l’énergie

#### Consommation naturelle

L’énergie d’un personnage diminue naturellement au cours d’une journée. Il n’y a pas de règle gravée dans le marbre, mais le conteur devrait ôter entre 0 et 2 points d’énergie à un personnage, à l’issue de chaque scène, en fonction de sa durée et du niveau d’effort effectué.

#### Améliorer un jet

Un personnage peut choisir de dépenser 1 point d’énergie pour ajouter 1 dé à un de ses jets (à l’exception des jets réflexes). Un personnage humain ne peut naturellement ajouter qu’un seul dé par jet, en dépensant son énergie.

L’utilisation d’énergie doit être annoncée AVANT de jeter les dés.

#### Guérir ses blessures

Un personnage peut dépenser de son énergie afin de guérir de ses blessures.

* Une blessure ne peut être ainsi guérie qu’à partir du lendemain. Cela représente le temps de cicatrisation nécessaire au corps
* Guérir une blessure superficielle coute 1 point d’énergie.
* Guérir une blessure sérieuse coute 5 points d’énergie. La dépense peut être répartie sur plusieurs jours.
* Un personnage peut dépenser jusqu’à 2 points d’énergie pour guérir ses blessures par jour de repos complet. Cette limite tombe à 1 seul point s’il est actif dans la journée.

# Combat

## Résoudre un combat

Un combat est représenté par un jet en opposition entre l’attaquant et le défenseur. Si l’attaquant obtient davantage de succès que le défenseur, il peut attribuer les dégâts de son attaque.

### Attaque

L’attaque d’un personnage est résolue par un jet ordinaire sur les caractéristiques adaptées :

* La **Mêlée** est la compétence utilisée pour porter une attaque au corps à corps
* Le **Tir** est la compétence utilisée pour attaquer avec une arme à distance
* La **Dextérité** est l’attribut couramment utilisé pour attaquer

### Défense

Selon la situation, la cible d’une attaque peut tenter de s’en défendre. Traditionnellement par une parade ou une esquive. Cette défense est également résolue par un jet ordinaire.

* L’**Athlétisme** est la compétence utilisée pour une esquive
* La **Mêlée** est la compétence utilisée pour une parade
* La **Dextérité** est à nouveau l’attribut couramment utilisé

### Attribution des dégâts

Si un joueur obtient plus de succès avec son attaque que la défense de sa cible (ou si la cible ne se défend pas), chaque succès supplémentaire peut provoquer une blessure.

* Si les dégâts de l’attaque sont supérieurs ou égaux à l’armure de la cible, chaque succès occasionne 1 niveau de blessure
* Si les dégâts de l’attaque sont inférieurs à l’armure de la cible, on retire autant de succès que la différence. Les succès supplémentaires occasionnent chacun 1 niveau de blessure.
* D’autres effets peuvent s’appliquer, selon les règles spéciales de l’arme utilisée

## Situations et manœuvres particulières

### Défenses successives

Si un personnage tente de se défendre contre plusieurs attaques successives dans le même tour, il applique les malus suivants :

* La 2e défense est effectuée avec 2 dés de moins
* Chaque défense au-delà de la 2e retire successivement un dé supplémentaire

### Parer avec le corps

Un personnage peut tout à fait parer une attaque à mains nues, où en utilisant d’autres parties de son corps. Si tel est le cas, les succès obtenus ne permettent pas d’annuler les succès d’attaque de l’adversaire, mais les reportent vers le membre utilisé pour parer. Si ce membre ne dispose pas de bonnes protections, le personnage défenseur s’expose donc à recevoir des blessures.

### Contre-attaque

Si un personnage défenseur obtient davantage de succès que l’attaquant, il obtient un bonus de contre-attaque. Lors de sa prochaine attaque contre ce même attaquant, il obtient un nombre de dés supplémentaires égal au surplus de sa défense.

Si le personnage attend plus d’un tour complet pour attaquer son adversaire, le bonus de contre-attaque est perdu.

### Immobilisation et renversement

Lors d’un combat, un personnage peut choisir, au lieu de blesser son adversaire, d’essayer de l’immobiliser, de le renverser ou de le contraindre d’une quelconque manière. On parle ici de toute action visant à empêcher temporairement l’adversaire de se battre normalement.

Immobiliser ou renverser un adversaire est une action complexe (2) de mêlée, dont l’attribut testé est généralement la dextérité ou la constitution.

### Mise hors-combat

Lors d’un combat, un personnage peut tenter de clore un combat sans tuer son adversaire. Qu’il essaie de le ligoter, de lui faire perdre connaissance ou quoi que ce soit d’autre, cette catégorie regroupe toutes les actions ayant pour objectif d’empêcher un adversaire de se battre, de manière durable sans mettre fin à ses jours.

Mettre un adversaire hors-combat est une action complexe (3). Généralement, il s’agit d’une action de mêlée, mais certains joueurs créatifs peuvent s’y prendre d’une autre manière.

### Viser & Tirer

Au tir, un personnage peut choisir de passer du temps à viser avant de tirer. Un personnage qui vise effectue un jet de Tir sous sa Perception et conserve les succès obtenus lors de son jet. Lors de son tir, chaque succès obtenu pour viser remplacera un des dés qu’il devrait normalement lancer.

L’action de viser suit les mêmes règles qu’une action complexe à l’exception des points suivants :

* Il n’y a pas de difficulté minimum à obtenir avant de pouvoir tirer
* Il n’est pas possible d’obtenir plus de succès que le nombre de dés dont dispose le personnage pour son action de tir.

## Cas des combats de machines

Les combats entre machines sont résolus comme les combats entre personnages humains. Seules les caractéristiques et termes utilisés changent :

* Actions/Mêlée ⇒ Manœuvres/Mêlée
* Actions/Tir ⇒ Manœuvres/Tir
* Actions/Athlétisme ⇒ Manœuvres/Pilotage
* Dégâts ⇒ Puissance de feu
* Armure ⇒ Blindage & Bouclier

## Mise à l’échelle

Même si les combats entre humains et les combats entre machines utilisent des compétences et des résultats numériques similaires, cela ne veut pas dire que leurs résultats sont les mêmes. Même si un humain attaquait au couteau un véhicule mécanique et obtenait 5 succès, il ne pourrait pas en trancher la coque. De la même manière, même si le tir d’un missile explosif n’entrainait qu’un unique niveau de blessure il ferait bien plus qu’une simple blessure superficielle à un humain non protégé.