

Project.Eris



LIVRE I: RÈGLES

UN JEU PAR ALEXANDRE «SEPHIREL» GRUAT

Le gars a sans doute eu une mauvaise journée. Effondré sur le sol de l'amphithéâtre, les yeux perdus sur une projection 3D qui aurait dû servir pour la conférence du jour, il se tient le ventre d'une main pour tenter de réduire son hémorragie, pointant de l'autre un revolver à gros calibre fébrile dans ma direction. Je sourirais presque si mon visage n'était pas qu'un crâne. Il ne me regarde pas, car tourner les yeux dans ma direction impliquerait de voir le reste de la pièce et les résultats de l'expérience que le professeur Adams Marshall désirait montrer aux autres scientifiques de l'université.

Derrière moi, les murs blancs sont maculés de sang, et chaque table porte les corps déchiquetés de ceux qui assistaient à l'utilisation d'une «nouvelle énergie sans limite», comme le voulait le titre de la conférence du jour. Les prismes sensés canaliser cette puissance sont passés à travers les fenêtres ou ont été grillés par les flammes qui ont rongé la pièce, et seul le ronronnement de la machine de projection trouble encore le silence de ce champ de ruines.

Rien ici ne m'étonne vraiment. Régulièrement, des hommes prétendent avoir découvert une nouvelle force révolutionnaire, et chaque fois ils provoquent des événements qu'ils ne comprennent pas, emportant avec eux d'autres inconscients qui se pensaient en sécurité. Cette fois, le cataclysme n'a pas pris de gants, et s'est manifesté sous la forme d'un démon, sorte de chien tricéphale venu directement des strates les plus hostiles du monde spirituel. Sans doute pendant que le professeur, tout sourire, faisait la démonstration de sa nouvelle énergie. Il ne savait pas d'où elle venait, et il a ironiquement provoqué avec son matériel de pointe les mêmes catastrophes que ses ancêtres appelaient avec une danse mystique et trois bouts d'ossements. Ce sont là les limites de la technologie humaine, je suppose, et des choses qu'un être comme moi est condamné à voir se renouveler sans cesse, bien que les intrusions démoniaques s'accroissent ces derniers temps dans des proportions inquiétantes.

Seule chose étonnante: le démon a été terrassé avant mon arrivée, et son souffle est de plus en plus faible, en écho avec le jeune chercheur qui lui a porté le coup fatal. C'est ça qui retient mon attention pour l'instant. Je m'approche du gars en le saluant d'un geste de ma main gantée: il arme son flingue. Charmant accueil.

«JE SUIS À L'ÉPREUVE DES BALLES, MON GARÇON, DIS-JE EN HAUSSANT LES ÉPAULES.»

Provoquer un mourant est un plaisir très particulier. Comme prévu, le type vide ce qu'il reste de son chargeur sur moi: à cette distance, et avec le sang perdu, il vise le cœur pour avoir plus de chances de toucher. J'aime son audace et son sang-froid, même s'il en a un peu trop renversé par terre. J'encaisse les balles sans broncher et lisse ma veste tandis que l'homme accuse un petit moment de stupéfaction, toujours assez agréable pour moi. Alors que ses pressions sur la gâchette n'entraînent plus qu'un cliquetis pathétique, il lâche son arme et tourne le visage vers les néons brisés du plafond, l'air résigné. Sa voix est faible mais calme.

«Vous êtes la mort, c'est ça?»

Je souris (toujours intérieurement, vous avez compris pourquoi). C'est vrai que je ressemble plutôt à l'idée que les humains se font habituellement de la mort, et la comparaison m'amuse toujours. Baissant mes lunettes pour le fixer de mes orbites vides, je suis tenté de lui expliquer exactement qui je suis, quel est mon rôle dans le déroulement de l'univers, mais je doute que le sang qui lui reste dans le corps lui laisse le temps de profiter de l'histoire. Je décide de la jouer courte.

«Je m'appelle Jack, l'ami, et j'ai devant moi un choix difficile. Soit tu veux arrêter de souffrir, je t'aide à partir gentiment, et dans ce cas tu peux aussi bien considérer que je suis la mort en personne. Soit tu trouves que c'est du gâchis d'avoir vaincu cette bestiole pour finir comme ça, et tu veux vivre, auquel cas je te donnerai les moyens d'éviter que ce genre de catastrophes se présente à nouveau. Mais ça impliquera des choses qui ne te plairont pas forcément.»

Le type me regarde, méfiant, mais je lis de l'espoir dans ses yeux. Sa décision ne fait aucun doute. Je termine d'argumenter pour la forme.

«Comprends bien qu'il y a une solution qui m'arrange plus que l'autre, mais décide-toi vite, je crois que ton espérance de vie touche à sa fin.»

Il crache un peu de sang en essayant de répondre, sans doute pour poser une question qui se perd dans un borborygme étouffé. Il préfère finalement hocher la tête en signe d'accord.

J'aime mieux ça.

Aussitôt, j'enfonce d'un geste ma précieuse canne-épée dans la gorge du cerbère mourant, absorbant ce qu'il reste de son âme démoniaque tandis que son corps semble tomber en poussière. De mon autre main squelettique, je me débarrasse de mon gant et pose mes phalanges osseuses sur la poitrine de mon patient. Je le sens frémir alors que sa blessure se referme, mais son visage exprime davantage l'espoir que la peur pendant les quelques instants qui précèdent sa perte de conscience. Curieux garçon.

Je m'éloigne du bâtiment au moment même où les forces de police arrivent, et je m'éclipse discrètement. J'ai bien pris soin d'effacer mon intervention de l'esprit du jeune homme, mais sa mémoire quant au cerbère devrait lui revenir assez rapidement. C'est une bonne chose, ce souvenir douloureux devrait l'amener à utiliser sa nouvelle vie et à agir. Peu de gens la chance d'avoir été ramenés à la vie grâce à l'âme d'un démon, mais de mon expérience, ça change quelques trucs dans leur vie. Certains profitent même de leurs nouveaux pouvoirs pour réaliser de grandes choses. Il lui faudra simplement survivre au temps d'apprentissage.

Reprenant tranquillement mes affaires, je franchis à nouveau la porte de l'amphithéâtre, non sans avoir éliminé tous les risques d'effondrement et d'incendie dans la pièce. Ce serait trop bête.

Le timing est parfait: quelques instants après m'être éclipsé dans la rue, les sirènes de police retentissent dans tout le quartier. Bientôt, l'ensemble de la rue sera debout et découvrira la scène macabre qui les attend. Au programme, beaucoup d'hypothèses de la part des autochtones, et un vrai casse-tête pour les enquêteurs, qui finiront par classer l'affaire, une fois l'opinion publique passée à autre chose. A moins que l'un d'eux ne cherche plus loin que les autres, s'exposant à de plus grands risques encore.

Ceci ne me regarde plus, et pendant que je presse le pas dans l'espoir de profiter de la vie noctambule, une curieuse sensation me saisit. Alors que je me retourne en direction de l'université, j'entends distinctement comme une meute entière hurlant leur rage sous la lune. Je réajuste mes lunettes. Un dernier coup d'oeil aux policiers tétanisés, et je me remets en route.

Indéniablement, ce garçon promet.

BIENVENUE DANS L'UNIVERS DE PROJECT: ERIS. CE JEU VOUS MÈNERA DANS UN UNIVERS MODERNE À LA TECHNOLOGIE TRÈS LÉGÈREMENT FUTURISTE, BORDÉ PAR UN MONDE SPIRITUEL OCCULTE ET MYSTÉRIeux, SORTE D'OMBRE DÉFORMÉE D'ERIS. VOS PERSONNAGES SERONT AMENÉS À DÉCOUVRIR LES SECRETS DE CES POUVOIRS ET À AFFRONTER LES DÉMONS ISSUS DE CE MIROIR, ALORS QUE LEUR MONDE AVANCE VERS SA FIN.

CET OUVRAGE EST LE LIVRE DE RÈGLES COMPLET NÉCESSAIRE POUR JOUER À PROJECT: ERIS. IL CONTIENT LES RÈGLES ET TOUTES LES OPTIONS POUR VOS PERSONNAGES, ET DOIT ÊTRE UTILISÉ CONJOINTEMENT AVEC LE GUIDE DU CONTEUR. LA CHRONIQUE PRÉVUE AVEC CE JEU UTILISE L'ENSEMBLE DES RÈGLES ET ÉLÉMENTS PRÉSENTÉS DANS CES DEUX OUVRAGES.

L'AMI JACK A TOUT INTÉRÊT, POUR SERVIR SES MYSTÉRIeux DESSEINS, À VOUS PERMETTRE DE COMPRENDRE LES ROUAGES DU JEU. CHAQUE FOIS QUE CELA SERA NÉCESSAIRE, IL VOUS APPORTERA TOUTES LES PRÉCISIONS UTILES SUR DES POINTS DE RÈGLES. BONNE LECTURE!

Sommaire

Chapitre I: Caractéristiques (p.6)

Valeur des caractéristiques (p.8)

Les caractéristiques (p.8)

Chapitre II: Tests et compétences (p.11)

Section I: Les tests (p.13)

Test simple (p.13)

Test en opposition (p.16)

Test étendu (p.17)

Test étendu en opposition (p.18)

Cas particuliers (p.20)

Section II: Les compétences (p.22)

Comment ça marche (p.22)

Description des compétences (p.24)

Liste des compétences (p.24)

Acrobaties (p.24)

Armes à feu (p.25)

Art (p.26)

Artisanat (p.27)

Athlétisme (p.28)

Erudition (p.29)

Furtivité (p.30)

Investigation (p.32)

Larcin (p.34)

Mêlée (p.36)

Occultisme (p.36)

Persuasion (p.37)

Pilotage (p.41)

Psychologie (p.43)

Société (p.44)

Sciences (p.45)

Survie (p.47)

Chapitre III: Combats et dangers (p.51)

Section I: Le combat (p.53)

Les fondamentaux (p.53)

Actions disponibles (p.54)

Déplacement (p.55)

Porter une attaque (p.55)

Attaques spéciales (p.57)

Circonstances particulières (p.61)

Combattre à distance (p.62)

Section II: La santé (p.64)

Types de dommage (p.64)

Les blessures et la mort (p.66)

*Autres états préjudiciables
communs (p.67)*

Récupération et médecine (p.67)

Section III: Dangers divers (p.68)Chapitre IV: Une vie d'aventure (p.71)**Section I: Le corps (p.72)***Poids transportable (p.72)**Taille et avantages (p.72)***Section II: L'esprit (p.74)***Etat psychologique (p.74)**Résolution (p.75)**Sang-froid (p.76)**Style (p.76)*Chapitre V: Options de personnage (p.77)**Section I: Atouts et handicaps (p.78)***Généralités (p.78)**Atouts (p.79)**Handicaps (p.86)***Section II: Styles de combat (p.91)***Généralités (p.91)**Garde Royale (p.92)**Danse Macabre (p.94)**Maître de Guerre (p.96)**Vif-Argent (p.98)**Desperado (p.100)**Ame Noble (p.102)**Chasseur Obscur (p.104)*Chapitre VI: Equipement (p.106)**Section I: Principes (p.107)***Ressources (p.107)**Profils et construction (p.107)***Section II: Boutique (p.109)***Train de vie (p.109)**Objets de compétence (p.109)**Armes (p.110)**Armes exceed (p.115)**Véhicules (p.117)**Armures (p.120)*Chapitre VII: Occultisme (p.122)*Incantations (p.123)**Animisme (p.125)**Chronomancie (p.127)**Correspondance (p.129)**Elémentarisme (p.131)**Entropisme (p.133)**Essentialisme (p.135)**Illusionnisme (p.136)**Matérialisme (p.138)**Nécromancie (p.140)**Note sur les pouvoirs mystiques
(p.142)**Crédit illustrations (p.143)*

CHAPITRE I

Caractéristiques



Si les personnages d'Eris ont des talents et des compétences qui diffèrent, tous ont des caractéristiques qui leur sont communes, et qui affectent l'ensemble de leurs capacités.

Les 6 caractéristiques de base (Force, Dextérité, Vigueur, Intelligence, Intuition, Présence) définissent la base de votre personnage, ses aptitudes les plus essentielles.

VALEUR DES CARACTÉRISTIQUES

Dans ce jeu, les caractéristiques des personnages humains sont évaluées de 1 à 20, 1 représentant un handicap particulièrement lourd, tandis que 20 est le maximum théorique que peut atteindre un être humain normalement constitué. 10 est considérée comme une valeur moyenne, n'apportant ni avantage ni handicap particulier. Si un personnage n'a dans une caractéristique ni un véritable manque, ni un talent particulier, il se situera probablement à 10 ou 11.

Selon la valeur de caractéristique dont dispose le personnage, il obtiendra un bonus ou un malus à tous ses tests impliquant la caractéristique en question. Ce bonus se calcule facilement, il est égal à Score de caractéristique -10. Ainsi, un personnage ayant 8 en Force a un malus de -2 à toutes ses actions impliquant la Force, tandis qu'un personnage avec 18 en Intuition a un bonus de +8 à tous ses tests d'Intuition.

Voici un tableau indiquant ce que représente un score de caractéristique pour votre personnage. Vous y trouverez un qualificatif associé aux différentes valeurs de caractéristiques, ainsi qu'une idée de leur proportion dans la population:

TABLE 1: CARACTERISTIQUES

Valeur	Description	Fréquence	Valeur	Description	Fréquence
-	Non pertinent	-	12-13	Bon	Courant
1	Handicap extrême	Rarissime	14-15	Très bon	Fréquent
2-3	Handicap lourd	Rare	16-17	Excellent	Assez rare
4-5	Très faible	Assez rare	18-19	Extraordinaire	Rare
6-7	Faible	Fréquent	20-21	Héroïque	Rarissime
8-9	Médiocre	Courant	22-23	Épique	Hors norme
10-11	Moyen	Courant	24+	Divin	Légendaire

Jack O'Clock vous explique

Notion de valeur moyenne

Attention, le fait que 10 soit la valeur «moyenne» de référence ne signifie pas que tous les gens normaux n'ont que des 10 partout! Ca signifie que c'est le score le plus fréquemment rencontré, mais la plupart des individus ont tout de même des points forts, ce qui signifie qu'un score allant de 11 à 14 n'est pas rare non plus. Considérez que la plupart des gens ont des caractéristiques allant de 8 à 14. Ainsi, même un personnage secondaire sans grande importance peut s'avérer plus malin ou fort que ce que les personnages s'attendent à rencontrer: les humains sont imprévisibles!

LES CARACTÉRISTIQUES

FORCE

Puissance physique brute. La Force représente la capacité musculaire de votre personnage.

Cette caractéristique ajuste les tests visant à soulever ou casser quelque chose, et détermine le poids que votre personnage peut transporter. Elle est également d'une importance capitale pour les personnages combattants et pour tous ceux qui souhaitent transporter des armes lourdes. Les soldats, les ouvriers et les bagarreurs en tous genres ont souvent une Force élevée.

DEXTÉRITÉ

La Dextérité évalue la finesse et la précision des mouvements de votre personnage.

Sa vitesse, ses réflexes, sa coordination et la grâce qui habite ses déplacements dépendent directement de la Dextérité. Elle s'applique dans des domaines de compétences variés, allant du pilotage au vol à la tire, et est vitale pour tout tireur ou quiconque préfère esquiver les balles dans une fusillade. Les grands artisans, les danseurs, les tireurs d'élite ou les faussaires ont souvent une Dextérité élevée.

VIGUEUR

La Vigueur mesure l'endurance et la résistance physique de votre personnage.

Elle détermine directement le niveau de Santé de votre personnage ainsi que sa capacité à résister aux poisons, maladies ou autres agressions physiques. Elle est utile à tous les personnages, dans la mesure où tout le monde préfère rester en bonne santé. Les gens vivant sous des climats difficiles, les survivants, les grands sportifs ont tendance à avoir une Vigueur élevée.

INTELLIGENCE

L'Intelligence mesure la capacité brute de raisonnement de votre personnage, et non l'étendue de ses connaissances (qui se retrouvent dans les compétences).

Elle est mise en jeu chaque fois que le personnage doit mettre en lien des faits et des connaissances ou chaque fois qu'il faut évaluer une situation à tête reposée, trouver la solution de problèmes compliqués, découvrir de nouvelles applications pour des idées préexistantes et réfléchir rapidement. Les scientifiques, les détectives et les stratèges ont tous en commun une Intelligence élevée.

INTUITION

L'Intuition représente la capacité d'un personnage à obtenir des informations à partir des plus petits détails de son environnement, et à ressentir certaines choses avant même de les comprendre.

Cette caractéristique mesure l'acuité avec laquelle le personnage perçoit son environnement et les gens qui l'entourent, et sert entre autres à comprendre une situation rapidement, savoir dire à une personne les bons mots au bon moment ou à éviter une embuscade. Les enquêteurs de police, les psychologues et les diseurs de bonne aventure ont souvent une intuition élevée.

PRÉSENCE

La Présence mesure la capacité qu'a le personnage à s'imposer aux autres.

Elle permet de faire l'impression que l'on souhaite sur autrui, d'imposer son avis, d'inspirer les autres et évalue également la force de caractère réelle du personnage, et non simplement celle perçue par les autres. Cette caractéristique est l'atout principal des politiciens, des dirigeants et autres manipulateurs en tous genres, des rock stars et des leaders exaltés.

Jack O'Clock vous explique:

Caractéristiques supérieures à 20

L'immense majorité des humains atteint ses limites au score de 20, mais qu'en est-il d'autres créatures?

Après tout, il paraît logique que les plus grands animaux puissent aller au-delà des limites des hommes, et cela ne vous étonnera pas qu'un éléphant, ou une baleine, puisse déployer une puissance supérieure à celle d'un athlète, même gonflé aux stéroïdes. Si? Une baleine pourrait ainsi avoir une Force de 24 en tant que créature de taille gigantesque, et elle n'a pour autant rien de Divin. Mais un homme ayant la même Force et capable de tenir tête à une baleine, lui, est au-delà des limites humaines.

Et puis, dans le monde d'Eris, certaines créatures pourraient bien rôder dans les ombres et avoir des capacités dont les humains peuvent à peine rêver. Et des humains d'exception pourraient apprendre à leur tenir tête malgré tout, augmentant avec le temps leur caractéristique de Force d'Ame. Moi-même, puisque l'on en parle... Oh, et puis non, il sera toujours temps pour ça plus tard.

Caractéristiques non pertinentes et égales à zéro

Vous avez sans doute remarqué, à l'intérieur du tableau, qu'une caractéristique pouvait être affublée d'un petit trait (non pertinent). Est appelée caractéristique non pertinente une caractéristique dont une créature n'a aucune utilité. Par exemple, un esprit dénué de corps n'a pas de score de Force, ou de Vigueur. Un robot ou un cadavre momifié réanimé par un sortilège interdit ont beau être impressionnants, leur conversation est souvent limitée, et ils n'ont pas de score d'Intelligence, d'Intuition ou de Présence. Dans ce cas, un petit trait est mis à la place du score, et la créature n'en tire ni bonus ni malus. En clair, ce n'est pas parce qu'un esprit n'a pas de score de Force qu'il est incapable de se déplacer. Mauvaise nouvelle, je sais.

Parfois, l'effet d'un poison, d'une maladie ou d'une malédiction surnaturelle peut amener un de vos scores de caractéristique à zéro. Dans ce cas, ce n'est pas bon pour vous: un personnage avec 0 en Force ou en Dextérité est incapable de bouger et se retrouve paralysé, tandis qu'un personnage avec 0 en Intelligence, Intuition ou Présence sombre dans un profond coma. Enfin, un personnage avec 0 en Vigueur est mort. Tout simplement.

Améliorer son potentiel

Les caractéristiques ne représentent pas les dons «innés» de votre personnage. La meilleure preuve, c'est qu'elles peuvent être améliorées au fil du temps avec l'expérience. C'est à vous de décider si cet idiot du village (Intelligence 6) que vous jouez est véritablement limité intellectuellement, auquel cas il développera plutôt d'autres points forts, ou s'il n'a tout simplement pas eu l'occasion d'exercer son esprit et pourra dans ce cas développer sa caractéristique d'Intelligence, y compris à des scores élevés. Rien n'interdit, dans les règles, qu'un personnage manifestement peu doué au début de sa carrière pour un domaine finisse par y devenir très bon, voire exceptionnel.

C'est à vous de choisir, en accord avec votre Conteur et le concept de personnage qui était le votre, comment ce dernier évoluera.



CHAPITRE II

Tests et compétences



Terence avait passé la journée entière à se mettre dans la peau de sa proie. Le vieux flic savait très bien comment procédaient la majeure partie des criminels, et s'il était le meilleur dans son domaine, c'était justement parce qu'il était capable de s'identifier à eux, de les comprendre et ainsi d'anticiper leurs actions. Il faisait grâce à ça l'admiration des jeunes membres de son unité, et son flair infailible ne lui avait jamais fait défaut.

Jusqu'à aujourd'hui. Il avait beau se poser la question de milles manières, il ignorait encore tout de celui qu'il traquait: le «tueur de la miséricorde», comme le surnommaient les journaux, dépeçait violemment les marginaux, malades et fous des bas-quartiers de la ville, et pourtant ceux-ci arboraient un visage radieux au moment de la découverte de leur... tête. Comment un tel exploit était-il possible, et que cherchait à faire le tueur, Terence n'en avait aucune idée. La seule chose qu'il savait, c'était que son adversaire était un chirurgien de talent et sans doute un excellent manipulateur pour amener ses victimes, pourtant naturellement méfiantes, à le suivre. Un adversaire hors pair, sans doute.

Mais l'inspecteur n'était pas non plus n'importe qui, et ses talents avaient fait les beaux jours de son service. La partie s'annonçait passionnante.

COMMENT UTILISER LES CARACTÉRISTIQUES DE SON PERSONNAGE? COMMENT SAVOIR SI UNE ACTION EST OU NON RÉUSSIE, ET QUELLES EN SONT LES CONSÉQUENCES? LA PREMIÈRE PARTIE DE CE CHAPITRE SERA CONSACRÉE AUX BASES DU SYSTÈME DE JEU ET AUX DIFFÉRENTS TYPES DE TESTS QUE VOUS AUREZ À EFFECTUER AU COURS DE VOS PARTIES.

QUI PLUS EST, LES CARACTÉRISTIQUES DE BASE D'UN PERSONNAGE NE SUFFISENT PAS À RÉSUMER TOUT CE QU'IL PEUT FAIRE. IL POSSÈDE ÉGALEMENT DES SAVOIR-FAIRE QUI LUI SONT PROPRES ET QUE D'AUTRES N'ONT PAS: VOTRE HÉROS POURRA ÊTRE UN ÉRUDIT SAVANT, UN ARTISTE RENOMMÉ, UN MANIPULATEUR AVERTI OU TOUT CE QU'IL VOUS PLAIRA. NOUS NOUS ATTARDERONS DONC À DÉTAILLER LES DIFFÉRENTES COMPÉTENCES.

Section I: Les tests

Afin de savoir si votre personnage réussit ou non une action qu'il entreprend, il faut effectuer un test. Nous allons donc détailler les différents types de tests que vous pourrez rencontrer dans Project: Eris.

TEST SIMPLE

Le test simple, comme son nom l'indique, est le type de test le plus répandu au cours d'une partie. Il sert à déterminer la réussite ou l'échec de la majeure partie des actions.

PRINCIPE

Lorsqu'un personnage tente une action, le Conteur indique à son joueur la combinaison Compétence + Spécialité (voir le fonctionnement des compétences dans la section II du présent chapitre) qu'il estime appropriée.

* * *

Terence a erré pendant des jours à la recherche du moindre indice sur le tueur de la miséricorde, malheureusement sans le moindre succès. L'inspecteur se sent fatigué et usé lorsqu'il aperçoit, dans le coin de son rétroviseur, un bar qu'il n'a pas encore visité et où semblent racoler toutes les pauvres filles du quartier. Il se trouve pile dans le quartier où ont eu lieu les premiers meurtres, et l'inspecteur décide d'y jeter un œil, afin de voir par lui-même quel talent il faudrait pour se trouver une victime dans le quartier.

Il se gare à côté, inspecte rapidement les environs puis jette un œil à l'intérieur: les odeurs d'alcool et de fumée remontent à ses narines et lui crient de s'enfuir, mais le vieux policier n'a jamais renoncé si facilement. Ce qui n'exclut pas quelques précautions. Rapidement, il camoufle sur lui tout ce qui pourrait le trahir, et se compose un costume de sans-abri convainquant, bien plus efficace dans ces quartiers que sa carte d'agent.



**Il faut aller chercher les informations
là où elles se trouvent.**

Il se gare à côté, inspecte rapidement les environs puis jette un œil à l'intérieur: les odeurs d'alcool et de fumée remontent à ses narines et lui crient de s'enfuir, mais le vieux policier n'a jamais renoncé si facilement. Ce qui n'exclut pas quelques précautions. Rapidement, il camoufle sur lui tout ce qui pourrait le trahir, et se compose un costume de sans-abri convainquant, bien plus efficace dans ces quartiers que sa carte d'agent.

Pour juger de la qualité du déguisement, le Conteur demande au joueur de Terence un test de Furtivité, spécialité Déguisement.

* * *

Le joueur concerné réalise alors le test, à l'aide d'1D20 + modificateur de la compétence appropriée + bonus de spécialité. Qui plus est, la compétence testée est toujours associée à une des 6 caractéristiques de base, dont le bonus (ou le malus) s'applique également. Ainsi, le test se fait selon la formule de base suivante:

1D20 + compétence + spécialité
+ bonus de caractéristique associée.

Terence est un inspecteur chevronné, doté de 6 points en Furtivité, et de 6 également dans sa spécialité Déguisement. Son Intuition hors norme (caractéristique associée à Furtivité) est à 18, pour un bonus supplémentaire de +8. Il effectue donc son test de Déguisement avec 1D20 +20.

Le Conteur fixe secrètement une Difficulté, c'est-à-dire le chiffre que devra atteindre ou dépasser le résultat du test pour que celui-ci soit considéré comme une réussite.

DIFFICULTÉ

La Difficulté donne une idée du challenge que représente l'action en question. Voici une échelle simple permettant de placer la majeure partie des actions que vous effectuerez en jeu:

• DIFFICULTÉ 5: ACTION ÉLÉMENTAIRE

Ce type d'action est une évidence pour la majeure partie des gens, même sans formation. Exemple: Toucher d'une pierre un mannequin immobile à 5 m (Acrobaties spécialité Coordination).

• DIFFICULTÉ 10: ACTION DE ROUTINE

Une action simple qui ne peut poser problème qu'à des profanes, s'ils ont peu de temps devant eux ou n'ont pas le droit à l'erreur. Exemple: Passer au-dessus d'une barrière de petite taille (Sports spécialité Saut)

• DIFFICULTÉ 15: ACTION SIMPLE

Tout le monde peut y arriver à condition d'avoir le temps et les moyens de recommencer en cas d'échec. Ce type d'action est une formalité pour un personnage entraîné. Exemple: Obtenir rapidement des informations sur les grandes rumeurs en ville (Investigation spécialité Renseignements).

• DIFFICULTÉ 20: ACTION COMPLEXE

Très difficiles voire impossibles pour les profanes sans talent naturel, ces actions demandent même du temps à des apprentis bien équipés. Un professionnel s'en acquitte sans mal. Exemple: remettre en marche un vieil ordinateur cassé (Sciences spécialité Informatique).

• DIFFICULTÉ 25: ACTION DIFFICILE

Ces actions sont quasi-inaccessibles aux personnages non-formés. Un professionnel peut éprouver des difficultés sérieuses, mais un maître y parviendra sans mal. Exemple: trouver de quoi se nourrir en hiver pendant plusieurs semaines dans un bois profond (Survie spécialité Milieu sauvage).

• DIFFICULTÉ 30: ACTION TRÈS DIFFICILE

Complexes même pour les spécialistes, ces actions demandent une sérieuse formation pour réussir. Seuls les meilleurs experts ont de fortes chances de réussite. Exemple: Traverser un océan en voilier (Pilotage spécialité Navires).

• DIFFICULTÉ 40: EXPLOIT

Ces actions sont réservées aux plus grands maîtres dans leur domaine et demandent des aptitudes clairement hors du commun. La plupart des professionnels classiques en sont incapables. Exemple: Falsifier sans erreur un document un document entraperçu une minute à peine (Larcin spécialité Falsification).

• DIFFICULTÉ 50: MIRACLE

Le joueur concerné réalise alors le test, à l'aide d'1D20 + modificateur de la compétence appropriée + bonus de spécialité. Qui plus est, la compétence testée est toujours associée à une des 6 caractéristiques de base, dont le bonus (ou le malus) s'applique également. Ainsi, le test se fait selon la formule de base suivante:

Difficultés

Les niveaux de Difficulté présentés ci-dessus ne sont pas fixes. Rien ne vous interdit de recourir à des Difficultés de 12, 23 ou 36 si vous jugez cela nécessaire. Et n'oubliez pas que sauf indication contraire, le Conteur n'a pas obligation de révéler la Difficulté qu'il oppose à l'action avant que le test n'ait lieu. Ceci peut vous permettre de camoufler que des actions sont en réalité bien plus faciles, ou bien plus difficiles, que ce que les joueurs croient!

Dans notre exemple, le bar dans lequel est rentré Terence est un lieu de réunion de tous les gens du quartier. Tout le monde s'y connaît, et les visages qui dénotent sont toujours rapidement reconnus.

De plus, avec la paranoïa due au tueur de la miséricorde, tout le monde est plutôt sur ses gardes. A priori, se faire passer pour un habitant du coin est un travail sur lequel la majorité des gens se casserait illico les dents, aussi le Conteur fixe-t-il la Difficulté à 25.

Mais notre policier est un expert, ancien agent d'infiltration, et avec un honorable 13 sur son dé, il atteint un total de 33, dépassant haut la main la Difficulté imposée. Il entre avec une dégaine de soûlard tellement crédible que personne ne semble s'étonner de le voir ici.

CIRCONSTANCES

Souvent, lorsque l'on tente de faire quelque chose, les circonstances s'en mêlent et rendent la tâche plus ou moins complexe que prévu. Ceci est le plus souvent compris dans la Difficulté que le Conteur soumet aux joueurs, comme nous l'avons vu plus haut. Ce n'est pas tant se faire passer pour un clochard qui est difficile pour Terence que de tromper une population qui se connaît bien en pleine

période de paranoïa.

Mais il peut aussi exister d'autres circonstances plus ponctuelles qui se surajoutent à la situation et qui peuvent intervenir sur les tests en les rendant plus simples ou plus difficiles. Il suffit parfois d'un détail pour changer du tout au tout le résultat d'une action. La règle générale est que toute circonstance favorable apporte un bonus de +2 au test du personnage, tandis que toute circonstance défavorable amène un malus de -2. Bien entendu, des événements importants peuvent amener des modificateurs eux aussi plus importants, au bon vouloir du Conteur: dans ce cas, le bonus/malus au test est de +/-4.

Notez également qu'une bonne idée d'un joueur peut valoir un bonus de circonstances. Après tout, si un joueur fait l'effort de trouver une bonne idée au lieu de simplement annoncer la compétence qu'il emploie, il est logique de prendre en compte le fait qu'il met toutes les chances de son côté!

Terence est désormais bien disposé pour obtenir un maximum d'informations de la part des habitués du bar. Ne souhaitant pas jouer la conversation avec chaque client, le Conteur demande alors au joueur de TERENCE d'effectuer un test d'Investigation spécialité Renseignements pour déterminer ce qu'il trouve.

Avec son Intuition à 18, sa compétence d'Investigation à 7 et sa spécialité Renseignements à 3, notre inspecteur effectue normalement son test avec 1D20 + 18. Seulement, la situation à ce moment n'est pas au beau fixe: il doit absolument questionner les témoins rapidement avant la fermeture du bar et doit faire attention à toutes ses questions pour ne pas se faire repérer (deux circonstances défavorables, -4). En revanche, il a déjà préparé un guide d'entretien précis auquel il a consacré du temps et qu'il peut réutiliser dans ces conditions (circonstance favorable, +2). Mais plus que tout, Terence est encore obsédé par l'image de cette prostituée qu'il a découverte le matin même, taillée en pièces et arborant pourtant un visage extatique. Cette vision le hante encore, de

manière presque surnaturelle, et le rend absent dans tout ce qu'il fait (circonstance défavorable valant -4 à elle toute seule). L'inspecteur, au vu des circonstances complexes du moment, effectue son test avec 1D20 + 12.e manière presque surnaturelle, et le rend absent dans tout ce qu'il fait (circonstance défavorable valant -4 à elle toute seule). L'inspecteur, au vu des circonstances complexes du moment, effectue son test avec 1D20 + 12.

EQUIPEMENT

En dehors des circonstances dans lesquelles l'action s'effectue, un autre élément important peut rentrer en ligne de compte: le matériel dont dispose le personnage. Ne pas avoir l'outil adéquat peut vous empêcher de faire appel à vos compétences. Lorsqu'un personnage souhaite effectuer un test de compétence sans matériel adapté, c'est au Conteur de déterminer s'il peut ou non tenter l'action. S'il est impossible de faire un test de Pilotage sans véhicule, un personnage spécialiste en Artisanat peut tenter de réparer quelque chose sans ses outils, ou un médecin peut tenter de soigner quelqu'un «avec les moyens du bord».

Dans ce cas, le Conteur inflige un malus de circonstances à l'action allant de -2 (outils de mauvaise qualité) à -4 (outils de fortune: un personnage tente d'extraire une balle avec ce qu'il a sous la main) voire plus s'il le souhaite.

Un personnage ayant accès au matériel de base nécessaire à l'usage de sa compétence ne gagne pas de bonus particulier (mais il évite déjà les malus), mais de très bons outils peuvent eux rendre sa tâche plus simple. Ainsi, un matériel abondant et de bonne qualité offre un bonus de circonstances de +2 sur les tests afférents, et du matériel de qualité supérieure offre un bonus de +4. Des outils d'une qualité exceptionnelle peuvent offrir un bonus allant jusqu'à +6.

Terence était éreinté par sa journée. Les conversations de comptoir (littéralement) avec les poivrots du coin n'avaient jamais été sa tasse de thé, encore moins que tous les autres types de conversation, et il espérait bien n'avoir plus à revivre ça avant un bon moment. Au moins la chasse avait-elle été bonne. Conscient d'avoir néanmoins éveillé quelques soupçons, il se glissa vers la sortie et rejoint rapidement sa voiture. Mais au moment où il fit tourner la clé, le moteur refusa de démarrer. Pestant contre sa mauvaise fortune et souhaitant régler le problème au plus vite avant d'avoir des ennuis, l'inspecteur se dirigea vers le coffre pour tenter de découvrir d'où vient la panne.

Le Conteur demande au joueur de Terence un test d'Artisanat spécialité Mécanique, et fixe secrètement la Difficulté à 18 (la panne est complexe à repérer pour un profane). Mais le policier n'a jamais eu que quelques rudiments de bricolage: 2 points en Artisanat et pas un point en Mécanique. Son Intelligence est de 14, lui offrant un bonus de +4 à son test, pour un total de +6. Il enrage de ne pas avoir pris d'outils utiles, et sa vieille lampe torche semble manquer dans sa boîte à gants. Il souffre alors d'un malus de -2 à son test, et n'obtient que 8 sur son dé, pour un total de 12. L'origine de la panne lui est inconnue.

TEST EN OPPOSITION

Il arrive souvent qu'un personnage ne se batte pas contre une situation dotée d'une Difficulté fixe, mais qu'il doive plutôt surpasser un adversaire au cours d'un test. Il en est ainsi, par exemple, quand:

- Deux adversaires se mesurent à la course sur 100m (Sports spécialité Course);
- Un manipulateur tente de mentir à sa victime (Persuasion spécialité Subterfuge contre Psychologie spécialité Calme).

Ces deux exemples montrent les deux types d'action en opposition possibles: le premier est celui dans lequel les adversaires (qui peuvent être plus que

deux) utilisent la même compétence pour parvenir au même but (une course, en l'occurrence). Dans ce cas, celui qui obtient le meilleur score à son test est le vainqueur, et chaque concurrent peut obtenir des bonus ou malus de circonstances ou d'équipement selon sa situation personnelle.

Dans le deuxième cas, les deux personnages n'ont pas le même objectif: le premier tente de convaincre son interlocuteur d'un mensonge, tandis que le second effectue un test pour savoir s'il va être trompé ou non. Cependant, un seul des deux peut l'emporter, et ce sera celui qui obtiendra le meilleur résultat au test opposé. Encore une fois, les différents participants peuvent avoir des bonus/malus de circonstances ou d'équipement si cela est pertinent.

Pendant que le vieux policier inspecte son moteur récalcitrant, quelqu'un l'observe discrètement, depuis le couvert d'une ruelle située un peu en amont du bar. Le Conteur demande donc au joueur de Terence un test d'Investigation spécialité Perception, avec un malus de circonstance de -2 pour la pénombre ambiante, tandis qu'il joue un test de Furtivité spécialité Discrétion pour le mystérieux personnage qui observe la scène au loin. Le résultat final donne un 24 pour l'inspecteur, contre 21 pour l'espion. Terence est le vainqueur, et s'il fait mine de n'avoir rien remarqué, il déplace légèrement un rétroviseur pour suivre du regard l'indiscret.

TEST ÉTENDU

Parfois, un seul test n'est pas suffisant pour déterminer si un personnage parvient ou non à faire quelque chose. Certaines actions s'effectuent davantage dans la durée: construire un appareil, monter une opération commerciale de longue haleine ou récolter des informations sur un sujet donné dans une bibliothèque peuvent prendre un certain temps.

L'enjeu est ici double: savoir si le personnage est ou non capable de réussir sa tâche en cours, mais aussi déterminer

combien de temps il va mettre. à parvenir à ses fins. Le test étendu s'utilise principalement lorsque l'on veut quantifier le temps que met un personnage à réussir son action.

Comme toujours, le Conteur fixe une Difficulté de base représentant la complexité de la tâche, mais il fixe également un Objectif. Le principe est simple: chaque fois que le personnage réussit un test, les points qu'il a obtenus en excédent sont «mis de côté». Dès que le total de points épargnés ainsi atteint l'Objectif fixé par le Conteur, la tâche est réussie. L'Objectif varie en fonction des circonstances, il peut aller de 5 (réparation très sommaire d'une chaise) à 100 ou plus (établir une documentation quasi-exhaustive sur un sujet donné).



Trouver la bonne information n'est qu'une question de temps...

Objectifs

Une même tâche peut avoir plusieurs Objectifs différents. Mettons qu'un joueur décide de chercher le plus d'informations historiques possibles sur une secte étrange dans des centres de documentation. Vous pouvez décider que son test d'Erudition spécialité Histoire aura une Difficulté élevée (la secte étant discrète, tout son savoir sera requis pour dénicher les indices) et vous pouvez également choisir de le faire progresser par paliers: vous fixez un premier Objectif à 10, puis un autre à 25 et un dernier à 50. S'il atteint le premier Objectif, il aura les informations de base pour comprendre son sujet, tandis que s'il persévère, les informations seront de plus en plus précises. Rien ne vous interdit d'ailleurs d'augmenter la Difficulté si cela est justifié après un certain seuil.

Vous pourriez penser que les personnages finiront toujours par tout réussir avec cette méthode. N'oubliez pas que les tests prennent du temps. Un personnage n'a pas toujours le temps de passer 8 heures par jour dans une bibliothèque à chercher d'obscures références ésotériques. Un cambrioleur n'a pas toujours des heures devant lui pour saboter un mécanisme de surveillance, et n'a peut-être que trois essais devant lui pour atteindre l'Objectif visé.

N'oubliez pas non plus les malus de circonstances! Un personnage ayant raté un ou deux tests d'affilée pourrait bien se convaincre qu'il n'y a plus rien à trouver, ou souffrir de ses erreurs, et vous pourriez lui infliger un malus cumulatif de -2 à tous ses prochains tests jusqu'à qu'il en réussisse un nouveau.

Persuadé d'avoir déjà vu la silhouette de ce type quelque part, Terence tente de se souvenir rapidement de tous les indices qu'il a accumulés jusqu'ici. Il avait passé tout le temps qu'il avait pu sur la scène de crime de ce matin, et il est persuadé d'y avoir trouvé quelque chose à ce sujet.

A ce moment, le Conteur avait autorisé au joueur de l'inspecteur trois tests d'Investigation spécialité Recherche pour dénicher des indices. La Difficulté était de 20, étant donné l'état chaotique de la scène de crime où l'on avait retrouvé la pauvre fille démembrée, et les Objectifs (secrets) à atteindre étaient de 5, 10 et 25, le dernier indice étant mieux caché que les autres. Le premier test de Terence avait donné un résultat de 28, lui permettant de mettre 8 points de côté et de découvrir le carnet de rendez-vous de la fille, le second test avait donné un 24, permettant de dépasser l'Objectif 10 et de tomber sur les seringues de drogue qui avaient semble-t-il servi à la rendre plus calme avant le massacre. Le dernier test avait été un 30, amenant la réserve de points à 22, pas assez pour découvrir la petite photo ensanglantée derrière une poubelle de la ruelle.

TEST ÉTENDU EN OPPOSITION

Lorsque deux personnes ou plus se mesurent sur une durée nécessitant plusieurs tests, on parle de test étendu en opposition. Comme pour un test en opposition classique, chacun effectue le test de compétence approprié, mais au lieu de devoir simplement vaincre l'autre une fois, il faut que chacun atteigne un Objectif fixé par le Conteur au regard des circonstances: une négociation tendue (Persuasion spécialité Expression), ou une tentative de piratage contre un système protégé par un informaticien de garde (Sciences spécialité Informatique) sont des exemples de duels se jouant sur la durée.

Chaque fois que l'un des adversaires remporte un test, il met de côté le nombre de points excédentaires par rapport au test de son (ou ses adversaires). Dès qu'il atteint son Objectif, il l'emporte. Ainsi, deux informaticiens qui s'opposent pour hacker ou défendre un système effectueront des tests opposés de Sciences spécialité Informatique, mettront chacun de côté les points excédentaires gagnés sur l'adversaire jusqu'à ce que l'un des deux ait gagné assez de points pour atteindre son Objectif et remporter le duel.



Les Objectifs choisis peuvent ainsi mettre en valeur d'autres capacités des personnages. Par exemple, notre duel entre informaticiens requiert bien entendu du savoir-faire technique, mais aussi une bonne dose de sang-froid et d'attention. Vous pouvez ainsi décider que l'Objectif à atteindre sera égal au score de Sang-froid de l'adversaire. Ceci permet de mettre en jeu à la fois les compétences techniques du personnage, mais aussi sa résistance au stress.

Ce type de test est particulièrement efficace lorsque la victoire de l'un ou de l'autre camp peut être mitigée. Si le vainqueur a cumulé 14 points et a atteint son Objectif, mais que son adversaire en a eu 12 sur un objectif de 15, on peut interpréter le résultat comme une victoire serrée (le hacker parvient à pénétrer dans le système, mais dispose de peu de temps, par exemple, pour accomplir ses recherches). Parfois en revanche, seule une victoire totale de l'un ou de l'autre peut exister, et une seule réserve de points est tenue: le but de l'un est alors de l'amener au-dessus d'un score fixé, tandis que l'autre cherche à la réduire en-dessous d'un autre score donné. C'est typiquement le cas des courses-poursuites, qui peuvent certes durer plus ou moins longtemps, mais dont l'issue est binaire: soit le fuyard est rattrapé, soit il ne l'est pas.

Terence a bien observé les environs, et son gaillard est doué: aucun endroit ne lui permettra de l'approcher discrètement. Il n'y a plus qu'une chose à faire: d'un bond d'un seul, le vieux policier se rue à la poursuite de l'espion. Celui-ci réagit sur l'instant et prend la fuite. Le Conteur déclare que chaque participant à la course-poursuite doit effectuer un test de Sports spécialité Course. A cause de la distance qui les sépare, le Conteur estime que l'état actuel de la réserve est de 20 points. Chaque fois que le poursuivant (Terence) remporte un test, sa marge de réussite viendra se retrancher à ces 20 pts, son but étant de réduire l'écart avec sa cible et d'atteindre un Objectif 0. S'il y parvient, il remportera la course en rattrapant le voyeur.

Ce dernier, lui, ajoutera ses marges de réussite dans le but d'atteindre le score de 30, qui lui permettra de semer son poursuivant (Il a déjà une bonne avance, d'où le fait qu'il ait besoin de moins de points pour fuir dans ces ruelles étroites).

Le premier test de Terence donne un 15, tandis que le fuyard détale étonnamment vite (24). La réserve passe donc à 29. Au second tour de course, le corps rouillé du policier donne tout ce qu'il a: 22, tandis que le poursuivi semble fatiguer:

18. La réserve revient donc à 25, mais le dernier tour de poursuite voit l'inspecteur perdre pédale: 12 seulement, contre un nouveau 24 pour l'espion, qui atteint largement l'Objectif de 30 et détaille à toutes jambes pendant que Terence se maudit d'avoir perdu son souffle aussi vite.

CAS PARTICULIERS

TESTS INNÉS

Il peut arriver qu'un test ne demande pas d'association avec une compétence particulière.

Par exemple, vous pouvez juger que se faire remarquer d'une personne dans une soirée au milieu d'une foule est un simple test de Présence, ou que se souvenir d'un événement lointain n'est qu'un test d'Intelligence pur et simple.

Dans ce cas, effectuez le test à l'aide d'1D20 + modificateur de caractéristique + bonus/malus de circonstances ou d'équipement (le cas échéant). N'oubliez pas d'ajuster la Difficulté, qui devra nécessairement être plus basse puisque le personnage ne dispose pas de bonus de compétence.

Cette méthode peut vous convenir chaque fois que vous avez envie d'effectuer un test simple et rapide. Toutefois, en cherchant bien, vous trouverez presque toujours une combinaison de compétence + caractéristique qui collera à la situation en cours. Se remémorer un événement du passé peut solliciter votre Psychologie spécialité Calme, associée à l'Intelligence au lieu de l'Intuition. Se faire remarquer dans la foule peut correspondre à un test de Persuasion spécialité Expression, qui prend également en charge le langage corporel et est naturellement associée à la Présence.

Vous avez donc toujours le choix lorsque vous décidez quel type de test vous voulez effectuer!

COOPÉRER

Parce que l'on a pas toujours que des ennemis et des opposants dans la vie, la coopération est un moyen bien pratique de parvenir à vos fins.

En unissant leurs forces, plusieurs personnes peuvent parvenir à faire ce qu'une seule n'aurait pas réussi. Pour un test réunissant plusieurs efforts concertés, le personnage ayant le meilleur bonus dans la compétence sollicitée est considéré comme le meneur. Les autres sont des adjuvants, effectuant eux aussi un test (le plus souvent le même, mais pas nécessairement, si leur assistance prend une autre forme), mais d'une Difficulté diminuée (en général de 10 points): chacun d'entre eux qui réussit son test donne un bonus de +2 au test du meneur.

Jack O'Clock a une remarque pour vous:

L'union fait la force

Si l'union est bien pratique pour arriver à des résultats, il arrive aussi que la participation de trop de monde donne des résultats médiocres. En somme, le Conteur limite à sa guise le nombre de participants «efficaces» pouvant aider le personnage et pouvant donc effectuer un test pour lui accorder un bonus. Gardez également en mémoire qu'il faut que la compétence employée pour aider soit efficace. Vous ne pouvez pas utiliser votre compétence d'Occultisme pour faire la cuisine (quel genre de tambouille préparez-vous donc?).

JOUER SANS DÉS

Vous n'avez pas toujours besoin de lancer les dés pour résoudre une action. La majeure partie d'entre elles se résolvent d'ailleurs sans dés:

Les actions évidentes n'ont pas besoin de jet de dés. Inutile de tester chaque pas que votre personnage fait. De même, il est inutile de tester pour savoir si votre personnage doté d'un bonus de +20 en Artisanat spécialité Navire va réussir à remonter une voile par temps sec (Difficulté 15). Avec son niveau de compétence,

il ne peut que réussir, passez donc à autre chose.

Enfin, pour toutes les actions, souvenez-vous d'une règle simple: lorsqu'un personnage a tout son temps, et qu'un échec n'apporte pas de conséquences néfastes, il peut recommencer autant de fois qu'il veut jusqu'à obtenir un résultat optimal. Ceci a deux conséquences:

- un personnage peut choisir de doubler le temps qu'il prend pour faire appel à sa compétence et choisir ainsi de «faire 10», à savoir considérer qu'il a jeté le dé et que ce dernier a eu un résultat de 10. Au prix d'un peu de temps, le personnage s'assure un résultat moyen;

- avec beaucoup de temps, en multipliant le temps requis par 20, il est possible de «faire 20»: tout se passe comme si vous aviez jeté le dé jusqu'à faire un 20 naturel (c'est-à-dire avant modificateurs), en ignorant tous les échecs entre temps.

RÉUSSITES ET ÉCHECS CRITIQUES

Project: Eris ne vous propose pas à proprement parler de gestion des réussites exceptionnelles et des échecs lamentables. L'effet d'un test magistralement réussi est laissé à l'appréciation du Conteur et du joueur, tout autant qu'un test au résultat minable.

A titre de guide, considérez qu'un test battant de 10 points la Difficulté initiale est réussi avec brio, et sera appelé «réussite critique» tandis qu'un test raté de 10 points ou plus est sérieux ratage et sera nommé «échec critique». Toutefois, hormis de rares cas précisés expressément par les règles (tests d'Occultisme notamment, lorsqu'il s'agit de lancer une incantation), vous n'avez aucune obligation de considérer qu'un échec critique provoque une catastrophe ou qu'un succès critique apporte beaucoup plus qu'un succès normal.

En somme, choisissez en fonction des circonstances et de ce que vous inspire le résultat du test comment se passe l'action décrite! Sachez utiliser les plantages comme de nouvelles occasions de faire avancer votre histoire.

Jack O'Clock est décidément partout dans ce bouquin:

Actions impossibles

A l'inverse, inutile de tester les actions trop difficiles pour les personnages. Si un de vos joueurs essaie de traverser une mer à la nage sans points en Athlétisme, expliquez-lui clairement que c'est impossible. Ne vous hasardez pas à lui passer les dés en lui disant «tiens, vas-y, essaie» pour lui expliquer ensuite qu'il a échoué même avec son 20 naturel au dé!

Il en va de même pour certains tests en opposition: ne permettez pas à un freluquet avec 5 en Force de faire un test de bras de fer contre un costaud avec 16 dans la même caractéristique. Vous prenez le risque qu'il gagne malgré l'écart de leurs bonus respectifs, alors qu'il paraît logique que celui qui a la plus grande force l'emporte à coup sûr. En somme, faites preuve de bon sens lorsque vous demandez un test. Souvenez-vous que souvent, vous n'êtes pas vraiment obligé de jeter les dés: réservez-les pour des situations vraiment tendues.

Faire 10 ou 20

Ces deux règles peuvent vous permettre de gagner beaucoup de temps en jeu en vous évitant des lancers de dés à répétition «jusqu'à ce que je réussisse». Mais souvenez-vous que pour y avoir recours, il faut que les tentatives soient sans danger: si un échec amène des risques ou des dangers, ou si le nombre de tentatives du personnage est limité, alors cette règle ne peut être employée et il faut lancer le dé comme prévu. Impossible donc de prendre tout son temps pour raffiner des exploits...

Section II: Les compétences

COMMENT ÇA MARCHE

Les compétences sont une part importante de votre personnage.

Elles déterminent ce qu'il a appris au cours de sa vie, et conditionnent la plupart des tests que vous aurez à effectuer dans le jeu. Il existe 17 compétences dites généralistes dans ce jeu, chacune se divisant ensuite en plusieurs spécialités permettant des activités différentes. Le score (appelé degré de maîtrise) associé à la compétence généraliste s'ajoute aux tests impliquant toutes ses spécialités, tandis que le degré de maîtrise associé à une spécialité ne s'ajoute qu'aux jets mettant en œuvre cette utilisation-là de la compétence.

Par exemple, la compétence généraliste de Persuasion comprend trois spécialités distinctes: Expression/Subterfuge/Intimidation. Si un personnage dispose d'un degré de maîtrise de 5 en Persuasion, de 4 en Expression et de 2 en Intimidation il aura un bonus de +9 à tous ses tests d'Expression (compétence généraliste + spécialité), +7 à tous ses tests de Subterfuge (même calcul) et seulement +5 aux tests d'Intimidation (la compétence généraliste seule, puisqu'il n'a aucun point dans cette spécialité).

Qui plus est, chaque compétence généraliste est associée à une des 6 caractéristiques de base, dont le modificateur s'applique aux tests relevant de cette compétence, toutes spécialités confondues.

Ainsi, Persuasion est associée à la Présence. Avec un score de 13 en Présence (+3 de modificateur), votre personnage a +3 à tous ses tests de Persuasion, toutes spécialités confondues. Ce qui donne, dans la continuité de l'exemple précédent, des bonus totaux de +12 en Expression, +10 en Subterfuge et +8 en Intimidation.

Il est à noter qu'on ne fait jamais de test de compétence généraliste seule (à moins que vous ne le décidiez expressément). Le test associe toujours une compétence et une de ses spécialités.

AMÉLIORER SES COMPÉTENCES

Dès le début du jeu, et au fur et à mesure des aventures de votre personnage, celui-ci améliorera ses talents et gagnera de l'Expérience, qui pourra être dépensée entre autres dans les compétences. Vous aurez alors deux choix pour augmenter un de vos savoir-faire: améliorer la compétence généraliste ou une de ses spécialités.

Le degré de maîtrise total affecté à une compétence généraliste avant modificateurs (y compris de caractéristique) ne saurait être supérieur à 10. En somme, dès que vous avez une base de +10 dans n'importe quelle compétence généraliste, vous ne pouvez plus augmenter votre modificateur total que par le jeu des spécialités. Ceci représente le fait que si l'on peut avoir d'excellentes connaissances d'un domaine en général, en connaître tous les aspects sur le bout des doigts n'est pas aussi simple.

Le degré de maîtrise affecté à une spécialité ne peut pas, pour un humain normal, dépasser +10 non plus. Au-delà de ce seuil, il vous faudra investir, si ce n'est pas déjà fait, dans la compétence généraliste. Ceci représente le fait qu'avec une telle maîtrise, vous avez bien dû apprendre quelque chose sur tous les champs de savoir connexes.

En somme, le bonus de maîtrise maximum que peut atteindre un personnage humain normal dans une spécialité donnée est de 20 (10 de compétence généraliste + 10 de spécialité) + bonus de caractéristique associée + bonus divers. Avec ce système, deux personnages peuvent avoir la même compétence généraliste mais développer des spécialités, et donc des points forts, totalement différentes et donc complémentaires.

ECHELLE DE VALEUR SIMPLE

Pour avoir une idée de ce à quoi correspond le niveau de maîtrise de votre personnage, comparez son degré de maîtrise total (comp. généraliste + spécialité) au tableau de la page suivante.

TABLE II: NIVEAUX DE MAÎTRISE

Maîtrise	Niveau	Description
1-2	Novice	Quelques notions de base, pas plus
3-4	Apprenti	Les connaissances élémentaires dans le domaine
5-6	Etudiant	Vous commencez à manier les subtilités de votre matière
7-8	Entraîné	Vous pouvez en remontrer à la plupart des gens
9-10	Professionnel	Vous pouvez vivre de vos talents
11-12	Expert	Vous avez acquis un savoir-faire rare et très demandé
13-14	Sommité	Vous êtes parmi les meilleurs experts au niveau national
15-16	Maître	Un des meilleurs talents au niveau international
17-18	Grand maître	L'élite de l'élite sur cette planète
19-20	Légende	Votre maîtrise rarissime a fait de vous une légende

Jack O'Clock vous invite dans les coulisses:

Micro-économie

Lorsque vient le moment de faire des calculs rapides pour savoir ce que vous allez bien pouvoir faire de vos points d'expérience, gardez en tête la différence qui existe entre compétence généraliste et spécialité:

Monter une compétence généraliste est souvent payant, parce qu'elle s'applique sur plus de tests. C'est moins cher que d'augmenter chacune des spécialités afférentes, mais c'est aussi un plus gros investissement. C'est une bonne idée si vous vous servez au moins régulièrement de deux des trois spécialités liées à cette compétence, ou si vous avez déjà atteint des sommets dans la spécialité qui vous intéresse.

Les spécialités, elles permettent de mettre l'accent sur des points forts de votre personnage à peu de frais. Si vous vous servez beaucoup de l'une d'entre elles, mais de rien d'autre à l'intérieur de la compétence généraliste, alors il s'agit d'un bon investissement;

Réalisme et JdR

Ce système est un compromis entre une certaine personnalisation de vos personnages et un fonctionnement rapide et intuitif. Bien sûr, il n'est pas pleinement réaliste. Un maître ébéniste ayant +18 de base en Artisanat spécialité Ebénisterie aura aussi un bonus, par le jeu de sa compétence généraliste, pour rempailler les chaises ou construire un char d'assaut (autres utilisations possibles d'Artisanat). Mais le bonus est finalement peu important comparativement à sa véritable spécialité, et le nombre d'occasions de rempailler les chaises pendant une séance fait que vous n'avez pas vraiment à craindre de gros problèmes d'incohérence.

U got the power!

Encore une fois, vous êtes libre de modifier la caractéristique associée à une compétence si la situation le permet. Si vous jugez qu'un test de Psychologie spécialité Détermination devrait se jouer avec la Présence et non l'Intuition, faites comme bon vous semble.

Idem pour les règles générales: si vous trouvez que Furtivité devrait toujours être associé à la Dexterité comme dans un autre jeu dont je tairais le nom, modifiez donc cette règle. Après tout, c'est le Conteur qui détermine quelles règles il souhaite mettre en place ou non.

Aucune malédiction ne vous sera jetée. Promis.

DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

Par la suite, les compétences vont vous être détaillées, sur le schéma suivant: d'abord vous sera présenté le nom de la compétence généraliste, avec entre parenthèses les mentions suivantes:

- la caractéristique associée à la compétence en question (par exemple, Armes à feu est associée à la Dextérité);

- le mot Formation ou Innée. Une compétence Innée peut s'utiliser sans avoir investi aucun degré de maîtrise dedans. En revanche, une compétence nécessitant une Formation ne peut pas être utilisée aussi simplement: celui qui tente d'y faire appel sans aucun degré de maîtrise dans la compétence ou dans la spécialité qu'il utilise souffre d'un malus de -4 à son test, et le résultat total ne peut dépasser 15 quel que soit le score obtenu. Mais il peut bien sûr être inférieur à 15!!!

- éventuellement la mention Spécialités multiples. Ceci indique que la compétence en question recouvre un grand nombre de spécialités différentes, qu'il serait fastidieux d'énoncer et qui fonctionnent toutes sur le même modèle. Exemple: Erudition comprend d'innombrables spécialités possibles: Histoire, Géographie, Religion, Littérature, etc.

Enfin, vous sont donnés le descriptif de la compétence et les spécialités qui la composent, ainsi que toutes les actions différentes que peut tenter votre personnage (pour les compétences à Spécialités multiples, votre personnage peut tenter toutes les actions décrites avec la ou les spécialités dont il dispose). Ceci comprend, outre un texte d'introduction pour vous expliquer à quoi sert dans le détail cette action, les points suivants:

- TYPE DE TEST: Ici vous est donné le type de test employé (Simple, En opposition ou Étendu). Ainsi, dans la compétence Survie spécialité Animaux, il est écrit Simple. Cela signifie que quand vous effectuez un test sous cette spécialité, vous utilisez les règles du test simple. La Difficulté des tests est aussi détaillée à cet endroit..

- ACTION: Le temps nécessaire pour faire appel à la compétence, et éventuellement le type d'action utilisé pour ce faire pendant une scène d'action.

- SUCCÈS: Ce qui se passe en cas de réussite au test.

- MODIFICATEURS SUGGÉRÉS: Des exemples non exhaustifs de ce qui pourrait apporter des bonus au test du personnage, ou au contraire lui compliquer la tâche.

- NOUVELLES TENTATIVES: Ce qu'il se passe si le personnage échoue et veut réessayer immédiatement. S'il est écrit «Oui» ici, le personnage peut utiliser les options «faire 10» ou «faire 20» sauf avis du conteur. S'il est écrit «Non», il lui faut l'accord du Conteur.

Vous n'avez bien sûr pas besoin de connaître par cœur le fonctionnement de chaque test. En réalité, tous fonctionnent de la même manière, autour des 4 mêmes types de test (simple, en opposition, étendu, ou étendu en opposition). A partir du moment où vous connaissez le fonctionnement de ces tests, vous pourrez rapidement retrouver le fonctionnement de toutes les compétences détaillées ci-après.

LISTE DES COMPÉTENCES

ACROBATIES (DEX, INNÉ)

Cette compétence mesure la coordination, les réflexes, la souplesse et l'entraînement de votre personnage pour tout ce qui touche à la finesse corporelle. Là où Athlétisme se concentre sur les prouesses physiques, les personnages spécialistes de cette compétence sont virevoltants, gracieux, précis et lestes. Les gymnastes, les cambrioleurs, les rois de l'évasion et les acrobates de tous poils ont un besoin vital de cette compétence.

SPÉCIALITÉ COORDINATION

Cet aspect de la compétence d'Acrobaties mesure la souplesse du personnage et sa capacité à s'acquitter de travaux de

précision avec son corps. Toucher une cible au loin avec un jet de pierre, ramasser son arme d'un coup de pied bien senti ou défaire ses liens sont des utilisations possibles de cette compétence.

- **TYPE DE TEST:** Simple. La Difficulté varie en fonction de la complexité de l'action.

- **ACTION:** Le plus souvent, une action simple. D'autres actions, comme se défaire de ses liens, peuvent prendre davantage de temps.

- **SUCCÈS:** Le personnage accomplit l'action tentée.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Selon le matériel employé.

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Non.

SPÉCIALITÉ EQUILIBRE

Cette spécialité permet au personnage d'effectuer des actions spectaculaires: rester en équilibre sur un fil, effectuer un triple salto arrière et retomber sur ses pieds comme si de rien n'était. Elle permet de se sortir de certaines situations indéli-cates avec panache, et aussi de divertir un public (comme avec la compétence Arts, voir plus bas).

- **TYPE DE TEST:** Simple. La Difficulté varie en fonction de la complexité de la tâche. En combat, effectuer une cabriole spectaculaire peut si le Conteur l'accepte conférer un bonus de +4 à la prochaine action d'attaque du personnage. La Difficulté est alors de 25.

- **ACTION:** Une action simple.

- **SUCCÈS:** Le personnage accomplit l'action tentée.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Obstacles sur le sol (-2), Endroit exigu (-4).

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Non.

SPÉCIALITÉ ESQUIVE

La capacité du personnage à agir vite et bien, l'esquive mesure les réflexes du personnage et leur efficacité. Cette spécialité est très utile en combat (cf. chapitre dédié), mais peut aussi servir ponctuellement à esquiver d'autres dangers, comme un camion lancé à vive allure dans sa direction ou simplement une gifle envoyée par une dame offensée. C'est à ces cas qu'est dédiée cette section, et non à l'utilisation de l'esquive en combat.

- **TYPE DE TEST:** Simple. La Difficulté dépend de la vitesse du danger et de sa proximité: éviter une voiture lancée à 50 km/h qui se trouve à 50m aura une Difficulté de 10, tandis qu'éviter les chutes de rochers d'une avalanche aura une Difficulté de 20. Des dangers plus rapides encore peuvent avoir une Difficulté supérieure.

- **SUCCÈS:** Une réussite indique que le personnage évite le danger. Si cela n'est pas possible, il minimise les dommages et ne subit que la moitié des dégâts prévus.

- **ACTION:** Instantanée.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Espace dégagé (+2), Caches et protections abondantes (+4), Mauvaise visibilité (-2), Terrain très exigu (-4).

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Non.

ARMES À FEU (DEX, FORMATION, SPÉCIALITÉS MULTIPLES)

Comme son nom l'indique, cette compétence sert à déterminer le niveau de maîtrise des armes à feu. L'intégralité des règles concernant l'utilisation de ce type d'armes se trouve dans le chapitre Combat. Cette section ne détaillera donc qu'une utilisation de cette compétence.

Comme son nom ne l'indique pas, cette compétence est aussi celle qui vous



permet de tirer avec des armes moins élaborées comme l'arbalète, l'arc ou la fronde. Ne les oubliez pas!

• *Entretien*

Les personnages utilisant des armes à feu peuvent entretenir eux-mêmes leurs armes en réussissant un test d'Armes à feu associé à la spécialité adéquate. Ceci évite que l'arme s'abîme après une journée d'utilisation.

• **TYPE DE TEST:** Simple, Difficulté 15.

• **SUCCÈS:** Si le test est réussi, l'arme est prête à servir de nouveau. Si c'est un échec, les prochaines utilisations de l'arme subiront un malus de -2. Ce malus se cumule chaque fois que l'arme n'est pas nettoyée au moins une fois par jour après utilisation.

• **ACTION:** 10 minutes, une fois par jour au moins si l'arme a servi.

• **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Selon l'équipement dont dispose le personnage. Un kit d'entretien de bonne qualité confère des bonus aux tests.

• **NOUVELLES TENTATIVES:**

Oui.

ART (PRÉ, INNÉ, SPÉCIALITÉS MULTIPLES)

Cette compétence mesure le talent de votre personnage dans les différents champs artistiques. Il pourrait être un grand peintre, un musicien amateur ou un féru de poésie. Elle sert principalement pour le personnage à gagner sa vie, ou à susciter la sympathie et l'admiration des gens autour de lui.

Exemples de spécialités possibles:
Guitare, chant, comédie, danse classique, peinture abstraite, sculpture...

• *Toucher un public*

Si sa forme d'expression artistique s'y prête, le personnage peut tenter de s'attirer la sympathie du public avec cette action. Il chante quelque chose, danse ou fait n'importe quel numéro susceptible de révéler ses talents. Les arts vivants s'y prêtent davantage, mais un peintre peut utiliser cette action et faire une esquisse rapide pour divertir son auditoire.

- **TYPE DE TEST:** Simple. La Difficulté dépend de l'auditoire: un public acquis à la cause du personnage ne demandera qu'une Difficulté 10, tandis qu'un public étranger ou exigeant pourra demander un 15 ou un 20. Une prestation de 30 ou plus peut en principe déridier n'importe quel auditoire, fût-il hostile.

Notez que le fait que la Difficulté soit plus faible devant un public amical ne signifie pas que le personnage joue mieux devant ces personnes, mais simplement qu'une prestation de moindre qualité leur suffit, alors qu'il faut des talents de virtuose pour convaincre un auditoire hostile.

- **SUCCÈS:** Si le personnage réussit le test, sa prestation est satisfaisante. Il peut par la suite interagir avec son public et bénéficier d'un bonus de circonstances en le faisant, allant de +2 à +4 le plus souvent.

- **ACTION:** Un test prend en moyenne une heure.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Salle de spectacle aménagée (+2), endroit bruyant ou étriqué (-2), public très occupé à autre chose (-4).

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Oui, mais un public qui n'a pas été conquis la première fois devient de moins en moins réceptif, la Difficulté augmente alors sensiblement.

• *Composer une oeuvre*

Cette utilisation de la compétence Arts permet au personnage de réaliser une oeuvre qui perdurera dans le temps, plutôt que de faire une représentation éphémère: il peint un tableau, écrit un roman ou invente un pas de danse qui révolutionnera le monde de l'art à jamais (rien que ça).

- **TYPE DE TEST:** Etendu. Le personnage fixe lui-même la Difficulté du test, et doit ensuite atteindre un Objectif dépendant de la longueur de ce qu'il cherche à accomplir. Un musicien désirant composer un album entier devra peut-être atteindre un Objectif 50, tandis qu'un danseur inventant un simple pas devra

peut-être atteindre un Objectif 10, tandis qu'un danseur inventant un simple pas devra atteindre 10.

- **SUCCÈS:** Si le personnage atteint l'Objectif, son oeuvre est terminée. Quiconque la voit est automatiquement affecté par l'action Toucher un public, comme si le personnage avait obtenu comme résultat la Difficulté qu'il s'était lui-même fixé. Ainsi, s'il s'était fixé un Objectif 25, on considérera qu'il a fait 25 à son test d'Art face à tous ceux qui voient son tableau.

Au gré du Conteur, composer une oeuvre peut avoir bien d'autres utilités: faire passer un message crypté, diffuser une idée, par exemple. Dans ce cas, il est libre d'augmenter la Difficulté pour que le but du personnage soit atteint.

- **ACTION:** Un test prend en moyenne une heure.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:**

-

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Oui.

ARTISANAT (INTEL, FORMATION, SPÉCIALITÉS MULTIPLES)

Cette compétence mesure les capacités de création manuelle de votre personnage. Cela regroupe à la fois un certain savoir-faire technique et une bonne compréhension de la mécanique et des plans en tous genres. Ainsi, il est possible avec cette compétence de remonter des voitures tout autant que de réaliser une superbe commode en bois rare.

Exemples de spécialités possibles: Ebénisterie, Mécanique automobile, Aviation...

• *Construction*

Usage principal de la compétence d'Artisanats, cette action vous permet de fabriquer n'importe quel objet qui entre dans votre spécialité. Cela revient souvent

moins cher que de l'acheter tout fait, mais prend plus de temps. D'un autre côté, vous êtes certain d'obtenir exactement l'objet que vous souhaitez. atteindre 10.

- **TYPE DE TEST:** Etendu. La Difficulté dépend de la complexité de la pièce à fabriquer: si créer une chaise en bois inesthétique ne vous demandera qu'une Difficulté 10, monter une voiture soi-même demandera une Difficulté de 25 en raison des innombrables paramètres à prendre en compte. L'Objectif dépend directement de la taille de l'ouvrage à réaliser, et peut aller de 10 (tabouret en bois) à 50 (la voiture) voire plusieurs centaines de points (construire une maison, un avion). Réaliser un objet de qualité supérieure augmente également la Difficulté, voir chapitre Equipement.

- **SUCCÈS:** Une fois l'Objectif atteint, l'objet est pleinement fonctionnel. A noter que cette action peut aussi servir à réparer un objet cassé.

- **ACTION:** Une journée de travail (8H) par test.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** En fonction du matériel disponible pour le personnage. On ne peut pas recourir à cette action sans matériel de base ni outils. Par défaut, considérez que le matériel nécessaire à la création d'un objet vaut la moitié du prix de vente de l'objet fini.

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Oui. Cependant, si le personnage échoue de 10 points ou plus à l'un de ses tests, il sabote une partie de son matériel, et doit à nouveau payer un quart du prix de son matériel en plus (soit un huitième du prix total de vente de l'objet).

ATHLÉTISME (FOR, INNÉ, SPÉCIALITÉS MULTIPLES)

Cette compétence mesure les capacités sportives, l'endurance et le potentiel du personnage dans les activités physiques. Si la coordination, les cabrioles et l'équilibre relèvent davantage de la compétence Acrobaties, l'Athlétisme est inestimable

pour les aventuriers, les explorateurs ainsi que pour tous ceux qui ont besoin d'une bonne condition physique.

Exemples de spécialités possibles:

Saut, Escalade, Natation, Course.

• *Epreuve sportive*

Cette action s'utilise chaque fois que le personnage doit surmonter une épreuve en exploitant sa force et son entraînement physique avant toute chose.

- **TYPE DE TEST:** Simple. La Difficulté dépend de l'action en cours. Des tâches classiques demandent une Difficulté de 10 (nager en eau calme), tandis que des obstacles plus difficiles ont une Difficulté plus élevée. Exemples: escalader une falaise avec appuis (15), nager en transportant un ami blessé avec soi (20), escalader une falaise à pic (25). Une action particulièrement longue peut bien sûr, au gré du Conteur, demander un test étendu.

Un test d'Athlétisme spécialité Saut permet de parcourir 3m en longueur + 1m50 tous les 5 points au-dessus d'une Difficulté 10 (par exemple, 6m pour un résultat de 20), ou le quart de cette distance en hauteur (1m50 avec un résultat de 20). Cette distance est divisée par deux si le personnage ne dispose pas d'au moins 3 mètres d'élan. Elle est multipliée par deux pour chaque catégorie de taille de la créature qui saute au-delà de la taille M, et divisée par deux pour chaque catégorie de taille inférieure à la taille M. Par exemple, une créature de taille TG saute 4 fois plus loin. Voir chapitre IV sur les différentes catégories de taille.

- **SUCCÈS:** Si le test est réussi, le personnage accomplit l'action sans incident.

- **ACTION:** Selon l'action. En combat, se déplacer avec un test d'Athlétisme est une action simple.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Selon l'équipement. Des conditions climatiques difficiles imposent un malus allant de -2 à -4.

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Oui si l'échec ne porte pas à conséquence (comme sauter une barrière sur un champ de courses). Non le reste du temps (si votre personnage a raté son test de Saut pour passer sur le toit d'en face, il aura du mal à rejouer un test).

- *Course poursuite*

Chaque fois qu'un personnage tente d'en rattraper un autre à la course, à la nage ou en grimpant, cette action entre en jeu. Les courses-poursuites avec des montures opposent les tests d'Athlétisme des montures, pas des cavaliers, mais ceux-ci effectuent un test de Pilotage pour parvenir à diriger leur monture. Le plus bas des tests est généralement pris en compte pour le résultat de l'action (sauf si la monture poursuit d'elle-même sa cible et/ou n'a pas besoin d'ordres de son cavalier, comme une course en ligne droite sur un parcours dénué d'obstacles). Les courses-poursuites en véhicule sont gérés par la compétence Pilotage.

- **TYPE DE TEST:** Etendu en opposition. La valeur initiale de l'Objectif est égal à la distance en mètres séparant les deux adversaires. Le poursuivant retire la marge de ses succès de l'Objectif, et doit réduire ce dernier à zéro pour rattraper sa cible. Le poursuivi, quant à lui, ajoute sa marge de réussite éventuelle à l'Objectif jusqu'à atteindre un score défini par le Conteur (par exemple, l'Objectif est à 20 si 20m séparent les deux adversaires au début de la course, et doit atteindre 50 si le Conteur estime que le fuyard sème son poursuivant à partir de 50m).

- **SUCCÈS:** Si l'Objectif dépasse le seuil fixé par le Conteur, le fugitif s'échappe. S'il est réduit à zéro, il est rattrapé.

- **SUCCÈS:** Un round.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Obstacle sur le chemin (-2), Ruelles labyrinthiques (+4 pour le fugitif).

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Non.

Jack O'Clock vous explique:

Equitation et course-poursuite

Précisément parce que c'est le moins bon résultat entre le test de Pilotage spécialité Equitation du cavalier et le test d'Athlétisme spécialité Course de sa monture qu'il est inutile d'avoir une monture puissante si vous êtes incapable de la diriger correctement. A moins que vous ne soyez en ligne droite, vous ne parviendrez pas à grand chose.

Inversement, même le meilleur cavalier du monde aura du mal à tirer son épingle du jeu avec une vieille mule malade...

ERUDITION (INTEL, INNÉ, SPÉCIALITÉS MULTIPLES)

Cette compétence représente le degré de connaissance de votre personnage dans différents champs du savoir. Erudition mesure la culture et la maîtrise des sciences humaines en général, tandis que la connaissance dans les sciences dures est représentée par une autre compétence (Sciences).

La plupart des personnages peuvent avoir des points en Erudition, pour d'innombrables raisons: peut-être votre personnage a-t-il eu un diplôme ou une éducation riche, peut-être s'est-il intéressé à un sujet en autodidacte, peut-être est-il simplement curieux de tout ce qu'il rencontre. Les intellectuels quel que soit leur origine développent souvent cette compétence.

Exemples de spécialités possibles: histoire, géographie, littérature, droit...

Deux types de tests peuvent être effectués avec la compétence Erudition:

- *Se souvenir d'une information*

Votre personnage cherche à se rappeler d'une information et fouille dans sa mémoire pour savoir s'il connaît, ou non, la réponse à la question qu'il est en train de se poser.

- **TYPE DE TEST:** Simple. La Difficulté dépend directement de l'information recherchée: une information de base demandera une Difficulté 10, tandis qu'une question technique nécessitant de bonnes connaissances demandera un 20. Une question d'expert extrêmement pointue pourra demander un résultat de 30 ou plus.

- **SUCCÈS:** Si le personnage réussit le test, il se souvient de l'information en question.

- **ACTION:** Instantanée. Il sait ou pas.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Selon l'équipement disponible: un ouvrage spécialisé à portée de main donnera un bonus de +2 à +4 au test selon sa qualité. Peu de circonstances diminuent les chances de réussir ce test.

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Non.

- *Rechercher une information*

Lorsque votre personnage ignore la réponse à une question, il peut également aller la chercher. Cet usage de la compétence d'Erudition permet de se renseigner sur un sujet que l'on ne connaît pas ou de rassembler des informations qui ne sont pas directement accessibles.

- **TYPE DE TEST:** Etendu. La Difficulté est évaluée de la même manière que pour se souvenir d'une information, selon le degré de complexité de la question. L'Objectif est fixé selon le niveau de renseignements visé par le personnage: 10 pour des informations sommaires et générales, 20 pour une bonne idée de la question, jusqu'à 50 et plus pour un tour vraiment exhaustif du sujet.

- **SUCCÈS:** Selon l'Objectif atteint, la qualité et l'exhaustivité des informations varie.

- **ACTION:** Environ une journée de travail (8H) par test.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** L'absence de lieu de travail (grande bibliothèque, connexion à différents réseaux d'information) empêche d'utiliser cette compétence. A l'inverse, une documentation particulièrement abondante et/ou de très bonne qualité peuvent faciliter considérablement la tâche (selon la qualité).

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Oui.

FURTIVITÉ (INTU, INNÉ, SPÉCIALITÉS MULTIPLES)

L'art de rester discret en toutes situations. La compétence de Furtivité permet à un personnage de se cacher, de prendre une apparence différente, ou de passer inaperçu au milieu de la foule. C'est un talent incontournable pour les voyous, les enquêteurs et les espions.

La plupart des tests de Furtivité ont pour seul but de ne pas se faire repérer ou reconnaître par quelqu'un d'autre, ce sont donc des tests en opposition. Bien sûr, nul n'est besoin de faire un test pour chaque personne susceptible de le repérer dans une foule, un test général fait tout aussi bien l'affaire (agrémenté au besoin d'un bonus de circonstances).

SPÉCIALITÉ CAMOUFLAGE

Le camouflage est l'art pour un personnage de devenir invisible et de se fondre dans un décor en usant de toutes les cachettes disponibles. Avec cet usage de la Furtivité, il devient à proprement parler indiscernable. Cette compétence s'utilise le plus souvent dans des lieux sauvages, ou des zones sécurisées (contrairement à Discretion qui vise plutôt des environnements urbains classiques). Les soldats guérilleros, les enfants habitués au jeu de cache-cache et les journalistes de journaux à sensation utilisent souvent cette spécialité.

- **TYPE DE TEST:** En opposition, contre Investigation spécialité Perception de chaque personne à tromper.

- **SUCCÈS:** Si le personnage réussit le test, il reste invisible. S'il échoue, il est repéré par au moins une personne.

- **ACTION:** Instantanée. Le test s'effectue de manière passive chaque fois que le personnage camouflé a une chance d'être repéré. Notez bien que le personnage doit avoir des cachettes à portée pour espérer se camoufler.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Zone accidentée (+2), présence d'un léger brouillard (+2), de nuit (+4), zone plutôt dégagée (-2), cibles alertées de la présence d'un intrus (-4). Un personnage camouflé subit un malus de -10 à ce test s'il se déplace à plus de la moitié de sa Vitesse.

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Non. Une fois que le personnage a été repéré, il lui faut à nouveau tromper la vigilance de ceux qui l'observent pour espérer se cacher à nouveau.

SPÉCIALITÉ DÉGUISEMENT

La spécialité Déguisement consiste, comme son nom l'indique, à modifier son apparence dans le but de tromper quelqu'un. Alors que Camouflage et Discretion permettent d'échapper au regard des autres, ce n'est pas le but d'un individu déguisé. Celui-ci désire plutôt se faire passer pour quelqu'un d'autre, et pouvoir avoir des interactions avec d'autres personnes sous le couvert de sa fausse identité. On peut utiliser Déguisement pour se faire passer pour un malfrat, un membre d'une organisation secrète ou pour emprunter l'identité d'un autre. Les imposteurs, les détectives et les comédiens ont tendance à développer cette spécialité.

- **TYPE DE TEST:** En opposition. Au moment où le personnage se déguise, il effectue un test et un seul qui servira de valeur de référence. Par la suite, toutes les personnes qui auront une interaction avec lui et qui ont une chance de comprendre qu'il n'est pas ce qu'il prétend être auront le droit à un test de Psychologie spécialité Empathie pour découvrir la supercherie.

- **SUCCÈS:** Si le personnage rem-

porte le test opposé, il est parfaitement crédible dans son rôle pour la personne à laquelle il parle en ce moment. S'il échoue, son interlocuteur perçoit la manœuvre.

N'oubliez pas qu'un petit malin peut tenter de cacher sa surprise à l'aide de la compétence Persuasion spécialité Subterfuge, et retourner la situation à son avantage en faisant croire au personnage qu'il n'y a vu que du feu!

- **ACTION:** Se composer un déguisement prend environ une heure et nécessite une trousse de matériel adaptée. Par la suite, les interlocuteurs du personnage ont droit à leur test sans que cela ne leur coûte d'action.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** La cible ne connaît rien au type de personne que prétend être le personnage (+2), renseignements précis et fiables sur son rôle (+4), la cible connaît très bien les habitudes de ce type de personnes (-2), manque de renseignements ou informations erronées (-4).

Se faire passer pour une personne précise est extrêmement difficile, bien que très pratique pour celui qui y arrive. Tous ceux qui connaissent intimement la personne dont le personnage emprunte l'identité ont un bonus de +10 à leur test opposé.

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Non. Une fois que le personnage est percé à jour, il ne peut plus convaincre une personne qu'elle s'est trompée. Celle-ci bénéficiera alors d'un bonus de +10 à tout test opposé contre un nouveau Déguisement du personnage jusqu'à ce qu'elle soit passée à autre chose (au gré du Conteur).

SPÉCIALITÉ DISCRETION

Avec la spécialité de Discretion, le personnage ne se cache pas physiquement, mais fait tout son possible pour rester discret et faire profil bas. Il se fond dans la foule et passe inaperçu grâce à une attitude corporelle banale et une vraie aptitude à détourner le regard. Cette spécialité s'utilise principalement pour échapper à des

gens que l'on a pas envie de rencontrer, ou au contraire pour suivre une personne qui n'a aucune envie d'être suivie. Les spécialistes de la filature, les stars discrètes et les revendeurs de drogues sont des experts dans cette spécialité.

- **TYPE DE TEST:** En opposition, contre Investigation spécialité Perception de chaque personne à tromper.

- **SUCCÈS:** Si le personnage remporte le test opposé, il se fond dans le décor local et n'éveille aucun soupçon de la part de ceux qu'il tente de tromper. Cela peut lui permettre de les suivre tranquillement, ou bien de s'éclipser en évitant des ennuis.

- **ACTION:** Instantanée. Le test s'effectue de manière passive au début de la filature ou lorsque le personnage tente d'échapper aux regards. Si un nouvel événement entre en jeu et modifie la situation, un nouveau test peut être effectué.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Vêtements de type «couleur locale» (+2), matériel de filature High Tech (+4), particularité physique rare et non dissimulée (-2), avis de recherche du personnage placardés un peu partout (-4).

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Non. Une fois que le personnage a été repéré, il lui faut à nouveau tromper la vigilance de ceux qui l'observent pour espérer se cacher à nouveau.

INVESTIGATION (INTU, INNÉ)

La capacité à voir ce que les autres ignorent. Un personnage doué en Investigation sait se mettre dans la peau de ceux qui l'intéressent, a l'habitude de rechercher des informations sur son environnement et sait où les trouver. Tous ceux qui sont particulièrement attentifs et méticuleux peuvent développer cette compétence, mais elle est vitale pour les détectives, les espions et les journalistes.

SPÉCIALITÉ RECHERCHE

Qu'il s'agisse d'examiner une scène de crime, de comprendre ce qu'il s'est passé récemment en rentrant dans une maison déserte ou de fouiller une pièce à la recherche d'éléments intéressants, la spécialité Recherche permet au personnage qui l'utilisent de savoir où chercher, comment et de trouver des éléments intéressants là où d'autres ne voient rien.

- **TYPE DE TEST:** Etendu. La Difficulté dépend le plus souvent de la complexité de la scène que l'on a en face de soi ainsi que du désordre qui y règne: fouiller une pièce quasiment vide a une Difficulté de 10, tandis que fouiller un grenier où s'étaient les objets a une Difficulté de 20 ou plus. Le Conteur fixe plusieurs paliers d'Objectif, chaque palier correspondant à un indice ou élément obtenu. Un indice visible demandera 5 points d'Objectif, tandis qu'un bien camouflé demandera 10 points et plus.

- **SUCCÈS:** Chaque fois que le personnage atteint un nouveau palier d'Objectif, il obtient un indice ou un élément relatif à la scène qu'il observe.

ACTION: Le plus souvent, une heure de recherche pour une scène de crime. Fouiller une pièce est plus variable, et dépend de la taille de la pièce.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Pluie ou intempéries ayant touché la scène (-2 par jour), Pénombre (-4), Scène particulièrement préservée (+2).

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Oui.

SPÉCIALITÉ RENSEIGNEMENTS

Savoir à qui s'adresser pour avoir la bonne info. Savoir délier la langue de ceux qui passent. Savoir où trouver du matériel illégal quand on en a besoin, et à qui le demander pour avoir le moins d'ennui possible. Un personnage doué en Renseignements sait faire parler les autres, se débrouiller et s'adresser aux bonnes personnes. On effectue un test de Renseignements chaque fois que l'on souhaite

trouver une information ou un contact rapidement. Cette action ne permet pas d'obtenir des connaissances académiques, ou scientifiques, mais elle permet de dresser un emploi du temps d'un suspect, de découvrir rapidement qui travaille pour qui dans le quartier, ou les infidélités les plus notoires.

- **TYPE DE TEST:** Simple. La Difficulté dépend de la rareté de l'information recherchée: connaître un problème de voisinage célèbre est de Difficulté 10, découvrir un marché noir dans le quartier pourra avoir une Difficulté 20 (ou être opposé à Furtivité spécialité Discrétion du revendeur), tandis que des informations connues d'une poignée de personnes en ville peuvent avoir une Difficulté de 30 (le receleur de tableaux le plus efficace du coin). Notez que découvrir un réseau d'information ou établir un emploi du temps fiable peut demander un test étendu.

- **SUCCÈS:** Si le personnage réussit son test, il obtient l'information souhaitée sans éveiller la méfiance.

ACTION: Souvent, une journée de travail (8H) par test.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Le personnage ne sait pas précisément ce qu'il cherche (-2), ou se trompe sur sa recherche (-4), il a la «couleur locale» (+2), Réseau d'informateurs (+4).

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Oui, mais un personnage qui pose beaucoup de questions risque de se faire remarquer.

SPÉCIALITÉ PERCEPTION

Dès qu'il s'agit de remarquer un détail, de repérer une personne cachée, de sentir un incendie qui commence et de repérer une sortie rapidement, on fait appel à cette spécialité. Elle évalue la rapidité et l'acuité des cinq sens de votre personnage.

- **TYPE DE TEST:** Simple (en opposition pour repérer quelqu'un). La Difficulté dépend de la discrétion du signe à



Soyez sûr d'avoir toujours l'œil aux aguets car certains ne vous manqueront pas.

repérer. Sentir le gaz dans une pièce dans laquelle on arrive a une Difficulté de 15, et voir un laser de visée se promener sur le mur d'en face a une Difficulté de 20, par exemple.

- **SUCCÈS:** En cas de succès, le personnage perçoit l'élément. S'il s'agit d'une personne cachée, il peut agir en conséquence et n'est pas considéré comme pris au dépourvu par l'action de cette dernière.

- **ACTION:** Instantanée.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Selon l'état des sens du personnage. Un personnage myope aura par exemple régulièrement des malus à ses tests de Perception mettant en jeu la vision.

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Non.

LARCIN (DEX, INNÉ)

Cette compétence regroupe tout le savoir des personnages «débrouillards» et habiles de leurs mains. La compétence de Larcin est celle des petits vauriens comme des monte-en-l'air de légende, des prestidigitateurs et des faussaires poursuivis par les services de police de la moitié des états du monde. C'est aussi la compétence de tous ceux qui luttent contre ces fléaux.

SPÉCIALITÉ ESCAMOTAGE

L'escamotage consiste à manipuler en toute discrétion un objet de petite taille. Le faire disparaître de la vue ou de la poche, le changer de position, intervertir ses clés avec celles de son

Qu'il s'agisse d'examiner une scène de crime, de comprendre ce qu'il s'est passé récemment en rentrant dans une maison déserte ou de fouiller une pièce à la recherche d'éléments intéressants, la spécialité Recherche permet au personnage qui l'utilisent de savoir où chercher, comment et de trouver des éléments intéressants là où d'autres ne voient rien.

voisin, sans se faire repérer. Cette spécialité ne peut se pratiquer que sur des objets susceptibles de tenir dans une main ou dans une poche. La plupart des moyens de paiement entrent dans cette catégorie, de même qu'un bijou porté au cou, par exemple.

- **TYPE DE TEST:** En opposition, contre Investigation spécialité Perception de chaque personne à tromper.

- **SUCCÈS:** Si le personnage remporte le test opposé, il réussit sa manipulation et personne ne remarque rien. S'il échoue, il est repéré, bien que celui qui a vu le tour de passe-passe ne soit en rien obligé de se manifester.

- **ACTION:** Une action simple en général, ce qui permet d'utiliser Escamotage en combat.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Endroit bondé de monde (+2), diversion élaborée (+4), cible méfiante (-2), objet

porté dans un sac fermé ou près du corps (-4).

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Non. Une fois repéré, c'en est fini des manipulations discrètes.

SPÉCIALITÉ SÉCURITÉ

Les personnages maîtrisant cette spécialité savent tout ou presque des systèmes de sécurité, et sont passés maîtres dans l'art de les déjouer, que ce soit en les évitant ou en les désactivant. Cet aspect de la compétence de Larcin permet également de mettre en place soi-même des défenses susceptibles de repousser les importuns.

- *Déjouer un système de sécurité*

Le personnage crochète une serrure, ou débranche une caméra de surveillance en toute discrétion, pour s'assurer de pouvoir faire tranquillement ce qu'il a à faire.

- **TYPE DE TEST:** Etendu. La Difficulté dépend de la qualité du système de sécurité: 15 pour un verrou classique, jusqu'à 25 pour des serrures de grande qualité ou un système de surveillance élaboré. Les lieux les mieux gardés du monde peuvent opposer une Difficulté de 30 et plus. L'Objectif dépend de la taille du système, allant de 5 pour une simple serrure à plusieurs centaines de points pour des mécaniques complexes reliées entre elles.

- **SUCCÈS:** Si le personnage atteint son Objectif, il déjoue le système. Celui-ci ne s'activera pas. Cela ne passe pas nécessairement par le fait de tout débrancher. Un personnage peut très bien prendre son temps pour éviter toutes les caméras et tous les détecteurs sur son chemin.

- **ACTION:** Un tour de jeu par test (action complexe) en général. Des systèmes particulièrement complexes peuvent demander une minute, une heure ou un jour par test. En cas d'échec à un test de plus de 4 points, le personnage déclenche le système.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:**

Manque de surveillance (+2), rondes de gardes fréquentes (-2), obscurité (-4).

- **NOUVELLES TENTATIVES:**

Oui, tant que le personnage n'a pas déclenché le système. Il n'est donc pas possible de «faire 10» ou «faire 20» sur ce type de test s'il peut se déclencher. En revanche, il est possible de le faire sur une serrure, par exemple.

Jack O'Clock vous explique:

De l'art de simplifier les choses

En augmentant la durée de l'action, vous vous simplifierez la vie quant à la résolution d'action complexes, ainsi que le calcul des points accumulés pour atteindre l'Objectif. Par exemple, si vous décidez que les bureaux d'une organisation secrète sont protégés par des dispositifs High Tech nombreux et performants, ne vous amusez pas à détailler le moindre verrou ou la moindre caméra pour annoncer au joueur qu'il doit atteindre sur son test un Objectif de plusieurs milliers de points à raison d'un tour de jeu par jet. Fixez-lui plutôt un Objectif de 30, et donnez-lui une heure par jet.

- *Créer un système de sécurité*

Pendant de l'action précédente, celle-ci permet de créer soi-même un système de sécurité, un verrou ou un piège quelconque. A noter qu'un personnage ayant démonté un système peut utiliser cette action pour le réinstaller ailleurs.

- **TYPE DE TEST:** Etendu. Le personnage fixe lui-même la Difficulté qu'il souhaite atteindre. Comme précédemment, l'Objectif varie en fonction de la taille du dispositif: défendre une porte demandera un Objectif 5 ou 10, tandis que défendre un immeuble entier pourra demander des centaines de points.

- **SUCCÈS:** Si le personnage atteint son Objectif, son œuvre est prête. La Difficulté qu'il s'est fixée devient la Difficulté des tests de Sécurité de tous ceux qui voudraient déjouer le système. Idem pour l'Objectif atteint, qui devient l'Objectif à

atteindre pour désamorcer l'appareil.

- **ACTION:** Comme précédemment, selon la complexité de la tâche.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:**

En fonction du matériel disponible pour le personnage. On ne peut pas recourir à cette action sans matériel pour créer le dispositif, et plus la Difficulté visée est haute, plus les éléments nécessaires sont coûteux. Par défaut, considérez que le matériel nécessaire à la création d'un dispositif vaut la moitié du prix de vente du dispositif fini.

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Oui. Cependant, si le personnage échoue de 4 points ou plus à l'un de ses tests, il sabote une partie de son matériel, et doit à nouveau payer un quart du prix de son matériel en plus (soit un huitième du prix total de vente de l'objet).

SPECIALITÉ FALSIFICATION

La spécialité de falsification permet au personnage de recréer un document officiel, de falsifier son écriture ou sa signature.

Cette spécialité ne recouvre pas la contrefaçon, qui relève plutôt de l'Artisanat pour imiter un type d'objet en particulier. Les experts en falsification font plutôt dans les papiers officiels, les testaments et attestations bidons, ou les faux papiers d'identité.

- **TYPE DE TEST:** Etendu, puis en opposition. Le personnage fixe lui-même la Difficulté qu'il souhaite atteindre. L'Objectif dépend de la taille du document et de la complexité de sa fabrication : imiter une signature aura un Objectif de 1 ou 2, imiter une écriture sur une lettre complète de 5. Créer des papiers avec des sécurités spéciales, ou falsifier un rapport complet peut demander un Objectif de 20, 30 ou plus.

Pour copier certains type de système de sécurité (comme sur un billet), vous pouvez aussi tester Larcin spécialité Falsification du faussaire contre Larcin spécialité Sécurité du concepteur de la sécurité, comme expliqué plus haut, si celui-ci est

connu.

- **SUCCÈS:** Une fois l'Objectif atteint, le document est prêt. Toute personne l'ayant dans les mains et connaissant ce type de document a droit à un (et un seul) test d'Investigation spécialité Perception pour découvrir la supercherie.

- **ACTION:** Une heure par test. Notez bien que le personnage doit avoir du matériel adapté pour faire appel à cette action. Si de l'encre et du papier suffisent à imiter une lettre, certains dispositifs de protection demandent un équipement conséquent, et un malus important peut être imposé à un personnage qui n'a pas tous les moyens nécessaires en main.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Le personnage connaît bien ce type de document (+2), un exemplaire du document à portée de main (+4), pas de modèle à portée (-2), emploi de termes et de formules mal connues (-4).

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Oui. Cependant, si le personnage échoue de 10 points ou plus à l'un de ses tests, il sabote une partie de son matériel, et doit à nouveau payer un quart du prix de l'équipement utilisé pour la tâche en cours.

MÊLÉE (FOR, INNÉ)

La compétence de Mêlée sert exclusivement à combattre au corps à corps. C'est avec elle que l'on mesure le degré de familiarité du personnage avec toutes les armes blanches existantes, ou avec les différentes techniques de combat à mains nues. Le chapitre Combat détaille l'utilisation de cette compétence.

Exemple de spécialités possibles: Épées, couteaux, armes d'hast, mains nues, armes improvisées.

- *Entretien*

Les personnages utilisant des armes blanches peuvent entretenir eux-mêmes leurs armes en réussissant un test de Mêlée associé à la spécialité adéquate. Ceci évite que l'arme s'abîme et s'émousse au fur et à mesure du temps. Bien entendu, un per-

sonnage se battant à mains nues n'a pas besoin d'entretenir son arme de la sorte.

- **TYPE DE TEST:** Simple, Difficulté 15.

- **SUCCÈS:** Si le test est réussi, l'arme continue de pouvoir servir normalement. Si c'est un échec, l'arme n'est pas en parfait état et inflige un malus de -2 aux tests de Mêlée jusqu'à ce qu'un test d'entretien ait été réussi.

- **ACTION:** 10 minutes, une fois par jour après utilisation de l'arme.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Selon l'équipement dont dispose le personnage. Un kit d'entretien confère un bonus de +2 aux tests d'entretien.

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Oui.

OCCULTISME (INT, FORMATION, SPÉCIALITÉS MULTIPLES)

Cette compétence est détaillée dans le chapitre concernant l'occulte.

Néanmoins, en-dehors de son utilité première qui est de permettre le lancement d'incantations, cette compétence permet également d'identifier les phénomènes occultes et de les comprendre.

Exemples de spécialités possibles: Selon la branche concernée (voir chapitre correspondant).

- *Se souvenir d'une information*

Votre personnage cherche à se rappeler d'une information et fouille dans sa mémoire pour savoir s'il connaît, ou non, des choses sur le phénomène surnaturel qui l'intéresse

- **TYPE DE TEST:** Simple. La Difficulté dépend directement de l'information recherchée: une information de base demandera une Difficulté 15, tandis qu'une question technique nécessitant de bonnes connaissances demandera un 25. Une question d'expert extrêmement poin-

tue pourra demander un résultat de 35 ou plus. Vous noterez que les difficultés sont plus hautes de 5 points par rapport aux tests d'Erudition, simplement parce que les connaissances sur l'occulte sont bien plus rares.

- **SUCCÈS:** Si le personnage réussit le test, il se souvient de l'information en question.

- **ACTION:** Instantanée. Il sait ou ne sait pas.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Selon l'équipement disponible: un ouvrage spécialisé à portée de main donnera un bonus de +2 à +4 au test selon sa qualité. Peu de circonstances diminuent les chances de réussir ce test.

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Non.

- *Rechercher une information*

Lorsque votre personnage ignore la réponse à une question, il peut également aller la chercher. Cet usage de la compétence d'Occultisme permet de se renseigner sur un sujet que l'on ne connaît pas ou de rassembler des informations qui ne sont pas directement accessibles.

- **TYPE DE TEST:** Etendu. La Difficulté est évaluée de la même manière que pour se souvenir d'une information, selon le degré de complexité de la question. L'Objectif est fixé selon le niveau de renseignements visé par le personnage: 10 pour des informations sommaires et générales, 20 pour une bonne idée de la question, jusqu'à 50 et plus pour un tour vraiment exhaustif du sujet.

- **SUCCÈS:** Selon l'Objectif atteint, la qualité et l'exhaustivité des informations varie.

- **ACTION:** Environ une journée de travail (8H) par test.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** L'absence de lieu de travail (grande bibliothèque, connexion à différents réseaux

d'information) empêche d'utiliser cette compétence. A l'inverse, une documentation particulièrement abondante et/ou de très bonne qualité peuvent faciliter considérablement la tâche (selon la qualité).

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Oui.

PERSUASION (PRÉ, INNÉ)

Art de la négociation, capacité à expliquer son point de vue ou à convaincre autrui, finement ou par l'intimidation, la Persuasion regroupe l'ensemble des techniques de communication, mais aussi l'aisance, la capacité du personnage à inspirer telle ou telle émotion ainsi que son attitude corporelle au cours d'une discussion. La plupart de ceux qui développent cette compétence l'apprennent sur le tas, au fur et à mesure de leurs expériences.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** De très nombreux modificateurs de circonstances peuvent s'appliquer aux tests de Persuasion. Plutôt que de les reprendre dans chaque action, ils seront décrits ici. Sentez-vous libres d'y ajouter ce que vous voudrez, la liste ne se veut pas exhaustive :

Un argument particulièrement bien vu allant dans son sens donne un bonus de +2 à +4 à son test, selon sa qualité. Un argument allant dans le sens contraire confère un bonus au test de l'adversaire, ou augmente la Difficulté du test si celui-ci n'est pas en opposition.

Bien entendu, c'est au joueur de penser à l'argumentation qu'il mettra en avant: si certains points ne sont jamais soulevés au cours de la conversation, les bonus ou malus qui en dépendent n'ont aucune raison d'apparaître. Qui plus est, un personnage qui se retrouve à cours d'arguments ou qui ne fait que répéter ce qu'il a déjà dit subit un malus de -2 à ses tests de Persuasion. Ainsi, lors d'une Négociation, il peut être intéressant de garder quelques réserves pour tenir pendant tout le temps de la conversation.

La position sociale est parfois déterminante lors d'une conversation. Un statut social impressionnant (ministre, géné-

ral, chef d'état) ou une célébrité reconnue confèrent un bonus aux tests de Persuasion. Attention, cet aspect est à double tranchant: un personnage connu pour son action politique pourra subir un malus à ses tests de Persuasion avec des rebelles et des anarchistes. De même, il arrive que des personnes se moquent du statut de celui qu'elles ont en face, et que le test ne soit pas modifié.

Le matériel disponible influe grandement sur l'évolution d'un test de Persuasion. Des plans précis, des études appuyant ses dires, du matériel de torture lors d'un interrogatoire sont autant de moyens d'augmenter son test de Persuasion ou sa résistance à un tel test.

SPÉCIALITÉ EXPRESSION

Cette spécialité se concentre sur les facultés d'expression du personnage, tant à l'oral qu'à l'écrit. Les experts dans ce domaine savent argumenter leurs idées, sont clairs, précis, convaincants, ont un langage corporel lisible et peuvent détourner l'esprit des points les plus faibles de leur argumentation.

• Convaincre autrui

Cette action s'utilise lorsqu'il faut rallier rapidement quelqu'un à son point de vue. Il ne s'agit pas de faire d'une personne un allié pour toujours, ni de négocier, mais simplement de faire valoir son opinion auprès de quelqu'un de peu convaincu. Cette action peut aussi servir à accoster une personne que l'on désire séduire, une réussite signifiant que vous avez vos chances.

• TYPE DE TEST: Simple. La Difficulté est égale à la Résolution de la cible à convaincre. Si vous ciblez plusieurs personnes à la fois, comparez le résultat de votre test à la Résolution de chaque cible. Celles pour qui le test est réussi sont convaincues, tandis que les autres restent dubitatives.

• SUCCÈS: La cible est convaincue, et se rallie temporairement à votre avis. Elle peut aussi ne pas être intimement persuadée que vous avez raison, mais se taire et vous suivre pour le moment. Si vous tentiez de la séduire, elle vous laisse approcher et engager la conversation. En aucun cas, elle ne prendra de risques insensés ou ne vous suivra aveuglément.

Jack O'Clock vous explique:

Persuasion

Rappelez-vous que vous ne demandez pas à vos joueurs de vraiment vous prouver qu'il peuvent vous asséner un coup sur la tête pour leur donner un bonus de circonstances en Mêlée. De la même manière, lorsqu'un joueur et vous êtes en interaction pour simuler une utilisation de la compétence Persuasion, rappelez-vous que les capacités du joueur ne sont pas toujours en adéquation avec celles du personnage: tel joueur sera à l'aise, mais son personnage sera une vraie bille en négociation, tandis qu'un autre plus timide jouera un vrai séducteur.

Ce sont les dés qui détermineront au final la qualité du discours du personnage. Votre joueur a bien choisi ses mots, mais son jet de dés était minable? Alors son personnage tremblait, ou paraissait incertain ou hautain. A l'inverse, votre joueur ne vous a pas convaincu, mais il a brillamment réussi son test? Alors son personnage s'est montré convainquant, autant qu'un personnage qui peut réussir un magnifique uppercut alors que son joueur est taillé comme une allumette.

Est-ce à dire, alors, qu'on doit se contenter de lancer les dés et de regarder ce qui se passe? Sûrement pas. S'il ne faut pas trop accorder d'importance à la forme du discours (simulée par le test de Persuasion), le fond est très important: un joueur arrivant avec un argument imparable mérite un bonus de circonstances à son test, alors qu'un autre arrivant sans rien pour donner de la force à ses positions mérite un malus. Plus que toute autre compétence, Persuasion accorde de nombreux bonus de circonstances. Comme à chaque fois, récompensez les bonnes idées!



On a pas toujours besoin de la force pour obtenir ce que l'on désire.

- **ACTION:** Selon la durée de la conversation. Cette action peut prendre quelques instants (choisir quel chemin prendre) à plusieurs heures (discours politique).

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** De nombreux modificateurs peuvent être pris en compte. Voir ci-dessus.

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Non.

- *Séduction*

L'art de la séduction est une affaire complexe, et s'il y a parfois des rencontres qui fonctionnent sans qu'il soit possible de dire pourquoi, certaines personnes savent mieux que d'autres comment aborder quelqu'un, la séduire et la rendre dépendante de sa personnalité. Cette action ne s'utilise pas pour simuler un coup de foudre, elle sert à plaire à quelqu'un, que ce soit pour obtenir des faveurs quelles qu'elles soient, pour approcher quelqu'un d'autre ou simplement pour le plaisir.

- **TYPE DE TEST:** Etendu en opposition avec un test de Psychologie spécialité Empathie de la cible si celle-ci cherche juste à comprendre et éviter le manège de l'autre, ou avec un test de Persuasion spécialité Expression si l'objectif est de séduire également. L'Objectif à atteindre est égal à la Résolution de la partie adverse.

- **SUCCÈS:** Si le séducteur atteint l'Objectif en premier, sa cible tombe sous son charme, avec tout ce que cela implique.

- **ACTION:** Très variable, allant de quelques minutes par test à des semaines, pendant que les personnages se tournent autour.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:**

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Non. Si la séduction échoue, la cible ne peut plus être manipulée de la sorte.

- *Négociation*

Lorsque deux parties ou plus s'engagent dans une discussion dans le but de parvenir à un accord, elles ont recours à cette action. La négociation est un processus long, et une bonne préparation de son sujet peut faire toute la différence lorsque vient le moment de s'asseoir à la table.

- **TYPE DE TEST:** Etendu en opposition. L'Objectif à atteindre est égal à la valeur de Résolution de l'autre partie.

- **SUCCÈS:** Dès que l'une des parties a atteint son Objectif, la négociation s'arrête. Selon l'état d'avancement de l'Objectif des autres parties, déduisez à quel point la négociation est réussie. Si les autres parties sont proches de leur Objectif, alors des concessions devront être faites même par le vainqueur.

Si plus de 2 parties sont en négociation, il faut tenir un compte par partie adverse. Imaginons qu'au premier tour, le joueur A ait obtenu 7 points de plus que le joueur B, et 12 de plus que le joueur C à son test de Persuasion spécialité Négociation. Il note que son Objectif a progressé de 7 points face à B, de 12 face à C. Quant à B, il notera que son objectif a progressé de 5 points par rapport à C uniquement. C ayant eu le plus mauvais résultat, sa cause ne progresse pas.

- **ACTION:** Variable, souvent de une heure à un jour par test, selon la taille et l'enjeu des négociations.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Voir au-dessus. N'oubliez pas qu'un argument ne confère de bonus au test qu'une seule fois. Si vous l'utilisez juste avant votre premier test, il ne servira plus pour le reste de la négociation.

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Non.

SPÉCIALITÉ INTIMIDATION

L'intimidation repose au moins autant sur l'attitude corporelle que sur le

langage. Il existe de nombreuses manières d'intimider les autres, mais le principe est toujours, plutôt que de convaincre l'autre de la justesse de ses opinions, de lui inspirer de la crainte pour obtenir ce que l'on désire.

- *Impressionner*

Cette action sert à établir son ascendant sur quelqu'un d'autre. Un simple regard, quelques mots ou une attitude menaçante d'un spécialiste de l'intimidation suffisent à mettre mal à l'aise la plupart des gens, diminuant leurs capacités de réaction. Les plus sages en font un usage prudent, car il est difficile de reconquérir la confiance de personnes que l'on a intimidé.

- **TYPE DE TEST:** Simple. La Difficulté est égale au Sang-froid de la cible. Si vous ciblez plusieurs personnes à la fois, comparez le résultat de votre test au Sang-froid de chaque cible.

- **SUCCÈS:** Chaque cible contre laquelle le test est réussi se sent menacée par le personnage. Si le test est réussi de 10 points ou plus au-delà de la Difficulté, les cibles sont particulièrement inquiètes, et gagnent un état psychologique (voir plus loin).

- **ACTION:** Instantanée, le plus souvent. Une action simple permet d'utiliser cette action en combat.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Voir ci-dessus. Le port d'une arme ou d'insignes guerriers face à des cibles désarmées confère un bonus de +4 à ce test.

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Non.

- *Interrogatoire*

A l'aide de cette action, le personnage tente de soutirer des informations à une personne qu'il tient en son pouvoir. L'interrogatoire peut être composé de pressions psychologiques, mais aussi de privations ou de vraies séances de torture, selon les circonstances (n'hésitez pas à jouer sur la modification de la caractéristique de

de base associée aux tests le cas échéant: un interrogatoire musclé pourrait se baser sur la Force plus que sur la Présence, et la cible pourrait utiliser sa Vigueur au lieu de son Intuition en opposition).

- **TYPE DE TEST:** Etendu en opposition avec un test de Psychologie spécialisée Calme de la part de la victime de l'interrogatoire. Pour chaque partie, l'Objectif à atteindre est égal à la valeur de Résolution de l'adversaire.

- **SUCCÈS:** Si l'interrogateur atteint son Objectif en premier, il découvre ce qu'il veut savoir. Selon le total de points accumulés par sa victime, celle-ci aura laissé échapper plus ou moins d'informations importantes. Si en revanche la victime l'emporte, elle conserve le secret au moins sur le principal (ce qui n'empêche pas qu'elle ait dit des choses au personnage si celui-ci était proche de son Objectif). Chaque fois que la victime échoue à un test opposé de plus de 10 points, elle gagne un état psychologique (secouée, puis choquée, puis en crise).

- **ACTION:** Variable, souvent autour d'une heure par test.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Voir plus haut. Une mise en scène bien vue apporte des bonus de circonstances aux tests lors d'un interrogatoire.

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Non. Si la cible a remporté le test étendu, elle ne parlera plus pour le moment.

SPÉCIALITÉ SUBTERFUGE

L'art de raconter n'importe quoi avec suffisamment de conviction et de «sincérité» pour que d'autres y croient. Les utilisateurs de cette compétence sont persuadés qu'un bon mensonge peut ouvrir la plupart des portes. Alors qu'un personnage utilise Expression pour expliquer son point de vue et rallier les autres à ce dernier, Subterfuge lui sert à inventer un mensonge à propos sans laisser à personne l'occasion de découvrir qu'il ment.

- **TYPE DE TEST:** En opposition

avec un test de Psychologie spécialisée Empathie de la part de la personne à convaincre.

- **SUCCÈS:** Si le personnage remporte le test, il emporte la conviction de son auditoire. Si son adversaire l'emporte, il perce à jour le mensonge du personnage.

- **ACTION:** Instantanée dès que le personnage dit un mensonge.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Voir plus haut. Plus le bluff est crédible, plus le personnage aura de bonus de circonstances, de même qu'un bluff appuyant sur ce que la personne souhaite entendre. A l'inverse, un mensonge délirant imposera d'importantes pénalités, allant jusqu'à -4 et au-delà.

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Non. D'autres tentatives ultérieures de mensonge sur une cible ayant déjà percé à jour le personnage souffrent d'un malus de -2.

PILOTAGE (DEX, FORMATION, SPÉCIALITÉS MULTIPLES)

La familiarité du personnage avec les véhicules de tous genres. Cette compétence permet de manœuvrer des machines très différentes, et ne demande la plupart du temps pas de test. On considère qu'un personnage même sans point en pilotage est familier des véhicules courants comme la voiture. En revanche, maîtriser un avion ou un bateau nécessite des points dans cette compétence. Les montures animales relèvent aussi de cette compétence.

Exemples de spécialités possibles:
Avion de tourisme, Bateau de croisière, Voiture, Equitation, Moto...

- *Manoeuvre*

Cette action s'utilise lorsque le personnage cherche à effectuer une action hors norme avec un véhicule: prendre un tremplin avec son hors-bord, effectuer un looping avec son avion de tourisme ou dévaler une pente hors piste avec sa moto. Elle ne concerne pas les manœuvres plus

classiques, comme se garer ou dépasser un véhicule.

TYPE DE TEST: Simple. La Difficulté dépend de la manœuvre à effectuer, mais est souvent au-dessus de 20 (la plupart des manœuvres communes n'ayant pas besoin de test): un virage serré sur route enneigée aura une Difficulté de 25, par exemple.

- **SUCCÈS:** Si le test est une réussite, le personnage accomplit la manœuvre avec peu ou pas de casse.

- **ACTION:** Instantanée le plus souvent.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Par temps de pluie (-2), Neige (-4), Rambardes de sécurité (+2). Rouler à une vitesse élevée inflige un malus aux tests de manœuvre: chaque fois que l'accélération du véhicule dépasse la limite de sécurité (voir équipement, section véhicule), le conducteur subit un malus de -2 aux tests, et un -2 additionnel chaque fois qu'il dépasse son Accélération par la suite. Ainsi, une voiture ayant pour limite de sécurité 180m (soit 30m/sec, soit environ 100km/h) et une Accélération de 30 imposera un malus de -2 aux tests de Pilotage si le personnage conduit à 200m par round, et de -4 s'il conduit à 230m par round (il dépasse une fois encore son Accélération à 210m).

Le Conteur peut également choisir de descendre la limite de sécurité. Il pourra par exemple décider que dans une ville, rouler à plus de 90m par round est risqué, et donc, chaque fois que le véhicule dépassera cette limite, il encourra les pénalités citées plus haut.

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Non.

- *Course-poursuite*

Cette action entre en jeu chaque fois qu'un personnage souhaite en rattraper un autre à bord d'un véhicule. Son résultat dépend autant des qualités de conducteur des deux adversaires que du véhicule de chacun. Si cependant la course s'effectue en

ligne droite et sans obstacle, c'est toujours le véhicule le plus rapide qui l'emporte, les talents de pilote n'étant pas sollicités.

- **TYPE DE TEST:** Etendu en opposition. La valeur initiale de l'Objectif est égal à la distance en mètres séparant les deux adversaires. Le poursuivant retire la marge de ses succès de l'Objectif, et doit réduire ce dernier à zéro pour rattraper sa cible. Le poursuivi, quant à lui, ajoute sa marge de réussite éventuelle à l'Objectif jusqu'à atteindre un score défini par le Conteur (par exemple, l'Objectif est à 200 si 200m séparent les deux adversaires au début de la course, et doit atteindre 500 si le Conteur estime que le fuyard sème son poursuivant à partir de 500m).

- **SUCCÈS:** Si l'Objectif dépasse le seuil fixé par le Conteur, le fugitif s'échappe. S'il est réduit à zéro, il est rattrapé.

- **ACTION:** Un round.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Selon le véhicule de chacun. Chaque point de vitesse par round supplémentaire d'un des conducteurs confère un bonus de +1 au conducteur du véhicule le plus rapide. Un véhicule allant à 100m par round poursuivant un autre allant à 90m par round bénéficie d'un bonus de +10 à son test.

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Non, mais la course-poursuite se poursuit normalement tant que l'Objectif n'a pas atteint 0 ou le seuil fixé.

Jack O'Clock se préoccupe (parfois) de votre sécurité:

Excès de vitesse

Le possesseur d'un véhicule rapide est bien évidemment très avantage lors d'une course-poursuite, mais n'oubliez pas que plus la vitesse d'un véhicule est élevée, plus le risque d'avoir un accident au cours d'une manœuvre est important.

N'oubliez pas non plus que vous pouvez diminuer les limites de sécurité en fonction du lieu où a lieu la poursuite. En ville, ou dans une zone remplie d'obstacles, même le meilleur véhicule ne peut pas atteindre ses limites de vitesse.

PSYCHOLOGIE (INTU, INNÉ)

La connaissance de l'esprit, tant du sien que celui des autres. Celui qui maîtrise cette compétence est capable de comprendre comment fonctionne autrui, et d'éviter que les astuces de manipulation ne l'affectent directement. Bien que des astuces existent pour apprendre les rudiments de la psychologie, beaucoup acquièrent cette aptitude au fil des expériences, et apprennent à endurcir leur esprit en rencontrant des épreuves.

SPÉCIALITÉ CALME

Cette spécialité mesure la résistance émotionnelle du personnage. Ceux qui sont passés maîtres dans ce domaine peuvent résister à toutes les provocations, et affronter les pires horreurs en face. Cela ne signifie pas qu'ils sont indifférents à tout, mais leur esprit est suffisamment fort pour leur permettre de tenir le choc là où d'autres s'effondrent.

La spécialité Calme sert de défense au personnage contre tout ce qui pourrait atteindre son équilibre psychologique ou tout ce qui pourrait lui faire perdre toute contenance. Elle rentre en compte dans le calcul du Sang-froid du personnage, qui peut lui éviter de céder à la panique ou de devenir fou suite à des événements extrêmes.

- *Se concentrer*

Cette action permet à un personnage de concentrer toutes ses forces afin d'ignorer un instant la douleur, la peur, la confusion ou tout autre événement intérieur qui l'empêche d'agir. Il est possible de tenter cette action une fois par scène uniquement, et le personnage ne peut grâce à elle accomplir des exploits surnaturels dont il n'est pas capable normalement.

- TYPE DE TEST: Simple, Difficulté 20.

- SUCCÈS: Si le test est réussi, le personnage ignore le temps d'un test les malus dus à la douleur ou à des effets psychologiques.

- ACTION: Instantanée.

- MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:

- NOUVELLES TENTATIVES: Non.

SPÉCIALITÉ DÉTERMINATION

La capacité à rester convaincu de ce que l'on fait, et à ne pas se laisser perturber par le monde extérieur. Cette spécialité est développée par tous ceux qui ont un esprit fort et qui ne se laissent pas facilement dévier de leurs convictions. Elle est vitale pour les négociateurs.

Valeur défensive par excellence, la spécialité Détermination n'offre pas d'action à proprement parler. Elle sert principalement de défense mentale à votre personnage, rendant plus difficile les tentatives d'influence sur sa personne (voir compétence Persuasion, où la Difficulté des tests dépend directement de la spécialité Détermination de la cible). De plus, elle sert dans le calcul de votre valeur de Résolution, qui détermine votre défense contre les attaques mentales de tous genres.

SPÉCIALITÉ EMPATHIE

Cette spécialité permet à un personnage de lire les émotions d'une autre personne, par l'observation minutieuse de son attitude, des mots qu'elle choisit, de son regard et de toutes sortes de micro-indices. Un personnage doué en Empathie peut comprendre les intentions d'une personne et ce qui la motive, même s'il ne partage pas ses visions. On effectue un test d'Empathie lorsque l'on cherche à déterminer l'état émotionnel actuel d'une personne ou d'un groupe de personnes.

- TYPE DE TEST: Simple, Difficulté 20 ou en opposition avec un test de Persuasion spécialité Subterfuge de la cible si celle-ci cache ses intentions.

- SUCCÈS: Si le test est réussi, le personnage identifie les sentiments domi-

nants chez la personne ciblée, et sait comment interpréter son attitude. Sinon, il n'a aucune idée de ce qui se passe ou se méprend sur ses intentions.

- ACTION: Instantanée.
- MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:

• NOUVELLES TENTATIVES:
Non.

SOCIÉTÉ (INTEL, FORMATION, SPÉCIALITÉS MULTIPLES)

Cette compétence sert à déterminer le degré de familiarité du personnage avec telle ou telle catégorie de personnes. Les politiciens, les financiers, les militaires ont tout intérêt à disposer de points dans cette compétence. Elle ne confère pas en elle-même de statut au sein d'un groupe social, de même qu'appartenir à un groupe n'accorde pas automatiquement des points dans cette compétence, mais si elle ne permet pas d'obtenir des faveurs ou des postes à responsabilité, elle permet de savoir à qui il faut s'adresser et quelles gaffes il faut éviter de faire.

Cette compétence fonctionne exactement de la même manière que la compétence d'Erudition, sauf que les informations qu'elle rapporte sont en lien avec un milieu particulier, et non avec un champ de connaissances.

Exemples de spécialités possibles:
Finance, politique, armée, showbiz...

Deux types de tests peuvent être effectués avec la compétence Société:

- *Connaître une information*

Cette action sert à tester les connaissances du personnage. Avec elle, il peut identifier le grade ou le rang social d'un dignitaire d'un coup d'œil, savoir à quel cadre s'adresser pour corrompre le conseil d'administration d'une grande société, et bien d'autres choses encore.

- TYPE DE TEST: Simple. La Difficulté dépend directement de l'information recherchée: une information de base demandera une Difficulté 10 (savoir qui dirige une grande organisation), tandis qu'une question technique nécessitant de bonnes connaissances demandera un 20 (savoir qui dirige quel type d'opération). Une question d'expert extrêmement pointue pourra demander un résultat de 30 ou plus (le fonctionnement d'un service d'espionnage).

- SUCCÈS: Si le personnage réussit le test, il se souvient de l'information en question.

- ACTION: Instantanée. Il sait ou ne sait pas.

- MODIFICATEURS SUGGÉRÉS: Selon l'équipement disponible: un ouvrage spécialisé à portée de main donnera un bonus de +2 à +4 au test selon sa qualité. Peu de circonstances diminuent les chances de réussir ce test.

- NOUVELLES TENTATIVES:
Non.

- *Rechercher une information*

Lorsque votre personnage ignore la réponse à une question, il peut également aller la chercher. Cet usage de la compétence de Société permet de se renseigner sur un sujet que l'on ne connaît pas ou de rassembler des informations qui ne sont pas directement accessibles. Les bibliothèques et les archives de journaux sont aussi utiles à un expert en Société qu'à un érudit.

- TYPE DE TEST: Etendu. La Difficulté est évaluée de la même manière que pour se souvenir d'une information, selon le degré de complexité de la question. L'Objectif est fixé selon le niveau de renseignements visé par le personnage: 10 pour des informations sommaires et générales, 20 pour une bonne idée de la question, jusqu'à 50 et plus pour un tour vraiment exhaustif du sujet.

- SUCCÈS: Selon l'Objectif atteint,

la qualité et l'exhaustivité des informations varie.

- **ACTION:** Environ une journée de travail (8H) par test.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** L'absence de lieu de travail (grande bibliothèque, connexion à différents réseaux d'information) empêche d'utiliser cette compétence. A l'inverse, une documentation particulièrement abondante et/ou de très bonne qualité peuvent faciliter considérablement la tâche, de même qu'une entrée dans la tranche sociale qui intéresse le personnage.

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Oui.

SCIENCES (INTEL, FORMATION, SPÉCIALITÉS MULTIPLES)

Cette compétence mesure les connaissances du personnage dans les sciences dures en tous genres. Alors qu'Erudition s'intéresse davantage aux sciences humaines et sociales, la compétence de Sciences étudie les sciences dites «exactes». Il y a de nombreuses raisons d'avoir des points dans cette compétence, mais les chercheurs, les scientifiques, les médecins et les spécialistes en nouvelles technologies la développent particulièrement.

De nombreuses spécialités sont disponibles, et fonctionnent globalement de la même manière. Néanmoins, deux d'entre elles obéissent à des règles particulières: la spécialité Médecine, qui permet de guérir un personnage blessé mais qui sera (sur ce point) traitée dans la section relative à la Santé. Enfin, la spécialité Informatique qui permet à un personnage de pirater un système de sécurité, de la manière indiquée ci-après.

Exemples de spécialités possibles: Physique, Chimie, Mathématiques, Géologie, Médecine, Informatique, Biologie...

- *Se souvenir d'une information*

Votre personnage cherche à se rappeler d'une information et fouille dans sa mémoire pour savoir s'il connaît, ou non, la réponse à la question qu'il est en train de se poser. Cette action permet également au personnage de poser un diagnostic et d'identifier rapidement un problème.

- **TYPE DE TEST:** Simple. La Difficulté dépend directement de l'information recherchée: une information de base demandera une Difficulté 10, tandis qu'une question technique nécessitant de bonnes connaissances demandera un 20. Une question d'expert extrêmement pointue pourra demander un résultat de 30 ou plus.

- **SUCCÈS:** Si le personnage réussit le test, il se souvient de l'information en question.

- **ACTION:** Instantanée. Il sait ou ne sait pas.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Selon l'équipement disponible: un ouvrage spécialisé à portée de main donnera un bonus de +2 à +4 au test selon sa qualité, de même que du matériel d'auscultation, par exemple. Selon la spécialité, ne pas avoir de matériel peut empêcher de lancer un test.

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Non.

• Recherche

Lorsque votre personnage ignore la réponse à une question, il peut également aller la chercher. Cet usage de la compétence de Sciences permet de se renseigner sur un sujet que l'on ne connaît pas ou de rassembler des informations qui ne sont pas directement accessibles.

Cette action peut aussi être employée pour simuler des travaux de recherche du personnage, ou la création d'un programme informatique.

- **TYPE DE TEST:** Etendu. La Difficulté est évaluée de la même manière que pour se souvenir d'une information, selon le degré de complexité de la question.



Ce jour-là, le professeur entreprit de démontrer à son invité que la science n'est pas toujours ennuyeuse.

L'Objectif est fixé selon le niveau de renseignements visé par le personnage: 10 pour des informations sommaires et générales, 20 pour une bonne idée de la question, jusqu'à 50 et plus pour un tour vraiment exhaustif du sujet. Effectuer des recherches originales (trouver un nouveau vaccin, par exemple) a toujours une Difficulté élevée et l'Objectif peut aller au-delà de 50.

- **SUCCÈS:** Selon l'Objectif atteint, la qualité et l'exhaustivité des informations varie. une recherche nouvelle ne peut elle aboutir que si l'Objectif est atteint dans son intégralité.

- **ACTION:** Environ une journée de travail (8H) par test. Effectuer des travaux de recherche novateurs prend bien plus longtemps: un mois par test environ.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** L'absence de lieu de travail (grande bibliothèque, connexion à différents réseaux d'information, laboratoire) empêche d'utiliser cette compétence. A l'inverse, une documentation particulièrement abondante et/ou de très bonne qualité peuvent faciliter considérablement la tâche.

Nouvelles tentatives: Oui.

- *Action spéciale Informatique: piratage*

Le personnage se mesure à un système de sécurité informatique, comme un personnage doté de la compétence Larcin peut le faire face à un système physique. Cette action permet également de se mesurer à un administrateur protégeant activement le réseau.

- **TYPE DE TEST:** Etendu. La Difficulté dépend de la qualité du système de sécurité: de 15 pour un système classique à 30 et plus pour les centres les mieux protégés. L'Objectif à atteindre dépend de la taille des réseaux et du nombre d'informations recherchées: trouver un nom rapidement dans une base de données pourrait avoir un Objectif de 10, tandis que trouver une liste complète classée secrète pourrait avoir un Objectif de 30 et plus. Si le système est protégé par une main humaine, le test se joue en opposition entre les deux adversaires. L'Objectif à atteindre est égal

au Sang-froid de l'adversaire.

- **SUCCÈS:** Si le personnage atteint son Objectif, il déjoue le système et obtient ce qu'il est venu chercher. En cas de duel, le succès est plus ou moins marqué selon le nombre de succès accumulés par l'adversaire.

- **ACTION:** Quelques minutes par test. Des systèmes particulièrement complexes peuvent demander une heure ou un jour par test. Dans ce cas, l'Objectif varie (comme dans le cadre de la compétence Larcin). En cas d'échec à un test de plus de 4 points (sauf test opposé), le personnage déclenche une alarme et se fait repérer.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** Selon matériel.

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Non.

- *Créer un système de sécurité*

Pendant de l'action précédente, celle-ci permet de créer soi-même un système de sécurité informatique capable de contrer les attaques en son absence.

- **TYPE DE TEST:** Etendu. Le personnage fixe lui-même la Difficulté qu'il souhaite atteindre. Comme précédemment, l'Objectif varie en fonction de la «taille» du programme: défendre un ordinateur personnel demandera un Objectif 5 ou 10, tandis que défendre un service entier pourra demander des centaines de points.

- **SUCCÈS:** Si le personnage atteint son Objectif, son programme est fonctionnel. La Difficulté qu'il s'est fixée devient la Difficulté des tests d'Informatique de tous ceux qui voudraient déjouer le système. Idem pour l'Objectif atteint, qui devient l'Objectif à atteindre pour forcer le système.

- **ACTION:** Comme précédemment, selon la complexité de la tâche.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** En fonction du matériel disponible pour le

personnage.

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Oui.

SURVIE (INTU, INNÉ)

La capacité à rester en vie et en bonne santé quelle que soit la situation et l'endroit. Cette compétence comprend une mesure des réflexes de survie du personnage, sa capacité à éviter de se mettre en danger dans un milieu hostile, ainsi que sa connaissance de la vie et des animaux en tous genres. Les explorateurs, les aventuriers, les clochards et les gamins des rues améliorent sans cesse leur compétence de Survie.

SPÉCIALITÉ ANIMAUX

Cette spécialité montre le degré d'affinité du personnage avec les animaux de tous genres. Connaître le bon réflexe à adopter face à un animal enragé et/ou sauvage peut lui sauver la vie, et les experts dans cette branche savent comment se faire obéir d'à peu près tous les animaux intelligents de la planète. Deux types d'action peuvent être entrepris avec cette spécialité:

- *Réagir face au danger*

Avec cette action, le personnage puise rapidement dans ses connaissances et évalue l'animal qu'il a en face de lui pour identifier son état émotionnel, ses intentions et sait ainsi comment réagir au mieux dans la situation actuelle. Cela peut permettre au personnage de contourner un chien énervé autant que d'éviter de froisser un tigre.

- **TYPE DE TEST:** Simple. La Difficulté dépend de l'animal en question: 15 pour un animal domestique, 20 pour un animal sauvage voire 25 et plus pour un animal surnaturel ou difficile à cerner.

- **SUCCÈS:** Si le test est réussi, le personnage identifie correctement la situation et sait ce que pense l'animal et ce

qu'il s'apprête à faire. Il peut ainsi identifier qu'un rhinocéros est sur le point de le charger, et sait s'il a ou non une chance d'amadouer l'animal rapidement.

- ACTION: Instantanée.

- MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:

-

- NOUVELLES TENTATIVES: Non.

- *Dressage*

Cette action est utilisée pour élever un animal et lui apprendre à obéir au personnage. Il est ainsi possible de lui inculquer des tours et des réflexes qui faciliteront la vie du personnage. Néanmoins, certains animaux ne peuvent pas être dressés (Intelligence 1), et même le meilleur expert au monde ne peut apprendre à un animal à effectuer un tour dont il n'est pas physiquement capable. Un animal peut apprendre jusqu'à deux tours par point en Intelligence, les tours mineurs comme «couché», «debout», «assis», «au pied» n'entrant pas en ligne de compte.

- TYPE DE TEST: Etendu. La Difficulté est égale à la valeur de Résolution de l'animal, et l'Objectif à atteindre dépend de la difficulté du tour enseigné: un ordre basique pourrait valoir 5, tandis qu'un ordre complexe ou un vrai numéro pourraient valoir 15 ou 20.

- SUCCÈS: Si le dresseur atteint son Objectif en premier, il inculque à l'animal le tour qu'il désirait lui apprendre, et s'assure sa loyauté. Les compteurs sont remis à zéro s'il souhaite apprendre un nouveau tour à son compagnon. Si en revanche l'animal accumule assez de points pour atteindre son Objectif en premier, alors l'apprentissage est un échec, et tout doit être repris à zéro.

- ACTION: Une journée de travail (8H) par test.

- MODIFICATEURS SUGGÉRÉS: Friandises et récompenses (+2), premier dressage raté (-2), l'animal n'est pas un mammifère (-4).

- NOUVELLES TENTATIVES: Oui.

SPÉCIALITÉ MILIEU SAUVAGE

Cette spécialité représente la capacité du personnage à survivre dans un environnement sauvage à proprement parler. Les maîtres dans cet aspect de la compétence survie peuvent subsister des mois dans un désert, dans une forêt profonde ou au sommet de montagnes inaccessibles. Ceci inclut une bonne connaissance de la nature et de ses lois, tout autant qu'une bonne capacité à trouver de la nourriture et à résister aux conditions de l'environnement. Deux actions sont ouvertes dans cette spécialité:

- *Evaluer son environnement*

Le personnage évalue son environnement direct et tente de comprendre la situation afin de réagir au mieux. Cela permet à un aventurier perdu de repérer un banc de sable mouvant, de savoir quels champignons il peut cueillir ou d'identifier une zone susceptible d'accueillir des serpents venimeux.

- TYPE DE TEST: Simple. La Difficulté dépend de la situation: identifier un phénomène connu (comme savoir quoi faire en cas d'orage) pourra demander une Difficulté 15, tandis que savoir quoi faire en cas de morsure de serpent ou pour échapper à une avalanche pourra demander une Difficulté de 20 ou 25.

- SUCCÈS: Si le test est réussi, le personnage identifie correctement la situation. Il peut réagir en conséquence. En cas d'échec, il ignore comment évaluer la situation, ou pire, commet une méprise.

- ACTION: Instantanée.

- MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:

-

- NOUVELLES TENTATIVES: Non.

- *Subvenir à ses besoins*

Cette action est utilisée lorsque le personnage doit survivre dans un milieu sauvage pendant une période assez longue et qu'il lui faut trouver de quoi se nourrir, boire et s'abriter pour échapper aux dangers de son environnement, pour lui comme pour ses camarades si besoin est.

- **TYPE DE TEST:** Etendu. La Difficulté dépend de l'environnement: 15 pour une forêt tempérée, 20 pour la même en hiver, 25 dans un environnement totalement inconnu, jusqu'à 30 et plus pour un désert, ou une zone surnaturelle. L'Objectif dépend du nombre de personnes à prendre en charge, il est en règle générale de 5 par adulte à nourrir et abriter (ainsi, un groupe de 5 personnes devra atteindre un Objectif 25 tous les jours).

- **SUCCÈS:** Si l'Objectif est atteint, le personnage trouve assez de nourriture et un abri convenable pour lui et ses compagnons (quitte à le bricoler lui-même). Si le Conteur l'autorise, il peut également conserver les points ayant excédé l'Objectif afin de faire des réserves pour les jours à venir.

- **ACTION:** Une heure par test en moyenne.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:** chasse et cueillette de nuit (-2), conditions météorologiques exceptionnelles: tempête, brouillard dense (-4). Généralement, seul l'équipement du personnage lui offrira des bonus à ce test, par exemple le fait d'avoir un couteau sous la main (+2).

- **NOUVELLES TENTATIVES:** Oui.

SPÉCIALITÉ MILIEU URBAIN

Il s'agit de la spécialité qui permet au personnage de survivre dans la «jungle» urbaine. Les villes et leur vie secrète sont extrêmement dangereuses, et le monde d'Eris est impitoyable pour ceux qui doivent vivre en marge de la société: trafiquants, infiltrés, bandits en cours de règlements de comptes et autres préda-



Mieux vaut ne pas troubler certains lieux.

teurs doivent être reconnus rapidement par ceux qui désirent survivre. Les deux actions de cette spécialité sont exactement les mêmes que pour la spécialité Milieu sauvage, mais adaptées au cadre urbain.

- *Evaluer son environnement*

Le personnage évalue son environnement direct et tente de comprendre la situation afin de réagir au mieux. Il repère la ruelle sombre coupe-gorge qu'il ferait mieux d'éviter d'emprunter, il sait instinctivement que le type qui discute dix mètres plus loin est un flic en planque. Il repère à des kilomètres le refourgueur de drogues, ou le gorille qui surveille la prostituée qui fait le tapin devant la boîte de nuit.

- **TYPE DE TEST:** Simple. La Difficulté dépend de la situation: identifier un phénomène simple (le chemin le plus sûr pour rentrer) pourra demander une

Difficulté 15, tandis que savoir repérer les membres d'un gang ou pouvoir rapidement identifier les zones dangereuses d'une ville inconnue demandera une Difficulté de 20 ou plus.

- **SUCCÈS:** Si le test est réussi, le personnage identifie correctement la situation. Il peut réagir en conséquence. En cas d'échec, il ignore comment évaluer la situation, ou pire, commet une méprise.

- **ACTION:** Instantanée.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:**

- **NOUVELLES TENTATIVES:**
Non.

- *Subvenir à ses besoins*

En ville comme en pleine nature, lorsqu'on n'a pas de moyens, il faut se débrouiller pour survivre, et c'est précisément à ça que sert cette action. Un expert dans cette spécialité sait se trouver des petits boulots et services à rendre, connaît les bonnes astuces pour subsister avec le plus de sécurité possible.

- **TYPE DE TEST:** Étendu. La Difficulté dépend surtout de la dangerosité du quartier et de la tension générale : 15 pour une zone urbaine classique, 20 pour un quartier résidentiel bien surveillé, 25 pour une zone contrôlée par des gangs ou en période de crise économique importante (ou de guerre), jusqu'à 30 et plus dans une zone soumise à un prédateur surnaturel. L'Objectif dépend du nombre de personnes à prendre en charge, il est en règle générale de 5 par adulte à nourrir et abriter (ainsi, un groupe de 5 personnes devra atteindre un Objectif 25 tous les jours).

- **SUCCÈS:** Si l'Objectif est atteint, le personnage trouve assez de nourriture et un abri convenable pour lui et ses compagnons (quitte à le bricoler lui-même). Si le Conteur l'autorise, il peut également conserver les points ayant excédé l'Objectif afin de faire des réserves pour les jours à venir. Un échec important peut signifier que le personnage s'est attiré des ennuis.

- **ACTION:** Une heure par test en moyenne.

- **MODIFICATEURS SUGGÉRÉS:**
Des contacts amicaux (+2), Statut important auprès de groupes urbains (+4), visage d'étranger (-2), recherché dans le quartier (-4).

- **NOUVELLES TENTATIVES:**
Oui.

Jack O'Clock vous explique

Conserver un semblant de santé mentale

Bien entendu, l'ensemble des règles de ce chapitre se veut exhaustif. Ainsi, si jamais vous avez besoin d'exemples sur la manière de gérer tel ou tel point, ou si vous souhaitez trouver des échelles de valeur pour les Difficultés, vous pouvez vous référer à ce chapitre pour plus de détails.

Néanmoins, il va de soi que vous ne devez pas passer vos séances de jeu le nez dans ces pages, à vous assurer que le test de cueillette de champignons qu'est en train d'effectuer un personnage se fait bien de telle ou telle manière. L'ensemble des tests dans Project; Eris fonctionne autour des mêmes 3 concepts (et demi): test simple, test en opposition, test étendu (et test étendu en opposition si vous vous demandiez quel était le demi restant), et les descriptions de ce chapitre n'en sont que l'illustration. Si vous avez compris le principe, inutile de perdre du temps: la plupart du temps, mieux vaut improviser un peu pour conserver le rythme de la partie.

De même, n'abusez pas des tests en tous genres: une fois que vous saurez comment va s'y prendre votre mycologue, ne commencez pas à vous demander s'il faut lui faire tester Sciences spécialité Botanique ou Erudition spécialité Champignons. Les tests ne sont là que pour rajouter un peu de tension au jeu, et permettre d'apporter des données inédites pour faire rebondir l'histoire. Si un test que vous vous apprêtez à demander ne sert ni l'un ni l'autre de ces objectifs, il est probablement inutile, et vous aurez aussi vite fait de passer à autre chose de plus intéressant.

CHAPITRE III

Combats et dangers



Cette fois, T rence avait la situation bien en main. Il avait enfin trouv  le repaire du «tueur de la mis ricorde». Quel surnom idiot pour un type qui d coupe ses victimes vivantes, pensa-t-il un instant en armant son revolver. Quelques pas   peine le s paraient de la porte d'entr e. Un bon coup de pied, un coup d'oeil rapide dans la pi ce et avec un peu de chance, la cible serait encore directement dans la premi re pi ce, comme il l'avait vue, floue,   travers un des carreaux de sa demeure. Sommations d'usage, arrestation. Et c'en serait fini.

Le vieil inspecteur ne pouvait s'emp cher de frissonner. Pourtant, il savait que le tueur  tait   l'int rieur, qu'il agissait seul et qu'il n'aurait pas de meilleure opportunit  de le coincer, mais quelque chose lui hurlait de ne pas se risquer dans cette op ration. Il prit une inspiration, fit taire son instinct et s'avan a le plus rapidement possible.

D'abord, un bon coup de pied. La porte s'ouvre sans aucune r sistance.

Ensuite, un coup d' il rapide. Une silhouette, l  au fond.

Premi re sommation. La silhouette l ve les bras.

Deuxi me sommation, elle se retourne lentement. Soulagement. Sourire carnassier.

Sensation du m tal glac  qui p n tre entre les omoplates. Stupeur.

T rence s'effondra d'un coup, le regard stup fait et la bouche encore fig e dans une sorte de rictus. Ironiquement, il aurait lui aussi le sourire aux l vres apr s avoir rencontr  ce tueur, et lui aussi serait fig  pour toujours dans cette expression atroce. La rage lui tordit le c ur avant que l'obscurit  ne l'envahisse.

Section I: Le combat

Le combat est la situation d'action par excellence, celle où le personnage met en jeu sa vie (ou au moins sa santé) dans un affrontement avec un ou plusieurs adversaires. Dans ce genre de moment, il importe de savoir qui fait quoi, à quel moment, et de quantifier très précisément les actions de chacun, aussi les situations de combat sont-elles donc plus détaillées que les autres moments de la vie de vos personnages, car chaque seconde et chaque mouvement compte.

LES FONDAMENTAUX

DÉCOMPOSITION EN ROUNDS

Dès qu'un combat commence, le temps de jeu se divise en rounds de combat, pendant lesquels chaque participant agit à son tour, pour déterminer son action. Une fois un round terminé (ce qui implique que chaque combattant a agi), on passe au suivant, et ainsi de suite jusqu'à la fin du combat.

En moyenne, on considère qu'un round de combat représente 6 secondes d'action pour les personnages (à moins que vous n'en décidiez autrement).

INITIATIVE

L'Initiative est le premier test à effectuer au cours d'un combat, il sert à déterminer quel personnage est le plus vif et le plus rapide à agir. Il s'agit d'un test d'Intuition ($1D20 + \text{modificateur d'Intuition}$). Le personnage obtenant le meilleur score agit en premier, le suivant vient ensuite, et ainsi de suite jusqu'au dernier. Si deux combattants obtiennent le même résultat, celui qui a la meilleure Intuition est prioritaire, et s'ils ont le même score d'Intuition, leur action est simultanée.

Il est possible de retarder volontairement son tour de jeu en diminuant son score d'Initiative. Peut-être avez-vous une Initiative de 15 pour le combat en cours mais attendez-vous qu'un ami (Initiative 8)

ait abattu une cible avant de vous jeter sur celle qui est derrière, par exemple. Dans ce cas, vous pouvez retarder votre action jusqu'au moment du décompte d'initiative qui vous intéresse (en l'occurrence, 7, pour jouer derrière votre ami), mais ce moment devient votre score d'Initiative pour le reste de la rencontre. Dans notre exemple, vous jouerez tout le reste du combat à une Initiative de 7.

On n'effectue le plus souvent qu'un test d'initiative par combat, aussi l'ordre des tours reste-t-il fixe d'un round à l'autre.

ÊTRE PRIS PAR SURPRISE

Lors d'une attaque surprise, tous les participants n'ont peut-être pas conscience de l'attaque au même moment. Le plus souvent, il s'agit de personnes camouflées qui attaquent sans crier gare, et les cibles qui ont manqué leur test d'Investigation spécialité Perception ne s'en rendent pas compte. Si au moins une personne est surprise par l'assaut, le premier round de jeu est un round de surprise. Une seule action simple est possible au lieu des deux habituelles (voir plus bas), et seuls les personnages n'étant pas surpris peuvent agir.

Tous les participants tirent néanmoins leur Initiative à ce moment, même s'ils sont privés d'action pour le round de surprise. Les cibles qui n'agissent pas pendant ce round sont considérées comme prises au dépourvu.

Jack O'Clock vous explique:

Initiative

Parfois, il peut être judicieux de faire rejouer l'initiative quand un événement qui chamboule le déroulement du combat entre en scène. Les forces de l'ordre déboulent alors que vous affrontez des rivaux dans une ruelle, un démon fait irruption au milieu du combat contre des moines étranges: dans ce cas, une nouvelle scène de combat commence, et il peut être intéressant de rejouer l'initiative.

Pour autant, le nombre de prouesses (voir chapitre V) ne devrait pas repartir à zéro.

ACTIONS DISPONIBLES

A chaque round de jeu, un personnage peut effectuer trois actions: deux actions simples et une action rapide. Il peut également choisir de combiner ses deux actions simples en une action complexe, qui est plus longue à effectuer.

ACTIONS SIMPLES

Les actions simples sont la base du combat. Ce sont des actions qui prennent quelques secondes à réaliser, et un personnage peut normalement en accomplir deux par round, lors de son tour de jeu. Lors d'un round de surprise, une seule action simple peut être effectuée.

Les actions simples les plus courantes sont synthétisées à droite. Le tableau indique si elles provoquent ou non des attaques d'opportunité (voir plus bas).

**Notez qu'une arme peut être dégainée gratuitement lors d'une action de déplacement: Se déplacer, Charge, Effectuer un mouvement de retraite ou Courir.*

ACTIONS COMPLEXES

Les actions complexes sont plus longues que les actions simples, et prennent le tour de jeu du personnage en entier. Cela signifie qu'un personnage recourant à une action complexe ne peut prendre aucune action simple pendant le même round.

Les actions complexes les plus courantes sont sur cette page. Le tableau indique si elles provoquent ou non des attaques d'opportunité (voir plus bas).

ACTIONS RAPIDES

Ces actions prennent un temps très court, et un personnage a droit à une action rapide par round. Contrairement aux actions simples ou complexes, ces actions peuvent être prises à n'importe quel moment lors du round, y compris hors du tour de jeu du personnage. Ainsi, lorsque

TABLE 3-1: ACTIONS

Action simple	Attaque d'opportunité?
Porter une attaque de corps à corps	Non
Porter une attaque à distance	Oui
Se déplacer	Variable
Sauter	Oui
Dégainer une arme*	Non
Effectuer une feinte	Non
Utiliser une attaque spéciale	Variable
Sortir un objet porté sur soi	Oui
Recharger une arme automatique	Non
Action complexes	Attaque d'opportunité?
Charge	Non
Arrosage d'arme automatique	Oui
Courir	Variable
Effectuer un mouvement de retraite	Oui
Dégainer une arme*	Non
Utiliser une attaque spéciale	Variable

le personnage a joué son tour, s'il n'a pas utilisé son action rapide, il peut l'employer à n'importe quel moment d'ici le début de son prochain tour de jeu. Un personnage n'ayant pas encore agi n'a pas d'action rapide disponible: il doit attendre son tour de jeu pour obtenir toutes ses actions, notamment l'action rapide.

L'action rapide la plus commune est l'attaque d'opportunité.

ACTIONS LIBRES

Les actions libres sont celles qui ne prennent pas de temps, ou un temps tellement faible qu'il est négligeable. Lâcher un objet, crier quelques mots à un camarade, se jeter à terre sont des exemples d'action libre. Un personnage peut y recourir à tout moment, même en-dehors de son tour, et autant qu'il le souhaite.

MANOEUVRES

Les manœuvres sont des capacités spéciales que ne possèdent que certains personnages. Elles sont destinées à rendre les combats plus tactiques et dynamiques, et permettent de recourir à des actions spéciales en combat, et sont regroupées dans le

DÉPLACEMENT

Le déplacement est vital en combat, et les combattants passent beaucoup de temps à se déplacer d'un point à un autre. Plusieurs types de mouvement sont possibles:

VITESSE DE DÉPLACEMENT

La Vitesse d'un personnage de forme humanoïde est égale à son total de Force + Dextérité divisé par deux. Ainsi, un personnage ayant 12 en Force et 14 en Dextérité a une Vitesse de 13. Cela représente, en mètres, la distance maximale qu'il peut couvrir en une action de déplacement (action simple).

Un personnage peut décider de prendre une action complexe pour se déplacer, auquel cas deux options lui sont offertes. Il peut tout d'abord effectuer une retraite, et se déplacer de deux fois sa Vitesse, exactement comme s'il effectuait deux actions de mouvement à la suite. La retraite a toutefois cet avantage de ne pas provoquer d'attaque d'opportunité, contrairement au déplacement simple: en ne faisant rien d'autre que se déplacer, le personnage reste sur ses gardes et évite d'ouvrir sa garde aux attaques ennemies.

Il peut aussi décider de courir, auquel cas il parcourt jusqu'à 4 fois sa Vitesse. Cependant, un personnage qui court provoque des attaques d'opportunité sur son passage, et est considéré comme pris au dépourvu pour les attaques de corps à corps qui le visent. En revanche, il bénéficie d'un bonus de +4 à l'Esquive contre les attaques à distance qui le viseraient d'ici le début de son prochain tour.

Un personnage qui nage ou escalade peut recourir à ces actions.

PAS DE PLACEMENT

Un personnage ne s'étant pas déplacé au cours de son tour peut recourir à un

pas de placement d'1m. Ce mouvement ne provoque pas d'attaque d'opportunité, et ne compte pas comme une action simple ou rapide.

PORTER UNE ATTAQUE

La seconde action la plus commune en combat, dans la mesure où l'objectif est de se débarrasser au plus vite de son adversaire pour l'empêcher de nuire, est bien entendu l'action d'attaque. Il s'agit d'une action simple représentant une série de passe d'armes avec l'adversaire, ou le temps de viser, et qui se résout en deux temps.

JET D'ATTAQUE

La première étape consiste à savoir si le personnage atteint son adversaire. Pour cela, il effectue un jet d'attaque, dont la nature dépend de l'arme qu'il utilise: il s'agit d'un test de Mêlée pour les combattants utilisant une arme de corps à corps (y compris leurs poings ou leurs pieds), ou d'un test d'Armes à feu pour toutes les armes à distance (y compris des explosifs comme la grenade).

N'oubliez pas que les tests de Mêlée sont modifiés par la Force du personnage, tandis que les tests d'Armes à feu sont modifiés par sa Dextérité. A titre d'exception, un personnage utilisant sa compétence de Mêlée à mains nues ou avec une arme légère (exemple: couteau) peut utiliser sa Dextérité à la place de sa Force pour ajuster son test de Mêlée.

DÉFENSE ET ESQUIVE

La cible d'une attaque n'est pas démunie contre celle-ci: elle possède deux défenses possibles pour éviter de subir des dégâts.

La première défense possible est l'Esquive. Sa valeur est égale au score de Dextérité du personnage (et non son modificateur) + son degré de maîtrise en Acrobaties spécialité Esquive. Ainsi, un personnage doté de 15 en Dextérité, et ayant 4 degrés de maîtrise en Acrobaties, plus 4 dans sa spécialité Esquive, est doté d'une Esquive de

23. L'Esquive est efficace contre toutes les attaques, y compris celles à distance.

La seconde défense est la Parade. Sa valeur est égale au score de Force du personnage (et non son modificateur) + son degré de maîtrise en Mêlée + son degré de maîtrise dans la spécialité qui concerne l'arme qu'il porte en main actuellement. Ainsi, si le personnage de l'exemple précédent est doté d'une Force de 14 et a 5 degrés de maîtrise en Mêlée, plus 3 dans sa spécialité Epée, il est doté d'une Parade de 22 quand il tient une épée en main. Avec toute autre arme dans laquelle il n'a pas de spécialité, sa Parade est de 19. Comme pour le jet d'attaque, un personnage maniant une arme légère peut remplacer son score de Force par son score de Dextérité dans le calcul de la Parade. La parade n'est normalement efficace que contre les attaques de corps à corps (difficile de parer une balle de fusil à l'épée) mais le port d'un bouclier permet de l'utiliser contre les attaques à distance (Mêlée spécialité Bouclier).

A chaque fois qu'un personnage est visé par une attaque, il décide de la parer ou de l'esquiver, et selon son choix, le jet d'attaque de l'attaquant doit atteindre ou dépasser la Parade ou l'Esquive du personnage. Ainsi, dans notre exemple, il faudra atteindre 23 pour passer l'Esquive du personnage, ou 19 pour passer sa Parade (22 s'il tient une épée).

DÉGÂTS

Comparez donc le jet d'attaque de l'assaillant à la Défense utilisée par la cible. Si le jet d'attaque est inférieur à la Défense choisie, l'attaque manque sa cible. Si en revanche elle est supérieure ou égale, l'attaque perce les défenses et atteint la cible, lui infligeant des dommages.

Ceux-ci se lancent avec un dé dépendant directement de l'arme employée (cf. section Equipement): par exemple, 1D8 pour une épée standard, ou 2D10 pour un fusil. En général, plus l'arme est imposante et puissante, plus elle inflige de dégâts. Au corps à corps, le modificateur de Force s'ajoute aux dégâts. Ainsi, un personnage doté d'une Force de 13 infligera 1D8+3 points de dégâts à l'épée, tandis qu'un autre

Jack O'Clock vous explique

Parade ou esquive?

Vaut-il mieux parer ou esquiver? Bien entendu, en combat, vous avez toujours intérêt à utiliser la plus haute valeur dont vous disposez, mais quelques détails doivent vous rester en mémoire.

Tout d'abord, si vous souhaitez être un combattant accompli, vous aurez augmenté votre compétence de Mêlée et serez autant capable de parer les attaques que de les donner. Mais à moins de porter un bouclier, vous serez démuni contre les attaques à distance sans Esquive. N'oubliez pas que parer les attaques dépend de votre Force: la technique est inutile si votre bras ne soutient pas l'assaut.

A l'inverse, vous n'êtes pas à l'abri de tout en augmentant seulement votre Esquive. Le Conteur peut très bien décider qu'un lieu exigu vous pénalise ou vous empêche simplement d'esquiver, et certaines manœuvres empêchent l'utilisation de votre Esquive: seuls vos talents de bretteur vous protégeront. En somme, si vous souhaitez briller sur les champs de bataille, tâchez de savoir un peu de tout!

d'une Force de 8 infligera 1D8-2. Le résultat minimal du jet de dégâts est toujours de 1.

Notez qu'aucun bonus de Force ne s'applique au jet de dégâts des armes à feu.

ARMURES

Le port d'une armure minimise les dommages infligés par une attaque. Toutes les armures s'accompagnent d'une valeur de Réduction des dégâts (RD), indiquant le nombre de points de dégâts retiré de chaque attaque visant le personnage. Ainsi, une armure offrant comme protection 5 retire 5 points de dégâts de toutes les attaques visant le personnage. Si une balle inflige 8 points de dégâts au personnage, elle n'en infligera en réalité que 3.

Certaines créatures surnaturelles ont également une RD, même sans armure. Celle-ci se cumule avec une armure si la créature en porte une.

ALLONGE

Toutes les créatures ont une valeur d'allonge représentant la distance à laquelle elle peut frapper un ennemi et donc le menacer. Pour un humain, elle est de 1 (un mètre), tandis qu'un animal de petite taille comme un chat aura une Allonge de 0, et qu'un géant de 3 mètres aura une Allonge de 2.

Les armes de corps à corps portées en main augmentent la valeur de l'Allonge. Ainsi, un humain (Allonge 1) doté d'une lance (Allonge +2) aura une Allonge de 3 et pourra sans se déplacer frapper un adversaire se trouvant à 3 mètres de lui. un adversaire humain à mains nues ou avec une dague (Allonge 0) aura une Allonge de 1 uniquement, et devra s'approcher du lancier pour le frapper.

Il faut bien entendu tenir une arme en main pour profiter de son Allonge.

ATTAKES SPÉCIALES (CORPS À CORPS)

L'attaque simple n'est pas la seule arme à disposition des personnages. De nombreuses astuces peuvent être tentées par tout le monde au cours d'un combat afin d'appliquer des stratégies différentes.

ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ

L'attaque d'opportunité est une action rapide, que le personnage ne peut déclencher que quand l'adversaire lui laisse une ouverture. Il s'agit d'une action d'attaque, qui se résout comme l'action simple correspondante, sauf qu'elle a lieu en un éclair lorsque le personnage a une ouverture. Elle ne s'utilise donc qu'en réaction aux actions de l'adversaire (uniquement lorsque celui-ci est à la portée de l'Allonge du personnage), et peut s'utiliser dans les cas suivants:

ACTION SUSCITANT UNE ATTAQUE D'OPPORTUNITÉ DE LA PART D'UN ADVERSAIRE: certaines actions (voir plus haut) sont spécifiées comme causant des attaques d'opportunité. Si un adversaire effectue une rafale d'arme automatique alors qu'il est à portée de votre arme, vous pouvez utiliser votre action rapide pour lui placer une attaque d'opportunité.

ADVERSAIRE TRAVERSANT VOTRE ESPACE CONTRÔLÉ: si votre adversaire traverse la zone que vous contrôlez, vous avez droit à une attaque d'opportunité. On considère qu'un adversaire traverse votre espace chaque fois qu'il parcourt au moins un mètre complet à portée de votre Allonge. Ainsi, si un ennemi a une Allonge inférieure à la votre et qu'il se déplace vers vous pour porter une attaque, il traverse l'espace que vous contrôlez et vous avez droit à une attaque d'opportunité. Si en revanche il est déjà à portée de son Allonge au moment où il frappe, ou s'il effectue un pas de placement pour vous rejoindre, vous ne pouvez pas porter cette attaque.

Comme un personnage ne possède le plus souvent qu'une action rapide par tour, il ne peut réaliser qu'une attaque d'opportunité par tour. S'il en effectue une et qu'une autre occasion se présente avant le début de son prochain tour où il «récupère» ses actions, il ne pourra pas placer cette attaque. Cela signifie aussi que l'on n'est jamais obligé de porter cette attaque. Un personnage peut tout à fait laisser passer une occasion pour conserver son action rapide pour plus tard dans le round.

Jack O'Clock vous explique:

Importance de l'Allonge

L'Allonge est une donnée absolument vitale en combat!!! En effet, tenter d'attaquer un adversaire doté d'une Allonge supérieure implique souvent de lui laisser l'opportunité de frapper en premier. A moins que votre stratégie soit de faire utiliser son action rapide à votre adversaire pour des raisons qui vous appartiennent.

Cela s'applique dans une certaine mesure aux armes à feu aussi, étant donné que tirer provoque une attaque d'opportunité, donc une grande Allonge vous permet de contrôler un grand espace autour de vous, et de punir d'un coup bien placé un tireur qui aurait le malheur d'être à portée de votre arme au moment d'appuyer sur la gâchette.

Notez bien que les armes à distance n'ont pas de valeur d'Allonge, et ne permettent donc pas cette attaque.

Danaël est un lancier hors pair affrontant une bande de voyous. Avec son arme, il est doté d'une Allonge de 3. Deux des voyous ont un couteau (pas de bonus, Allonge 1), tandis que le dernier à une canne-épée (Allonge 2 au total). 10 mètres les séparent. Au premier tour, un des attaquants se rue sur Danaël, il parcourt 10 mètres pour l'atteindre, puisque son Allonge n'est que de 1. Ce faisant, il passe à travers l'Allonge de Danaël: lorsqu'il arrive à 8 mètres de celui-ci, il est déjà à portée d'Allonge du combattant, et doit encore parcourir deux mètres à travers sa zone contrôlée pour le frapper: il provoque donc une attaque d'opportunité de la part du lancier, qui le frappe et le met à terre.

Voyant ceci, les autres loubards hésitent. Celui doté d'une canne-épée s'approche du combattant, se positionnant à 7 mètres, hors de portée d'Allonge du guerrier. A son tour, Danaël effectue un pas de placement, raccourcissant la distance entre eux deux et se trouvant à portée d'Allonge. Il frappe et manque le loubard. A son tour, celui-ci est à la portée de Danaël (Allonge 3) mais lui ne peut pas frapper (Allonge 2). Il effectue alors un pas de placement d'1m pour raccourcir l'écart sans baisser sa garde, et frappe, manquant également sa cible. Il décide alors de changer de stratégie et se saisit de la grenade à sa ceinture, baissant sa garde un instant: il subit une attaque d'opportunité de la part de son adversaire, qui le met également à terre. Le dernier voyou commence à avoir vraiment peur.

CHARGE

L'action de charge consiste à se ruer sur l'adversaire sans subtilités pour le frapper de toutes ses forces. Il s'agit d'une action complexe durant laquelle le personnage parcourt le double de sa Vitesse au maximum, mais uniquement en ligne droite (jusqu'à son adversaire, de petits obstacles peuvent être sautés) et porte une attaque avec un bonus de +2 au jet d'attaque. Cette charge provoque des attaques d'opportunité chaque fois que le personnage traverse un

espace contrôlé, et inflige à ce dernier un malus de -2 à toutes ses Défenses jusqu'au début de son prochain tour.

COMBAT À DEUX ARMES

Un personnage peut porter deux armes, une dans chaque main, et décider de les employer toutes les deux en combat. Les deux armes doivent évidemment pouvoir être individuellement maniées à une main. Chaque fois que le personnage prend une action simple pour attaquer, il peut effectuer deux attaques au lieu d'une, une avec chaque arme. Cependant, l'arme dans sa main non directrice ne bénéficie que de la moitié du bonus de Force du personnage aux dégâts (s'il s'agit d'une arme de corps à corps) et subit un malus de -2 à l'attaque.

De plus, le jet d'attaque de chaque arme subit un malus de -2, qui passe à -4 si aucune des deux armes en main n'est considérée comme légère. Ce malus se cumule avec celui de la main non directrice: ainsi, un personnage se battant avec deux haches d'armes subira un malus de -4 à sa première attaque (main directrice) et -6 à la seconde (main non directrice). Un autre tirant avec deux revolvers ne subira qu'un malus de -2 à la première attaque et de -4 à la seconde.

Un personnage maniant deux armes conférant un bonus de Parade n'applique que le plus élevé des deux.

FEINTE

Feinter est une action simple. Le personnage doit effectuer un test de Persuasion spécialité Subterfuge opposé à un test de Psychologie spécialité Perception de sa cible. Si le résultat du test du personnage est supérieur au résultat du test de la cible, celle-ci ne peut pas Parer la prochaine attaque au corps à corps du personnage, et ne peut plus compter que sur son Esquive. L'attaque doit impérativement se produire avant ou lors du prochain tour de jeu du personnage.

Contre un ennemi non humanoïde, le test de Persuasion spécialité Subterfuge s'effectue avec un malus de -4. Contre une créature d'intelligence animale (Int 1 ou 2),

le malus est de -8. Enfin, il est impossible de feinter une créature dénuée d'intelligence.

Feinter en combat ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

LUTTE

En une action simple, vous pouvez tenter d'agripper un ennemi, réduisant ainsi ses options de combat. Il s'agit d'une attaque de Mêlée à mains nues, opposée à l'Esquive de votre adversaire. Tenter une lutte provoque une attaque d'opportunité de la part de la cible de votre manœuvre. Les créatures humanoïdes qui tentent une lutte sans avoir deux mains libres subissent une pénalité de -4 sur leur jet d'attaque.

Si ce jet est réussi, vous et la cible devenez agrippés. Si vous parvenez à entrer en lutte avec une créature qui ne vous est pas adjacente, déplacez cette créature vers un espace libre adjacent (s'il n'y a pas de tel espace, la lutte échoue). Si vous parvenez à entrer en lutte avec une créature, vous devez continuer à faire un test à chaque round, en une action simple, pour maintenir la prise. Si votre cible ne se libère pas, vous gagnez un bonus de circonstance de +4 sur les tests de lutte réalisés contre cette cible lors des rounds suivants. Lorsque vous êtes en lutte avec un ennemi, un test réussi vous permet de continuer la lutte, et vous autorise également à réaliser une des actions suivantes.

DÉPLACEMENT: Vous pouvez vous déplacer, vous et votre cible, à la moitié de votre Vitesse. A la fin de votre mouvement, vous pouvez placer la cible dans n'importe quelle case adjacente à votre position.

DÉGÂTS: Vous pouvez infliger des dégâts à votre cible, à hauteur de vos dégâts à mains nues.

IMMOBILISER: Vous pouvez immobiliser votre cible: celle-ci devient alors sans défense. Même si vous immobilisez votre adversaire, vous êtes seulement considéré comme agrippé.

Si vous êtes agrippé, vous pouvez tenter de vous libérer en une action simple en faisant un test de Mêlée à mains nues

contre la Parade de votre adversaire à mains nues. Si vous réussissez, vous vous libérez et pouvez agir normalement.

Si vous avez immobilisé votre adversaire ou que celui-ci est incapable de bouger, ou inconscient, vous pouvez utiliser une corde pour le ligoter. Cela revient à un effet d'immobilisation. Si vous êtes en lutte avec la cible, vous pouvez tenter de la ligoter avec une corde, mais cela nécessite un test de Mêlée accompagné d'un malus de -10. S'échapper de ces cordes demande une action complexe et un test réussi d'Acrobaties spécialité Coordination contre une Difficulté égale au test de Mêlée spécialité Mains nues de celui qui a serré les liens. A noter que si la cible ne se défend pas, le personnage peut prendre le temps de faire 10 ou 20 sur son test.

RENVERSEMENT

En une action simple effectuée pendant votre mouvement, ou en tant que partie d'une charge, vous pouvez tenter de renverser votre cible en vous déplaçant à travers son espace. Vous ne pouvez renverser que des ennemis d'au plus une catégorie de taille plus grande que vous. Effectuer un renversement provoque une attaque d'opportunité de la part de la cible de votre manœuvre étant donné que vous traversez nécessairement son espace contrôlé.

Lorsque vous tentez de renverser une cible, elle peut choisir de vous éviter et de vous permettre de passer à travers son espace sans faire d'attaque. Si votre cible ne vous évite pas, lancez un jet d'attaque à mains nues. Votre cible peut se défendre avec sa Parade ou son Esquive, comme d'habitude. Si votre attaque réussit, vous vous déplacez à travers l'espace de votre cible. Si la marge de réussite est d'au moins 5, vous vous déplacez à travers l'espace de la cible et celle-ci est mise à terre. Si en revanche vous échouez, vous êtes repoussé à un mètre de votre cible dans la direction de laquelle vous veniez. Si la cible a plus de deux jambes ou est particulièrement stable, ajoutez +4 à la Défense qu'elle aura choisi d'adopter.

DÉSARMEMENT

Vous pouvez tenter de désarmer votre ennemi au cours d'une action d'attaque, au lieu d'une attaque de corps-à-corps. La tentative provoque une attaque d'opportunité de la part de la cible de votre manœuvre. Tenter de désarmer un ennemi alors que vous ne tenez aucune arme en main impose un malus de -4 au jet d'attaque.

Votre attaque est opposée à la Parade de votre adversaire. Si votre attaque réussit, votre cible laisse tomber un des objets qu'elle tenait (celui de votre choix). Si la marge de réussite est de 10 ou plus, la cible laisse tomber les objets tenus dans les deux mains (au plus deux objets). Si votre attaque échoue d'au moins 10, vous laissez tomber l'arme utilisée pour le désarmement. Si vous désarmez un adversaire sans utiliser d'arme, vous pouvez automatiquement ramasser l'objet tombé. Sinon, l'objet applique bêtement la loi de la gravité et tombe au sol.

CROC-EN-JAMBE

Vous pouvez tenter un croc-en-jambe sur un ennemi à la place d'une attaque de corps-à-corps. Cela ne peut se faire que sur un ennemi d'au plus une catégorie de taille de plus que vous. Cette attaque provoque une attaque d'opportunité de la cible.

Votre attaque est opposée au score d'Esquive de votre adversaire. Si votre attaque réussit, la cible est mise à terre. Si en revanche votre attaque échoue de plus de 10 points, vous tombez vous-même à terre. Si la cible possède plus de deux jambes, ajoutez un bonus de +4 à son Esquive contre ce type d'attaques. Certaines créatures qui ne possèdent pas véritablement de station debout ou qui volent ne peuvent pas être visées par cette manœuvre.

Le croc-en-jambe peut aussi servir à faire tomber un conducteur de son véhicule (pour peu que le personnage puisse l'atteindre). Celui-ci peut alors utiliser son degré de maîtrise en Pilotage et sa spécialité dans le véhicule en question en lieu et place de sa compétence Acrobaties spécialité Esquive dans le calcul de sa Défense contre cette attaque.



DESTRUCTION

Vous pouvez tenter de détruire un objet tenu ou porté par votre ennemi pendant une action d'attaque, au lieu d'une attaque de corps-à-corps ou à distance avec une arme à feu. Cela provoque une attaque d'opportunité de la part de votre adversaire.

Votre adversaire peut choisir normalement d'utiliser une Parade ou une Esquive contre votre attaque (même si vous visez son arme, une parade réussie évite que vous l'abîmiez). Si votre attaque réussit, vous occasionnez des dégâts à l'objet normalement (voir chapitre Equipement pour plus de détails sur la solidité des objets). Si les dégâts infligés excèdent la solidité de l'objet et ses points de Structure restants vous pouvez choisir de détruire l'objet. Si vous n'optez pas pour ce choix, l'objet ne possède plus qu'1 point de structure.

CIRCONSTANCES PARTICULIÈRES

ABRI

Un personnage se trouvant derrière un abri bénéficie d'un bonus à sa Défense (qu'il choisisse la Parade ou l'Esquive) contre toutes les attaques provenant d'adversaires susceptibles d'être gênés par l'abri en question.

Un abri couvrant un quart du corps du personnage (un muret, par exemple) donne un bonus de +2 à la Défense. Un abri couvrant la moitié du corps du personnage donne un bonus de +4 à la Défense (protégé derrière un mur dans un angle), tandis qu'un abri protégeant les trois quarts ou plus du corps offre un bonus de +6 à la Défense (meurtrières).

Bien entendu, un personnage caché complètement par un abri est protégé des attaques tant que l'adversaire ne se trouve pas dans une situation favorable. Dans ce cas, il est également incapable d'attaquer ce dernier.

Frapper depuis un abri (ou tirer en tentant de rester à couvert) impose un malus de -2 au jet d'attaque du personnage.

Un adversaire peut frapper l'abri pour atteindre le personnage. Dans ce cas, effectuez le jet d'attaque contre le personnage normalement, mais les dégâts de l'attaque sont d'abord infligés à la protection: si celle-ci est détruite par l'attaque et si le jet d'attaque est un succès, les dégâts excédentaires qui n'ont pas servi à détruire l'abri atteignent la cible.

PRIS EN TENAILLE

Lorsque vous portez une attaque au corps-à-corps, vous gagnez un bonus de prise en tenaille de +2 si votre adversaire est à portée d'Allonge d'au moins un de vos alliés qui se trouve de l'autre côté de l'adversaire. Seule une créature qui est effectivement en mesure d'attaquer la cible peut aider un attaquant à bénéficier d'un bonus de prise en tenaille, et une créature dotée d'une Allonge de 0 ne peut pas non plus aider à prendre en tenaille une cible.

ÊTRE SANS DÉFENSE

Un personnage est considéré comme sans défense lorsqu'il est immobilisé, endormi, entravé, paralysé, etc. Sont aussi considérés comme sans défense les personnages qui n'ont absolument pas conscience de l'attaque qui les vise (comme la cible d'un sniper embusqué).

Contre toute forme d'attaque, y compris à distance, elle ne peut utiliser sa Parade et subit un malus de -4 à son Esquive. Les attaques qui la touchent atteignent directement ses points de Santé (voir section Santé). Si le personnage ne peut pas bouger et est véritablement à la merci de sa cible, les dégâts infligés sont immédiatement des dégâts critiques.

PRIS AU DÉPOURVU

Une cible prise au dépourvue est une cible qui a conscience du danger mais n'a pas réagi assez vite. Le plus souvent, c'est lorsqu'elle est prise par surprise au début du combat. Une cible prise au dépourvue est incapable de Parer une attaque et ne peut pas effectuer d'action rapide.

AGRIPPÉ

Une créature agrippée est gênée dans ses mouvements par un lutteur adverse ou un effet quelconque. Elle subit un malus de -4 en Dextérité et un malus additionnel de -2 à toutes ses actions autres que la lutte contre ce qui l'entrave. Elle ne peut utiliser qu'une seule de ses deux mains.

A TERRE

Un personnage à terre doit prendre une action simple pour se remettre sur ses pieds. Les attaques de corps à corps le visant gagnent un bonus de +4, tandis que les attaques à distance le visant ont un malus de -4.

COMBATTRE À DISTANCE

DISTANCE

Toute arme à distance possède un facteur de portée qui indique jusqu'à quelle distance le tir est à son efficacité maximale. Dès qu'un tir est effectué sur une cible plus distante, le jet d'attaque subit une pénalité de -2 chaque fois que le facteur de portée est dépassé. Ainsi, pour un pistolet doté d'un facteur de portée de 12m, tirer à 9m n'impose aucune pénalité, tandis que tirer à 15m impose une pénalité de -2. Tirer à 55m impose de dépasser 4 fois le facteur de portée et impose un malus de -8 au jet d'attaque.

Les armes à projectiles peuvent sauf mention contraire atteindre une distance maximale égale à 10 fois leur facteur de portée.

VISER

Avec une arme à distance, un personnage peut prendre son temps pour ajuster son tir. Viser est une action complexe, qui accorde un bonus de +2 au prochain jet d'attaque avec l'arme à feu utilisée contre la cible désignée. Ce bonus est cumulatif jusqu'à un total de +6, qui indique 3 rounds de visée. Un personnage peut viser plus longtemps, mais n'en tire pas de bonus

additionnel. Le tir doit avoir lieu avant que le personnage ne bouge et n'arrête de viser pour bénéficier de ce bonus.

La cible doit être relativement immobile pour que la visée soit efficace. Elle peut se déplacer à vitesse normale, mais une cible qui se met à courir ne peut pas être visée de cette manière.

ABRIS ET COUVERTS

Voir section Abri, ci-dessus. Les abris sont encore plus utiles dans un combat à distance qu'au corps à corps.

De plus, un personnage peut vouloir tirer dans un corps à corps impliquant un allié et un ou plusieurs adversaires. Toucher une cible engagée au corps à corps (c'est-à-dire située dans la zone de contrôle d'au moins une autre personne) est compliqué: chaque adversaire de la cible confère à celle-ci un bonus d'abri allant de +2 (adversaire environ deux fois plus petit), à +6 (adversaire de grande taille), la moyenne étant à +4 pour des adversaires environ de la même taille. Ces bonus se cumulent entre eux. Si le personnage manque son tir à cause de ces bonus (comprenez qu'il aurait touché sa cible sans cet abri supplémentaire), alors la balle atteint un des autres protagonistes au hasard.

Notez qu'un combattant de corps à corps faisant moins de la moitié de la taille de la cible ne confère aucun abri.

TIRER AU CORPS À CORPS

Un personnage maniant une arme à distance peut s'en servir au corps à corps pour tirer sur un adversaire, mais sa situation est compliquée. Tout d'abord, une arme à projectiles n'accorde aucune Allonge supplémentaire et la zone contrôlée du personnage se limite donc à ses mains nues. De plus, tirer à l'arme à feu suscite des attaques d'opportunité de la part des adversaires contrôlant l'espace que l'on occupe. Enfin, beaucoup d'armes à distance sont mal adaptées au combat au contact: un personnage maniant une arme à distance à deux mains souffre d'un malus de -4 pour toucher un adversaire situé à 3m ou moins.

Une arme dotée d'une baïonnette, ou d'autres équipements de mêlée, peut bien sûr être employée sans malus au contact, mais son utilisation dépend de la compétence de Mêlée, et non d'Armes à feu.

ARMES À FEU: TIR AUTOMATIQUE

Les armes à feu permettent dotées de fonctions automatiques permettent des rafales de balles que ne permettent pas les armes plus primitives. Ces options sont ouvertes à tous les personnages qui possèdent une arme adaptée. Chacune s'utilise au prix d'une action simple, et n'est pas cumulable avec les autres sur la même action.

TIR MULTIPLE: Le tir multiple consiste à tirer non pas une, mais trois balles sur la même cible rapidement. Cette option s'utilise au moment d'une attaque simple, mais le personnage décide simplement de tirer davantage de balles. Si l'attaque touche, les dégâts sont augmentés d'un dé. Ainsi, une arme infligeant 2D6 points de dégâts en infligera 3D6. Seules les armes Semi-automatiques et Automatiques permettent d'utiliser cette option.

RAFALE COURTE: Le personnage utilise 10 balles au lieu d'une au cours d'une action d'attaque simple. Il peut alors viser jusqu'à trois cibles avec son attaque, aucune ne devant être éloignée de plus de 5m des autres. Il effectue un seul jet d'attaque, et le compare à la Défense de chaque cible indépendamment. Celles qui sont touchées subissent les dégâts normaux. Seules les armes Automatiques permettent d'utiliser cette option.

RAFALE LONGUE: Le personnage utilise 20 balles lors d'une action complexe, et peut viser une zone de 5m de rayon avec une attaque à distance. Il effectue un seul jet d'attaque, et le compare à la Défense de chaque cible présente dans la zone indépendamment. Celles qui sont touchées subissent les dégâts normaux. Le personnage ne peut éviter au cours d'une rafale longue de toucher ses alliés s'ils sont présents dans la zone. Seules les armes Automatiques permettent d'utiliser cette option.



Les Arlequins d'Obscurantis ont un look curieux, mais leur précision est redoutable.

ARMES DE LANCER

Les armes de lancer sont des couteaux, des javelots, des boomerangs et toutes sortes de projectiles que l'on envoie à la main. Ces armes suivent toutes les règles des armes à distance, néanmoins leur facteur de portée est plus réduit, et ils ne peuvent tirer au-delà de 5 fois celui-ci.

De plus, contrairement aux autres armes à distance, les armes de lancer bénéficient de la force physique de leur utilisateur. Ainsi, le modificateur de Force du personnage s'applique aux dégâts causés par ces projectiles (qu'il soit un bonus ou un malus).

Ces armes sont courtes et souvent gardées dans des étuis accessibles facilement: elles se dégagent en action libre. Il est possible de combattre à deux mains avec des armes de lancer, au prix des malus habituels.

Section II: La Santé

Maintenant que vous savez comment les attaques sont portées et quels sont les dégâts qu'un personnage peut subir, il faut s'intéresser de plus près à la santé des personnages. Celle-ci est évaluée à travers deux valeurs:

SOUFFLE: Les Personnages-Joueurs, ainsi que les Premiers Rôles de l'histoire, disposent tous d'une réserve de points de Souffle, d'une valeur égale à deux fois leur score de Vigueur. Ainsi, un personnage ayant 12 en Vigueur dispose de 24 points de Souffle. Ils représentent la capacité du personnage à endurer un combat, à éviter des blessures graves et s'amenuise au fur et à mesure que l'adversaire le met en difficulté, car c'est sur ces points que sont déduits en priorité les dégâts infligés au personnage. Si notre PJ possédant 24 en Souffle subit une attaque infligeant 9 dégâts, il n'aura plus que 15.

Les blessures qui atteignent ces points ne représentent jamais de blessure grave: un personnage touché par une attaque et qui ne perd que des points de Souffle a subi une égratignure, ou s'essouffle, ou s'est fait une contusion. L'attaque a affaibli sa résistance mais ne l'a pas gravement atteint.

SANTÉ: Les personnages disposent également d'un nombre de points de Santé égal à leur score de Vigueur. Ceux-ci représentent la résistance physique pure du personnage, et les dégâts sont appliqués à la Santé dès lors que le personnage touché n'a plus de points de Souffle pour le protéger. Les choses sont alors plus sérieuses, car le personnage est véritablement blessé par l'attaque. Lorsque la Santé passe en-dessous de 0, les conséquences deviennent véritablement lourdes.

Certaines rares Prouesses de combat permettent de prendre l'adversaire par surprise et d'atteindre directement sa Santé.

TYPES DE DOMMAGE

Différents types de dégâts peuvent atteindre les personnages. Etre frappé d'un

coup de poing, prendre une balle de pistolet ou tomber de plusieurs centaines de mètres de haut sont des sources de dégâts, mais leur effet et leur dangerosité diffère grandement.

DÉGÂTS NON LÉTAUX

Les dégâts non létaux affaiblissent le personnage mais ne sont pas mortels en eux-mêmes. Il s'agit des bagarres classiques, ou de la fatigue due à des conditions climatiques difficiles, par exemple. Tous les dégâts non létaux s'appliquent d'abord aux points de Souffle d'un personnage. Ainsi, un personnage subissant 8 points de dégâts non létaux d'un coup de poing perdra 8 points de Souffle.

Une fois tous les points de Souffle du personnage épuisés, il commence à accumuler les dégâts non létaux. Dès qu'une attaque lui infligeant ce type de dégât amène ceux-ci à dépasser son total actuel de Santé, il doit effectuer un test de Sports spécialité Endurance, d'une Difficulté de 15 + nombre de points de dégâts non létaux excédant son total de Santé. S'il échoue, il tombe inconscient.

DÉGÂTS LÉTAUX

Les armes capables de tuer infligent des dégâts létaux: épées, couteaux, armes à feu, lance-flammes, explosifs, etc. Ces dégâts diminuent normalement les points de Souffle du personnage, puis les points de Santé.

DÉGÂTS CRITIQUES

Lorsque la Santé d'un personnage tombe en-dessous de 0, toute attaque létale inflige des dégâts critiques. A chaque fois que le personnage subit une attaque amenant ses points de Santé à 0 ou en-dessous, il doit effectuer un test d'Endurance, d'une Difficulté égale à 10 + nombre de points de Santé perdus en dessous de 0. S'il réussit ce test, il survit à l'attaque mais obtient une blessure grave et invalidante, au choix du Conteur (membre cassé, organe important touché). S'il échoue à ce test, c'est très mauvais pour lui (voir section Mort, tout sim-

ment). Enfin, il faut réussir ce test de 5 points ou plus pour rester conscient après une blessure critique.

Un personnage passant 8 heures sans soins alors qu'il a une blessure critique subit immédiatement 1 point de dégât létal supplémentaire, et doit effectuer un nouveau test d'Endurance. S'il le réussit, il ne subit pas de nouvelle blessure critique, bien que celle existante puisse s'aggraver.

Au choix du Conteur, certaines sources de dégâts peuvent infliger directement des dégâts critiques. Par exemple, un personnage aspergé par de la lave, ou se trouvant dans un immeuble qui s'effondre, verra sa Santé réduite à zéro et subira directement des dégâts critiques.

Son papier sera écrit ce soir, ou ne sera pas. Jeremiah cherche depuis longtemps à découvrir ce qui se passe dans l'entrepôt numéro 16, et cette nuit, il est bien décidé à aller jusqu'au bout de sa mission. Il approche des docks le plus discrètement possible et s'immobilise à quelques mètres de la grille d'entrée. Minuit cinquante-sept. Comme prévu, dans la petite cabine du vigile, un grand homme à la mine patibulaire s'en va: il a fini sa journée. Et à l'intérieur, c'est un petit gars près de la retraite qui doit avoir pris sa place. Bien plus facile à neutraliser.

Jeremiah s'avance lentement vers la cabine et remarque la porte encore entrouverte. C'est presque trop facile. En un éclair, il saisit sa matraque et saute dans la pièce. Le vigile sursaute: il est pris au dépourvu par l'attaque de Jeremiah, et son Esquive de 17 est la seule chose qui peut le protéger tandis que Jeremiah affiche un jet d'attaque de 22 avec sa matraque. Il lance les dégâts et obtient 9 points de dégâts non létaux. Un coup sur le sommet du crâne, net et sans bavure, mais le vieil homme est plus solide qu'il n'en a l'air: bien qu'il n'ait pas de Souffle (c'est un second rôle), il a une Vigueur de 12, et le total de points de dégâts non létaux n'est pas suffisant pour le faire chanceler. Le combat commence donc, le round de surprise étant passé.

Jeremiah enchaîne un deuxième

coup puis un troisième au prix de deux actions simples. Seul le deuxième atteint sa cible et lui inflige encore 7 points de dégâts non létaux. Le vieil homme en a donc subi 16, plus que son total de Santé, et doit effectuer un test d'Endurance, d'une Difficulté de 19 (15 + 4 points de dégâts subis au-delà de sa Santé de 12).

Tenace, il obtient 20 sur son test et continue donc le combat. Se saisissant de sa propre matraque (action simple), il frappe Jeremiah et le touche, lui infligeant 5 points de dégâts non létaux. Le journaliste a une Vigueur de 10, et donc un total de 20 points de Souffle (c'est un Premier Rôle de l'histoire) et de 10 points de Santé. L'attaque s'applique donc à son Souffle, le ramenant à 15. En retour, Jeremiah frappe à nouveau le vigile, lui inflige 8 points de dégâts non létaux. Ce dernier doit donc réussir un test d'Endurance Difficulté 27, et échoue. Il tombe inconscient.

Le journaliste avance désormais confiant sur les docks. Néanmoins, il ignore qu'un autre vigile a été payé pour protéger discrètement l'entrepôt 16 et manque son test de Perception pour le repérer. Au moment où il approche de son objectif, une balle siffle et l'atteint à la cuisse. Contrairement au vigile de tout à l'heure, il n'est pas simplement surpris, il n'a aucune idée qu'il est une cible et est considéré comme sans défense face à l'attaque, et les 9 points de dégâts subis sont retirés de sa Santé directement, amenant celle-ci à 1. Il a été sérieusement touché.

Maintenant qu'il sait qu'il est la cible d'une attaque, Jeremiah peut de nouveau utiliser ses points de Souffle. Le round de surprise est passé et il obtient l'Initiative devant le tireur embusqué, et il décide de détalier vers l'entrepôt et d'ouvrir la porte pour se cacher à l'intérieur. Manque de chance, celle-ci est verrouillée et il fait alors une cible de choix pour le tireur, dont le revolver touche à deux reprises au cours de son tour, infligeant 9 et 10 points de dégâts. Les 15 points de Souffle de Jeremiah sont épuisés, et les 4 points de dégâts restants s'appliquent à sa Santé, faisant passer celle-ci à -3. Il effectue instantanément un test d'Endurance Difficulté 13, et obtient 23, soit plus de 5 points au-dessus de la Difficulté. Il reste vivant et conscient, mais l'une

des balles lui a atteint le bras et lui a éclaté un os.

Conscient d'être dans une situation critique, Jeremiah s'enfuit en courant, espérant semer son poursuivant. Il arrive au bout du quai et sait très bien que ce n'est qu'une question de secondes avant que la vigile ne vienne l'achever. Il ne peut pas sauter dans l'eau à cause de son bras, n'a aucun endroit pour se cacher mais ne peut pas non plus rester là à attendre. Il tente donc une manœuvre désespérée, et jette un tonneau à la mer, espérant le faire passer pour son corps flottant dans la pénombre, et saute en contrebas sur une petite plateforme située 6 mètres plus bas.

Ce faisant, la chute lui inflige 8 points de dégâts supplémentaires, pour un total de -11 en Santé. Jeremiah réussit de justesse son test d'Endurance Difficulté 21 avec un résultat de 22, et survit à la chute au prix de multiples fractures. Néanmoins, n'ayant pas dépassé la Difficulté de 5 points ou plus, il sombre dans l'inconscience en priant pour que ce soit un ami qui le trouve en premier.

Jack O'Clock vous explique:

Blessures critiques

Attention, l'application des blessures critiques donnera le ton de votre chronique. Si vous êtes du genre à infliger aux personnages joueurs des blessures définitives, telles qu'une amputation ou des séquelles lourdes, alors ils seront prudents et avisés. Si en revanche les blessures critiques finissent par guérir, ils seront plus audacieux, plus flamboyants et casse-cou.

L'interprétation des blessures critiques est volontairement assez vague, pour vous permettre de varier les approches au sein d'une chronique. Peut-être que les héros principaux ne souffriront jamais de handicap lourd, mais que vous aurez envie de donner à vos joueurs le temps d'une séance le contrôle de gens plus ordinaires et qui peuvent vraiment être définitivement handicapés par une blessure, afin de donner une autre ambiance à la table.

LES BLESSURES ET LA MORT

Cette section traite des pénalités dues aux différentes blessures que peut subir un personnage.

PÉNALITÉ DE BLESSURE

Un personnage qui a perdu au moins un point de Santé subit une pénalité de -2 à tous ses tests, à toutes ses valeurs de Défense, y compris mentales, ainsi qu'à sa Vitesse (il est considéré comme fatigué). Ce malus augmente de 2 points pour chaque blessure critique subie par le personnage. Ainsi, Jeremiah dans l'exemple précédent a désormais un malus de -6 à toutes ses actions.

Les blessures critiques peuvent au gré du Conteur avoir d'autres effets handicapants: un bras cassé empêchera de s'en servir, tandis qu'une grave blessure à la jambe empêchera de courir.

INCONSCIENCE

Un personnage inconscient à cause de dégâts non létaux ne peut plus agir tant que son nombre de dégâts non létaux ne repasse pas en-dessous de sa Santé actuelle.

Un personnage inconscient à cause de dégâts critiques est dans une situation grave: il peut effectuer un test d'Endurance à chaque heure passée dans cet état, d'une Difficulté de 15 + nombre de points de Santé négatifs pour se réveiller.

MORT

Un personnage ayant manqué son test d'Endurance contre des dégâts critiques est mort. Il ne peut plus être sauvé que par des moyens surnaturels, et rarement sans une lourde contrepartie.

Cela ne signifie pas qu'il est tué sur le coup: son décès peut être immédiat, ou prendre de longues heures d'agonie, selon ce que vous jugerez intéressant pour l'histoire, mais rien ne pourra plus le sauver.

AFFAIBLISSEMENT TEMPORAIRE

L'affaiblissement temporaire est une diminution d'une des 6 caractéristiques de base de votre personnage. Les poisons, les maladies, les drogues et les blessures critiques peuvent être des causes d'affaiblissement temporaire.

Une caractéristique temporairement diminuée fait également baisser tous les éléments qui en découlent: une Force affaiblie diminue les dégâts au corps à corps, une Intelligence affaiblie diminue les tests d'Erudition, une Vigueur diminuée réduit les points de Souffle et de Santé. Si la Santé passe en-dessous de zéro de cette manière, un test d'Endurance doit être effectué normalement, et une blessure critique peut en découler: le personnage peut avoir un organe interne sévèrement atteint par un poison.

AVEUGLEMENT

La créature ne peut plus voir: cela peut être dû à une blessure critique, un poison, une maladie ou un handicap de naissance, ou simplement parce qu'elle est dans le noir ou a un bandeau sur les yeux. Elle subit une pénalité de -4 à tous les tests basés sur la Force et la Dextérité ainsi qu'à toutes les valeurs utilisant ces caractéristiques, comme son Esquive. Elle ne peut plus Parer les attaques. Tout jet ou activité dépendant de la vue (comme la lecture ou un jet de Perception basés sur la vue) échouent automatiquement. Ses adversaires bénéficient d'un abri à +4 contre elle. Une créature aveuglée doit réussir un jet de Coordination de Difficulté 10 si elle souhaite se déplacer plus rapidement qu'à mi-vitesse ; si elle échoue, elle tombe.

ASSOURDISSEMENT

L'assourdissement peut avoir les mêmes origines que l'aveuglement, et la proximité d'une explosion peut également le provoquer. Un personnage assourdi subit un malus de -4 à son score d'Initiative

et manque automatiquement tous les tests basés sur l'ouïe.

FATIGUE

Un personnage fatigué a trop tiré sur ses réserves. La plupart des humains sont considérés comme fatigués lorsqu'ils ont été actifs un nombre d'heures égal à leur Vigueur (pas simplement éveillés). Le personnage subit une pénalité de -2 à tous ses tests, à toutes ses valeurs de Défense, y compris mentales, ainsi qu'à sa Vitesse. Une nuit de repos de 8H remet le personnage d'aplomb.

RÉCUPÉRATION ET MÉDECINE

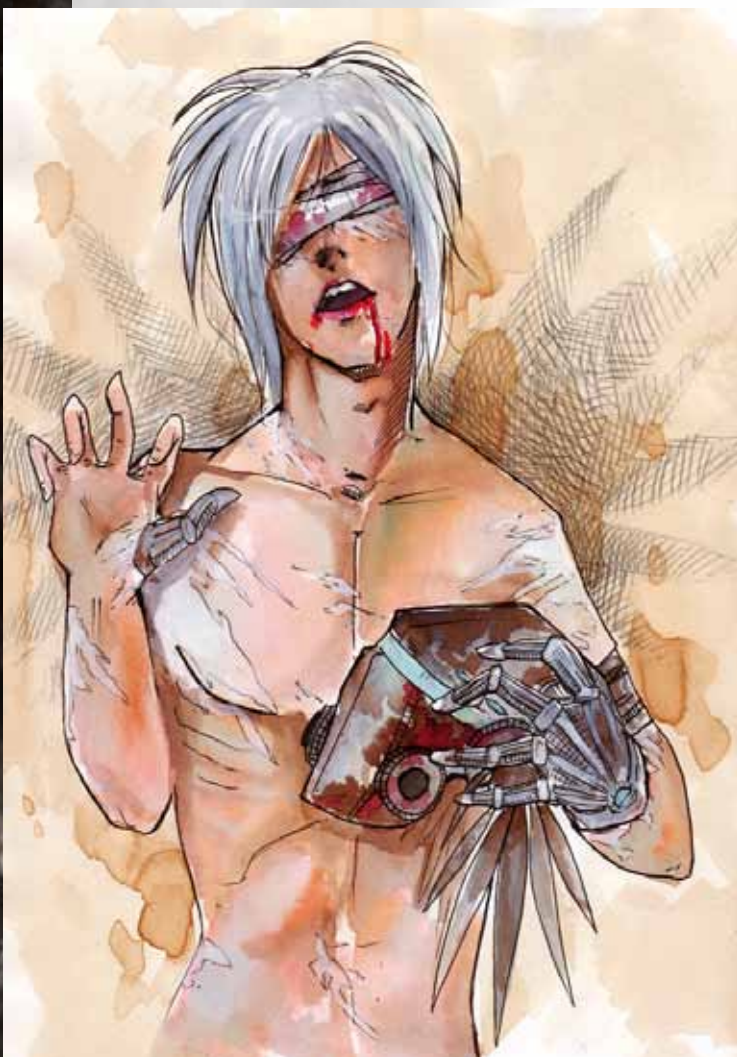
Les points de Souffle du personnage se récupèrent sans difficulté et sans aide extérieure: une heure de repos ou d'action modérée permet de les retrouver intégralement. Un personnage qui se livre à une activité fatigante ne peut pas récupérer de points de Souffle tant qu'il ne s'est pas reposé une heure au moins. De plus, les points de Souffle sont en lien étroit avec ceux de Santé. Un personnage ne peut récupérer au maximum qu'un nombre de points de Souffle proportionnellement égaux au nombre de points de Santé qu'il a gardé. Ainsi, pour un personnage normal possédant deux fois plus de Souffle que de Santé, se retrouver avec une Santé à 5 interdit de récupérer plus de 10 points de Souffle.

Les points de Santé se récupèrent au rythme de 2 + modificateur de Vigueur par jour, à condition que le personnage se repose. Il récupère également 2 points dans chaque caractéristique affaiblie. S'il agit de manière modérée, il ne récupère que la moitié de ces points. Un test de Médecine spécialité Soins réussi (Difficulté 15) permet de doubler cette récupération. Toutefois, un personnage malade ou empoisonné ne peut pas récupérer de points tant qu'il n'est pas guéri de son affliction.

Les dégâts critiques sont plus ennuyeux: un test de Médecine spécialité Chirurgie difficulté 20 permet à celle-ci de guérir avec le temps, mais la récupération est plus longue: un membre cassé peut mettre plus d'un mois à se ressouder, même

avec l'aide d'un médecin. Toutefois, l'absence de ce genre de soin empêche la blessure de guérir. Qui plus est, tous les jours qu'un personnage passe sans soin avec une blessure critique, il doit effectuer un test d'Endurance Difficulté 20 ou être incapable de récupérer de ses blessures et subir 1D6 points de dégâts létaux.

Souvenez-vous que pendant tout ce temps, le personnage est également incapable de récupérer des points de Souffle, ce qui le place en permanence à la frontière entre la vie et la mort.



«Tu te prétends vétéran? Ne me fais pas rire...»

Le test de Chirurgie comme celui d'Endurance voient leur Difficulté augmenter de 4 points pour chaque blessure critique subie par le personnage au-delà de la première. Un échec au test de Chirurgie de 5 points ou plus inflige au patient 1D6 points de dégâts létaux, l'obligeant à tester son Endurance à nouveau si sa Santé est déjà inférieure à zéro. Un échec critique (10 points de moins) a souvent des conséquences funestes.

Section III: Dangers divers

De nombreux autres dangers peuvent menacer les personnages au cours de leurs aventures.

CLIMATS DIFFICILES

La chaleur et le froid intense infligent des dégâts non létaux qui ne peuvent pas être récupérés tant que le personnage ne s'est pas mis à l'abri (s'est mis à l'ombre, a survécu jusqu'à la tombée de la nuit, s'est aspergé d'eau, ou à l'inverse s'est réchauffé, etc.). Une fois tombé dans l'inconscience en raison des dégâts non létaux, le personnage subit des dégâts létaux au même rythme.

Un personnage dans un environnement chaud (au-dessus de 35°C) doit réussir un test d'Endurance toutes les heures (difficulté 15, +1 pour chaque test précédent) ou subir 1d6 points de dégât non létaux. Un personnage portant des vêtements épais ou une armure de n'importe quel type reçoit un malus de -4 à ce test. Dans un environnement encore plus chaud (à partir de 45°C), un personnage doit faire un test d'Endurance toutes les 10 minutes (difficulté 15, +1 pour chaque test précédent) ou subir 1d6 points de dégât non létaux, avec les mêmes conditions que précédemment.

Un personnage sans vêtements chauds restant dans une zone à température basse (inférieure à 5°C) doit réussir un test d'Endurance toutes les heures (difficulté 15, +1 par test précédent) ou subir 1d6 points de dégât non létaux. Dans une zone à température très basse (inférieure à -20°C) un personnage sans protection doit réussir un jet d'Endurance toutes 10 minutes (difficulté 15, +1 par test précédent) ou subir 1d6 points de dégât non létaux à chaque jet manqué.

Un personnage qui perd tous ses points de Souffle à cause de la chaleur ou du froid souffre devient fatigué. Cet état cesse quand le personnage a récupéré de tous les dégâts non létaux subis à cause de la chaleur ou du froid.

A noter qu'un personnage doté de la

compétence Survie peut annuler les effets des conditions climatiques avec le test approprié.

POISONS ET MALADIES

Les poisons et maladies se divisent en deux catégories: létaux et débilissants. Une maladie doit d'abord être contractée avant d'être dangereuse, et demande à la cible à laquelle elle a été inoculée un premier test d'Endurance, dont la Difficulté dépend de la maladie. Un poison affecte automatiquement sa victime.

Un nouveau test doit être réalisé chaque fois qu'une durée égale à l'Incubation s'écoule. Si le test est raté, la substance inflige des dégâts au personnage. S'il est réussi, elle inflige des dégâts divisés par deux (arrondi à l'inférieur).

Se débarrasser de la substance est un test étendu dont l'Objectif est égal à la Virulence de la substance. Chaque fois que le personnage réussit un test d'Endurance pour réduire les effets du poison ou de la maladie, il accumule des points.

Les substances débilissantes infligent des dégâts temporaires aux caractéristiques du personnage. Les substances létales infligent, comme leur nom l'indique, des dégâts létaux.

Ainsi, une maladie provoquant des tremblements dans tout le corps disposera des caractéristiques suivantes: Difficulté 15/Virulence 10/Incubation 1 jour/Effet 1D3 Dex. Un test d'Endurance Difficulté 15 permet d'éviter de contracter la maladie, ou d'en réduire les effets si le personnage l'a contracté. Ce test devra être effectué chaque jour, et s'il est un échec le malade subira une perte d'1D3 points de Dextérité (divisée par deux en cas de succès au test). Il faudra que le personnage cumule 10 points de marge de succès sur ses tests d'Endurance pour venir à bout de la maladie.

Un médecin s'occupant du malade ou de l'empoisonné et disposant du matériel nécessaire peut remplacer le test d'Endurance du patient par un test de Médecine spécialité Maladies ou Poisons, selon le cas. Le patient prend le résultat le plus favorable.

CHUTE

Tomber d'une hauteur importante est au moins aussi dangereux que n'importe quelle arme. Un personnage qui chute subit 1D6 points de dégâts létaux par tranche de 3m de chute, jusqu'à un maximum de 10D6. Ces dégâts atteignent directement la Santé du personnage. Cependant, il peut tenter un test d'Athlétisme spécialité Saut (Difficulté 10 + hauteur de chute) pour diminuer les dégâts d'un dé.

Les chutes de plus de 6m de haut infligent directement des blessures critiques, à moins que le personnage n'ait de quoi amortir sa chute. Des personnages qui plongent volontairement dans de l'eau ne subissent aucun dégât sur un test réussi d'Athlétisme spécialité Natation (difficulté 15) ou d'Acrobaties spécialité Equilibre (difficulté 15), à condition que la profondeur de l'eau soit d'au moins 3 mètres pour chaque 9 mètres de chute. La difficulté des tests augmente cependant de 5 pour chaque 15 mètres de hauteur du plongeur.

Si le test est un échec, le personnage subit des dégâts dont la gravité est diminuée: il subit des dommages non-létaux s'il chute de 6m ou moins, et des dégâts «seulement» létaux s'il chute de plus haut.

FAIM ET SOIF

Les personnages peuvent se retrouver sans eau ni nourriture et sans moyen de s'en procurer. Un personnage peut rester sans eau pendant un jour et un nombre d'heures égal à sa valeur de Vigueur. Au delà de cette période, le personnage doit réussir un test d'Endurance chaque heure (Difficulté 15, +1 par test précédent) ou subir 1d6 points de dégât non léthal.

Un personnage peut rester sans nourriture pendant 3 jours, avec une sensation de gêne croissante. Passé ce cap, le personnage doit réussir un test de Vigueur (Difficulté 15, +1 par test précédent) ou subir 1d6 points de dégât non léthal. Un personnage rendu inconscient par l'accumulation de dégât non léthal subit ensuite des dégâts létaux au même rythme. Il doit normalement effectuer des tests d'Endurance

s'il passe sous le seuil de 0 points de Santé, et subir une blessure critique.

Néanmoins, un personnage ayant déjà subi une blessure critique du fait du manque de nourriture ou d'eau n'en subira plus d'autre tant qu'il continuera à accumuler des dégâts de cette manière.

Les personnages ayant subi des dégâts non létaux à cause du manque d'eau et/ou de nourriture ne récupèrent pas de points de Souffle. Ces points ne peuvent pas être récupérés tant que les personnages n'ont pas bu et/ou mangé, suivant le besoin.

ASPHYXIE

Un personnage privé d'air peut retenir son souffle pendant 2 rounds par point de Vigueur. Après cette période, le personnage doit réussir un test d'Endurance de difficulté 15. Ce test doit être répété chaque round, la difficulté augmentant de +1 à chaque succès.

Quand le personnage échoue à l'un de ces tests, il commence à suffoquer. Au premier round, il perd tous ses points de Souffle et tombe inconscient, au second round il descend à -1 point de Santé et subit une blessure critique, ses organes internes étant lésés par le manque d'oxygène. Au troisième round, il est asphyxié et meurt. Bien sûr, les effets s'interrompent si le personnage obtient de nouveau de l'air, mais cela ne signifie pas que les effets déjà subis sont annulés pour autant. Un personnage déjà inconscient que l'on sort de l'eau ne récupère pas ses points de Souffle et ne se réveille pas dans l'instant, de même que la blessure critique éventuellement subie ne se guérit pas instantanément.

Ainsi se termine la liste des dangers physiques généraux encourus par les personnages. Néanmoins, bien d'autres problèmes peuvent croiser leur chemin, notamment des dommages causés par des sources surnaturelles, qui suivront dès lors leurs propres règles, toujours détaillées le cas échéant.

TABLE 3-2: EXEMPLES DE POISONS ET MALADIES

Poison	Type	Difficulté	Virulence	Incubation	Effet
Venin paralysant	Débilitant	20	20	5 minutes	1D3 For et Dex.
Neurotoxines	Létal	20	15	1 heure	1D3 Dex, 1 Vig.
Poison mortel (forte dose)	Létal	30	25	1 heure	1D6 Vig.
Poison mortel (faible dose)	Létal	20	25	1 jour	1 For, Dex et Vig.
Poison rapide	Létal	25	20	1 minute	1D6 Vig.
Hallucinogènes	Médiocre	20	15	10 minutes	1D6 Intu
Psychotropes	Débilitant	30	25	1 heure	1D3 Int, Intu et Pré
Maladie	Type	Difficulté	Virulence	Incubation	Effet
Attaque cardiaque	Létal	25	10	1 round	1D3 Vig.
Neurologique	Débilitant	30	30	1 mois	1D3 Int, Intu et Pré
Dépression	Débilitant	20	20	1 mois	1 dans toutes les caracs
Paralyse dégénérative	Débilitant	25	30	1 mois	1 For, Dex et Vig.
Cancer	Létal	25	20	1 mois	1D6 Vig.
Virus courant	Débilitant	15	10	1 jour	1 For et Dex

CHAPITRE IV

Une vie d'aventure



Section I: Le corps

POIDS TRANSPORTABLE

Les règles d'encombrement déterminent à quel point l'équipement d'un personnage le ralentit. Si vous désirez déterminer si l'équipement de votre personnage est suffisamment lourd pour le ralentir plus que son armure, additionnez le poids de tous les objets portés par le personnage, y compris son armure, ses armes et son équipement.

Si le personnage transporte moins de deux fois son score de Force en kg, il est en charge légère, et cela n'influence pas ses tests.

S'il transporte entre deux et trois fois son score de Force, il est en charge moyenne, et subit un malus de -2 à tous ses tests physiques basés sur la Dexterité ou la Force, à sa Vitesse, sa Parade et son Esquive.

S'il transporte jusqu'à 5 fois son score de Force, il est en charge lourde, et subit un malus de -4 à tous ses tests physiques basés sur la Dexterité ou la Force, à sa Vitesse, sa Parade et son Esquive.

Un personnage peut lever au-dessus de sa tête jusqu'à sa 5 fois son score de Force

en kilogrammes. Il peut soulever jusqu'à deux fois cette charge maximale, mais il ne peut alors que se déplacer difficilement. Lorsqu'il est ainsi chargé, le personnage subit un malus de -4 à sa valeur d'Esquive et ne peut se déplacer que d'1m par round en utilisant une action complexe.

Un personnage peut généralement pousser ou tirer sur le sol jusqu'à 5 fois sa charge maximale. Des conditions favorables peuvent doubler cette limite, et des circonstances défavorables peuvent la diviser par deux ou plus.

TAILLE ET AVANTAGES

Les créatures de taille plus petite ou plus grande que l'être humain obéissent à des règles particulières. Leurs caractéristiques sont résumées dans le tableau suivant:

EXPLICATIONS

ESPACE OCCUPÉ AU SOL : La zone occupée par la créature: un humain de taille moyenne occupe 1 mètre sur 1 mètre, tandis qu'une créature de grande taille occupe 2mx2m. Ces chiffres sont une indication et peuvent varier selon la morphologie de la créature.

TABLE 4-1: CATEGORIES DE TAILLE

Catégorie de taille	Espace occupé au sol	Allonge	Force/Vigueur	Ajustement	Souffle	Santé	Poids transportable
Infime (I)	1/10	0	-14	-14	Aucun	1/8 Vig.	x1/10
Minuscule (Min)	1/5	0	-10	-10	Aucun	1/4 Vig.	x1/4
Très petit (TP)	1/2	0	-6	-6	Vig.	1/2 Vig.	x1/2
Petit (P)	1	1	-2	-2	2xVig.	Vig.	x3/4
Moyen (M)	1	1	0	0	2xVig.	Vig.	x1
Grand (G)	2	2	+4	+4	3xVig.	Vig.	x2
Très grand (TG)	4	4	+8	+8	4xVig.	2xVig.	x4
Gigantesque (Gig)	8	8	+12	+12	6xVig.	3xVig.	x8
Colossal (C)	16	16	+16	+16	8xVig.	4xVig.	x16
Titanesque (T)	32	32	+20	+20	10xVig.	5xVig.	x32



Adage des chasseurs de démons numéro 12:
«Certains habitants du monde spirituel sont juste trop gros pour vous.»

ALLONGE : L'Allonge de base de la créature. Elle s'ajoute à celle de son arme, s'il en porte une. Une arme de grande taille bénéficie d'ailleurs d'une Allonge améliorée d'un point par catégorie de taille supplémentaire au-delà de la taille M. Ainsi, une épée longue de taille TG possède une Allonge de 3.

FORCE/VIG. : L'ajustement aux caractéristiques de base dont bénéficie la créature en raison de sa taille (la caractéristique restant au minimum à 1), par rapport à une créature de taille M. Donné à titre indicatif, il est déjà compté dans le profil de la créature.

SOUFFLE/SANTÉ: Le nombre de points de Souffle/Santé dont dispose la créature. Une créature possède toujours au moins 1 point de Santé.

AJUSTEMENT : Cet ajustement spécial s'applique au score de Parade du personnage, ainsi qu'à ses jets d'attaques au corps à corps et à ses tests de Furtivité. Une créature plus grande a des difficultés à atteindre les créatures de plus petite taille ou à parer leurs attaques, de même qu'à passer inaperçue.

Ceci explique qu'une créature de grande taille, malgré son score de Force plus élevé, n'obtient pas de bonus sur ses jets d'attaque ou son score de Parade. En revanche, ses dégâts sont quant à eux normalement ajustés par son bonus de Force.

POIDS TRANSPORTABLE: Les créatures plus petites/grandes que la taille M peuvent porter des charges différentes. Utilisez les multiplicateurs indiqués. Une créature quadrupède peut porter 1,5 fois la charge indiquée.

Jack O'Clock vous explique:

**La différence entre le bon chasseur
et le mauvais chasseur**

Les créatures de grande taille sont de formidables adversaires: elles bénéficient d'avantages énormes au corps à corps grâce à leur Allonge et leur Force élevée.

Un duel épique au contact est souvent une option dangereuse. Préférez donc les engager à distance si vous le pouvez. Leur résistance restera un problème, mais vous pourrez survivre un peu plus longtemps.

Section II: L'esprit

ETAT PSYCHOLOGIQUE

De nombreux événements peuvent atteindre la psychologie d'un personnage, et le rendre moins performant qu'il ne devrait l'être: la colère, la peur, la tristesse sont autant de facteurs qui peuvent neutraliser temporairement un personnage, voire lui faire accomplir des actes improbables dans d'autres circonstances. En jeu, chaque fois qu'un personnage perd un peu du contrôle qu'il a sur lui-même, il gagne un état spécial: il devient secoué, choqué ou en crise., et ses capacités sont réduites en fonction de la gravité de son état.

FONCTIONNEMENT

Il existe deux manières de voir son équilibre psychologique atteint: tout d'abord, chaque fois qu'un personnage est soumis à une importante source de stress ou à un événement très déplaisant, il doit effectuer un test de Psychologie spécialité Calme.

Reportez-vous au tableau ci-dessous. Selon le résultat du test, le personnage gagne ou non un état psychologique (succès critique signifie que le personnage a dépassé de 10 points la Difficulté fixée par le Conteur).

La Difficulté est fixée par le Conteur en fonction des circonstances. Par exemple, un personnage apprenant la mort d'un de ses proches alors qu'il sait celui-ci malade se verra opposé une Difficulté 15, tandis que s'il tombe nez à nez avec son corps démembré, la Difficulté pourra être de 30 et plus.

Certains effets dûs à des compétences modifient également l'état psychologique du personnage. Un personnage en intimidant un autre, ou l'humiliant en public peut rendre sa victime secouée, par exemple. Ces capacités ont leur propre mode de résolution: l'agresseur effectue un test avec la compétence appropriée contre la valeur de Sang-froid de sa cible, et modifie son état psychologique en cas de succès (le plus souvent, il s'agira de dépasser la valeur de Sang-froid de la cible d'au moins 10 points, voir la compétence Intimidation). La valeur de Sang-froid d'un personnage est égale à score d'Intuition + Degré de maîtrise en Psychologie + Degré de maîtrise en spécialité Calme.

EXEMPLES DE SITUATION

Plusieurs types de situations peuvent demander au personnage des tests de Calme:

La peur est un instrument redoutable, comme le prouve la compétence d'Intimidation, et peut donc modifier l'équilibre du personnage s'il se retrouve dans une situation terrifiante. N'en abusez pas: un chasseur de démons rompu au surnaturel ne tremblera pas devant un monstre quelconque. Par contre, un simple soldat qui n'est pas habitué à ce genre d'adversaires a de fortes chances de devoir effectuer un test de Calme.

Notez bien que la peur n'est pas uniquement due au surnaturel: un personnage abandonné seul en haute montagne alors que la nuit tombe, ou plongé sur un champ de bataille où les balles fusent de tous côtés a autant de raisons de devoir tester son Calme.

TABLE 4-2: ETATS PSYCHOLOGIQUES

Type de choc	Exemple	Echec du test	Réussite du test	Succès critique (Réussite +10)
Important	Humiliation publique	Un état	-	-
Intense	Poursuivi par un fantôme	Deux états	Un état	-
Extrême	Mort d'un proche, Moment de terreur profonde	Trois états	Deux états	Un état

La tristesse et le désespoir peuvent également pousser les personnages à tester leur Calme, comme lorsqu'ils sont humiliés, voient quelqu'un mourir sous leurs yeux ou qu'ils perdent quelque chose de très important à leurs yeux (un plan préparé pendant des années qui tombe en ruines, un criminel qui se voit opposer un indice important dont il n'avait pas connaissance, etc.).

La culpabilité, enfin, peut également faire tester le Calme d'une personne. Un homme qui tue quelqu'un, ou qui commet un acte grave peut tout à fait se voir atteint par son acte. Encore une fois, un cambrioleur ne teste pas son Calme chaque fois qu'il commet un larcin.

DESCRIPTION DES ÉTATS

Il existe trois états psychologiques. Lorsqu'un personnage gagne un état psychologique, il devient secoué. S'il en gagne deux, il devient choqué, et s'il en gagne trois, il devient en crise. À noter que les gains d'état psychologique sont cumulatifs: un personnage ayant gagné un état et en regagnant deux autres devient en crise, comme s'il en avait obtenu trois d'un coup. On peut obtenir plus de trois états psychologiques, mais un personnage ne saurait subir un état plus grave que en crise. Dans ce cas, un personnage en crise ayant encore un niveau d'état psychologique en plus est noté comme en crise II, ou en crise III s'il en a deux supplémentaires, etc. L'accumulation d'états psychologiques rend simplement la rémission plus longue (voir plus bas).

SECOUÉ: Le personnage est ébranlé par la situation. Il subit un malus de -2 à tous ses tests (y compris de Calme) et à toutes ses valeurs de Défense.

CHOQUÉ: Le personnage est très sérieusement atteint dans son moral, son esprit est à la limite de la rupture. Son malus passe à -4.

EN CRISE: Le personnage perd complètement le contrôle de lui-même. Selon la situation et le caractère du personnage, le Conteur décide de la forme que prend la crise du personnage: crise de rage (ou il s'attaque à tout ce qui lui a nui), de terreur (fuite éperdue et désespérée), crise

de dépression ou catatonie. Dans tous les cas, le joueur dirige les actes de son personnage en conséquence, mais le Conteur peut lui imposer des tests de Calme pour que ce dernier ne se laisse pas aller à des actes graves qu'il n'accomplirait jamais dans un état plus serein (folie meurtrière, tentative de se nuire, etc.).

SÉQUELLES

Un personnage pouvant se reposer un peu l'esprit parvient à reprendre le dessus. Au début de chaque scène suivant celle dans laquelle il a effectué son dernier test de Calme, il peut effectuer un nouveau test de Calme, dont la Difficulté est égale à la plus forte Difficulté contre laquelle il ait échoué (s'il a manqué un test Difficulté 16 et un autre Difficulté 22, ces tests seront à Difficulté 22). S'il réussit, il perd un niveau d'état psychologique (il repasse de choqué à secoué, par exemple, ou de en crise II à en crise). Ce test bénéficie d'un bonus de +2 par journée passée sans qu'un test de Calme n'ait eu à être effectué.

Un personnage psychologue peut aider un autre à dépasser son traumatisme, et au prix d'une heure de travail, le personnage traumatisé peut décider de remplacer son test de Calme par le résultat d'un test de Psychologie spécialité Empathie de son allié. Si le test est un échec malgré tout, il faudra attendre la journée suivante pour aider à nouveau le personnage de cette manière.

Les modifications de l'état psychologique du personnage n'ont pas d'effet à long terme prévu par les règles. Il appartient au joueur, avec l'aide du Conteur, de déterminer si son personnage se sort d'un traumatisme indemne ou s'il obtient un Dérangement (voir section Handicap).

RÉSOLUTION

La Résolution est la Défense mentale du personnage. Tout ce qui tente de le faire fléchir ou de le faire douter s'oppose à cette valeur. Elle est utilisée notamment dans le cadre des négociations, comme Objectif à atteindre pour l'autre partie. Le score de Résolution d'un personnage dépend autant de sa force de personnalité que de la ténacité.

cité qu'il a acquise au cours de sa vie et de la compréhension qu'il a des autres et de leurs tentatives d'influence. Il est égal à son score de Présence (pas son modificateur) + degré de maîtrise en Psychologie + degré de maîtrise en Détermination.

SANG-FROID

Le Sang-froid est la résistance émotionnelle de votre personnage. Toute tentative faite pour l'impressionner, lui faire peur ou lui imposer un stress important s'oppose à cette défense. Elle s'utilise pour se protéger des tentatives d'intimidation ainsi que de la terreur surnaturelle. Le score de Sang-froid d'un personnage dépend autant de la résistance au stress développée au cours de sa vie que de son calme naturel. Il est donc égal à son score d'Intuition (pas son modificateur) + degré de maîtrise en Psychologie + degré de maîtrise en Calme.

STYLE

Le Style est une valeur fluctuante. Il s'agit d'une réserve de points, dont la valeur égale la Force d'Ame du personnage (voir Guide du Conteur) et ne peut dépasser ce score. Il représente à la fois la capacité du personnage à se dépasser et à réaliser des exploits incroyables, et la chance de ce dernier. Les protagonistes principaux de Project: Eris sont des êtres hors du commun, et sont véritablement capables d'exploits. A tout moment, un personnage peut dépenser un ou plusieurs points de Style pour obtenir les effets suivants:

OBTENIR UN BONUS DE +4 À N'IMPORTE QUEL TEST OU À UNE DÉFENSE CHOISIE. Vous pouvez attendre de connaître le résultat du test avant de dépenser ces points, et pouvez dépenser plusieurs points de Style de cette manière: leurs effets sont cumulatifs. N'oubliez pas de décrire votre action avec style! Les actions réussies de cette manière peuvent être véritablement spectaculaires;

IGNORER POUR UNE SCÈNE LES EFFETS D'UN ÉTAT PSYCHOLOGIQUE: les vrais héros sont capables de se reprendre pour faire face à leur destin. 1 point de Style permet d'ignorer les états secoué ou choqué

Jack O'Clock vous explique:

Etats psychologiques

L'ensemble de ce système est souple pour vous permettre de l'adapter à la situation: encore une fois, inutile de faire tester le Calme de vos personnages chaque fois qu'ils sont soumis à un stress quelconque. En revanche, appuyer sur la peur ou la culpabilité d'un personnage peut parfois avoir du bon pour rendre une scène plus intense, et elle le sera d'autant plus si vous utilisez vos effets avec parcimonie.

Stylish!

Tous les personnages gagnent la même expérience à la fin d'un Chapitre, quel que soit l'investissement du joueur. Cela évite de pénaliser un joueur moins concentré, fatigué ou malchanceux sur le long terme. En revanche, pour récompenser un joueur particulièrement investi, n'hésitez pas à distribuer des points de Style à l'occasion. Ce sont des récompenses temporaires qui ne pénalisent personne à long terme, et qui sont agréables à utiliser pour celui qui les obtient.

pour la scène en cours. Deux points permettent d'ignorer un état de crise pour la scène en cours;

DÉPASSER SES LIMITES PHYSIQUES: en dépensant un point de Style, un personnage peut utiliser une prouesse supplémentaire au cours d'un combat où il a déjà épuisé ses réserves. Avec deux points, il peut réutiliser une prouesse supérieure à la place;

ÉVITER UN DÉSAGRÉMENT: les vrais héros ont de la chance au bon moment. Dépenser 1 point de Style permet au personnage d'éviter une agression mineure (attaque non-létale ou attaque d'un figurant, chute d'une faible hauteur...). Dépenser deux points de Style permet au personnage d'annuler les effets d'une attaque létale, ou d'une agression dangereuse, comme lui éviter de boire un liquide empoisonné. Dépenser trois points de Style permet au personnage de se sortir des situations les plus improbables: sa chute mortelle de plusieurs centaines de mètres de haut se finit dans un lac miraculeusement bien situé, par exemple.

CHAPITRE V

Options de personnage



Section I: Atouts et handicaps

Une personne n'est pas composée que de ses caractéristiques de base et de ce qu'elle sait faire. Bien d'autres choses entrent en ligne de compte: certaines sont plus riches, d'autres ont des alliés puissants, maîtrisent des styles de combat meurtriers qui dépassent les normes. Enfin, il arrive que des personnages souffrent de handicaps sévères qui diminuent leurs capacités ou se posent comme de nouveaux défis à relever.

Ce chapitre vous présentera tout d'abord les options supplémentaires pour créer un personnage, sous la forme d'avantages spéciaux et de handicaps permettant de véritablement personnaliser votre héros comme vous le souhaitez.

GÉNÉRALITÉS

Les atouts s'achètent normalement et peuvent être acquis librement au cours du jeu. Ainsi, lorsque votre personnage se voit proposer une place importante au sein d'une organisation, il pourra acquérir l'atout Statut, s'il a le nombre de points d'expérience nécessaire. S'il le fait, il obtiendra cette place et tous les avantages qui en découlent. Un personnage ne peut pas en revanche acquérir, à moins que le Conteur ne le décide expressément, un atout gratuitement, sans en payer le coût. Si notre héros précédemment cité ne paye pas le prix en point d'expérience de Statut, on considérera qu'il ne s'investit pas assez, et ne bénéficie donc pas des avantages offerts par cet atout.

Il peut arriver qu'un personnage perde un atout en jeu: ses Alliés ne lui font plus confiance, ou son Serviteur meurt. Dans ce cas, il récupère à la fin du scénario un nombre de points d'expérience égaux à ceux dépensés pour acheter le handicap.

Les handicaps, quant à eux, ne s'achètent pas en points d'expérience mais en rapportent directement. Lorsque votre personnage acquiert un handicap, il gagne autant de points d'expérience que ceux associés au niveau du handicap. Ceux-ci pourront être librement dépensés à la fin du

scénario: les handicaps créent donc une faiblesse particulière pour le personnage, mais lui permettent de progresser plus vite par ailleurs. Ils peuvent également être «rachetés» en cours de jeu, lorsque le personnage dispose d'assez de points d'expérience: ceci arrive lorsqu'il est enfin venu à bout d'un ennemi mortel qui le poursuivait depuis longtemps, ou lorsqu'il a lavé sa réputation.

Jack O'Clock vous explique:

Atouts et handicaps

Les atouts sont clairement là pour faciliter la réussite des personnages au cours de leurs aventures. C'est le critère qui les classe dans la catégorie atout: ils sont le plus souvent bénéfiques au personnage. Les handicaps, eux, sont des ennuis supplémentaires pour le personnage. PAS pour le joueur.

Un handicap ne doit pas être là pour pourrir la vie du joueur, mais celle du personnage (ce qui amuse probablement le joueur qui a choisi ce handicap). Rendez-lui la vie dure, mais servez-vous de chaque handicap et de chaque atout comme d'un enrichissement du personnage, pas comme d'une règle nécessairement positive ou négative. Être extrêmement célèbre peut parfois poser des problèmes, même si c'est un avantage la plupart du temps, et avoir une réputation atroce peut être un atout dans certains milieux, même si c'est globalement un handicap.

Les joueurs gèrent eux-mêmes les avantages de leur PJ, et n'hésiteront pas à vous les rappeler. Pour les handicaps, la balle est dans votre camp. Hormis quelques-uns qui n'ont que des effets en terme de règles (ceux-ci sont suffisamment pénibles pour se suffire à eux-mêmes) et que vous n'aurez pas à gérer, souvenez-vous de temps à autre des autres pour créer de nouvelles aventures ou des péripéties, ainsi que pour équilibrer les moments de gloire de chaque personnage du groupe.

Pour cette raison, et encore plus que pour toute autre progression, toute acquisition d'un avantage ou d'un handicap est expressément soumise à l'accord du Conteur. N'acceptez jamais un handicap que vous ne vous sentez pas de gérer.

ACUMEN (1 À 5 POINTS)

Vous avez un solide instinct et savez en faire bon usage afin de faire naître des hypothèses solides. Cet atout s'utilise une fois par séance, et un personnage ayant un haut niveau dans cet atout peut utiliser toutes les capacités des niveaux inférieurs. Rien n'interdit donc à un personnage ayant Acumen 3 de s'en servir pour sentir un danger, même si cela lui coûte son utilisation d'Acumen pour la séance en cours.

Le joueur du personnage possédant cet atout à 1 point peut demander conseil au Conteur pour réexaminer une situation. Il ne s'agit en aucun d'apporter à la connaissance du joueur de nouveaux éléments, mais simplement de l'aider, avec un avis plus objectif, à examiner efficacement tous les éléments en sa possession pour prendre une bonne décision. Le Conteur peut souligner face au joueur un problème ou un danger que celui-ci n'aurait pas vu, et s'il estime que le raisonnement du joueur se tient et ne rien avoir à ajouter, il peut déclarer n'avoir rien à redire.

A 2 points, l'instinct du personnage le prévient du danger. Il peut faire appel à cet atout lorsqu'il prend une décision ou se trouve dans une situation nouvelle. Le Conteur doit alors signaler au personnage s'il est en danger ou s'il se met en danger, et lui donne un bref aperçu de ce qu'est ledit danger. Ainsi, un personnage rentrant dans une salle où l'attend un tueur pourrait s'entendre dire: «tu te sens observé, rentrer dans la pièce ne te semble pas une bonne idée». S'il utilise cet atout alors qu'il envisage de réaliser une transaction financière hasardeuse, le Conteur pourra lui déclarer que cette idée semble mauvaise et qu'il risque de perdre de l'argent. Si aucun danger n'est présent dans les alentours, ou que la décision du personnage ne comprend pas de risque majeur, le Conteur n'a pas à informer le joueur.

A 3 points, le personnage est doté d'un flair incroyable. Il peut lors de l'utilisation de cet atout émettre une hypothèse (par exemple, «Je pense que le majordome cache un lourd secret») et le Conteur doit

lui dire si son hypothèse est juste, ou non. Il répond simplement par oui ou par non.

Pour 4 points, le personnage peut recourir à cet atout 2 fois par séance, et 3 fois par séance pour 5 points.

ALLIÉS (1 À 5 POINTS)

Vous connaissez des personnes prêtes à vous aider en cas de besoin. Peut-être qu'ils vous sont redevables ou vous apprécient, tout simplement, mais en tous cas leur soutien peut s'avérer précieux.

Le personnage doit choisir une catégorie d'Alliés. Contrairement à Statut, il ne doit pas faire partie du cercle des personnes qu'il désigne comme alliés. Au contraire, là où Statut permet d'engager de manière régulière les ressources d'une organisation, Alliés représente davantage des échanges de bons procédés plus ou moins réguliers entre le personnage et ses « amis ». Il n'est pas nécessaire de définir toutes les personnes constituant le groupe allié individuellement, mais cet avantage est plafonné selon la nature des alliés choisis : 3 points maximum pour ceux qui ont une influence régionale, 4 pour ceux pouvant avoir une influence nationale et 5 pour une influence mondiale.

Les faveurs que peut obtenir le personnage dépendent du nombre de points qu'il a investi. Par exemple, un personnage ayant Alliés (armée) pourra : éviter un contrôle dans la région où il vit (1 point), faire sortir un ami de prison plus tôt que prévu (2 points). A partir de 3 points, il peut obtenir des faveurs bien plus nettes: éviter des poursuites à son encontre ou contre d'autres personnes, obtenir un soutien discret dans une opération (3 points), faire reporter une attaque armée prévue contre un autre pays (4 points), voire obtenir un soutien militaire direct ou une cessation au moins temporaire des hostilités (5 points). L'avantage Alliés est plus vaste que Statut en ce sens qu'il permet, à haut niveau, de multiplier les contacts au sein du groupe donné. Par exemple, dans l'exemple précédent, à 4 ou 5 points, le personnage peut être un tacticien de haut rang connaissant de nombreux généraux dans plusieurs pays, dont il peut obtenir un soutien plus ou moins légal.

Evidemment, les Alliés ont aussi une vie propre et peuvent refuser ce qui leur paraît contraire à leurs intérêts ou à leur morale, ou être simplement indisponibles et un personnage les sollicitant souvent leur sera redevable en proportion des services qui lui auront été rendus. Cela dit, un personnage disposant d'Alliés puissants peut obtenir des faveurs aux effets incroyables.

Cet avantage permet aussi d'obtenir des informations auprès de ces alliés. La qualité de celles-ci dépend évidemment du nombre de points investis. Si un personnage ayant Alliés (médiats) à 1 ne pourra obtenir que quelques informations évasives sur les grosses affaires dont on a interdit à la presse de parler, le même Statut à 4 ou 5 permet d'être rapidement au courant de toutes les contre-vérités et de toutes les manipulations et jeux de pouvoirs opérés dans une affaire particulière.

AMBIDEXTRIE (1 POINT)

Vous savez manier vos deux mains avec une précision égale. Vous ne subissez pas le malus de -2 à tous vos jets effectués avec votre main non directrice. Vous subissez en revanche toujours les autres malus habituels du combat à deux armes.

ARTISTE INSPIRÉ (2 POINTS)

Vous êtes un expert dans l'art de transmettre vos sentiments et d'affecter ceux des autres par le biais de l'art. Lorsque vous effectuez un test d'Art, vous pouvez décider qu'en lieu et place de toucher le public, comme il est normalement prévu, votre test d'Art permette de convaincre celui-ci d'une idée, exactement comme avec la compétence Persuasion spécialité Expression, ou d'impressionner le public, comme avec la spécialité Intimidation. Vous pouvez également utiliser cet atout lorsque vous composez une oeuvre, afin de créer une oeuvre ralliant autrui à vos idées ou inspirant la terreur. Dans tous ces cas, c'est votre bonus d'Art qui est employé, non celui de Persuasion, pour effectuer le test.

Souvenez-vous que l'action convaincre n'implante pas directement l'idée dans l'esprit de quelqu'un, mais per-

met seulement que la personne la voit sous un jour plus favorable.

CHANCE (1 À 5 POINTS)

Vous bénéficiez d'une chance incroyable : les bonnes choses vous arrivent toujours au bon moment, et vous êtes un habitué des coïncidences qui tombent à pic.

Le personnage dispose d'une certaine « réserve » de coups de chance pour chaque scénario. Il peut à tout moment décider d'employer ces chances, ce qui modifie alors le cours des événements. A 1 point, le coup de chance est mineur : un personnage cherchant un objet qui n'est plus en vente pourra ainsi exploiter un coup de chance en allant chez un marchand, qui pourra alors lui avoir ledit objet dans des délais proches (s'il n'avait pas eu de Chance, le personnage n'aurait sûrement rien trouvé, en tous les cas la solution lui aurait été moins favorable). A 2 points, l'avantage obtenu est net : le marchand pourrait ainsi avoir ledit objet en stock, « le dernier » qu'il réserve à un bon acheteur, et être convaincu d'avoir en face de lui la bonne personne. A partir de 3 points, le bénéfice de la chance est majeur : le marchand pourrait ainsi posséder l'objet, et vouloir s'en débarrasser au plus vite pour une raison quelconque, le cédant au personnage à un prix dérisoire.

Cet atout est utilisable 1 fois/scénario. A partir du niveau 4 de cet avantage, il peut être employé jusqu'à 2 fois/scénario, et 3 fois au niveau 5.

Cet avantage EST cumulable avec le handicap Malchance, pour peu que les deux soient pris au même niveau. Chaque fois que le personnage invoquera sa chance, il devra alors à un moment ou un autre en subir un revers plus ou moins direct.

CLAIRVOYANCE (3 POINTS)

Vous avez une mémoire incroyable et avez appris à mémoriser les plus infimes détails. Vous pouvez revivre précisément n'importe quelle scène déjà vécue par votre personnage dans les moindres détails. Vous pouvez ainsi vous souvenir des phrases précisément prononcées, du déroulement

d'une scène dans ses moindres détails, réciter une page d'un livre que vous avez lu auparavant ou même effectuer de nouveaux tests d'Investigation pour rechercher de nouveaux indices que vous n'aviez pas pensé à chercher sur le moment. Cependant, tout test qui implique une interaction avec cette scène (par exemple, fouiller dans des tiroirs, soulever des meubles ou parler à quelqu'un) est impossible. Cet atout ne permet pas de revivre une scène dont le personnage n'a aucun souvenir.

Seuls les personnages dotés d'une Intelligence de 15 ou plus peuvent acheter cet atout.

CONTRÔLE MENTAL (3, 4 OU 5 POINTS)

Vous avez appris à manipuler les autres comme personne, et êtes un expert en hypnose. Cet atout nécessite que vous ayez établi un dialogue avec votre cible, qu'elle soit en mesure de vous comprendre et ne soit pas en situation de danger physique immédiat. Vous devez avoir établi la conversation depuis au moins une minute, et pouvez alors effectuer immédiatement un test de Persuasion spécialité Expression contre une Difficulté égale à la Détermination de votre cible. Si vous réussissez ce test, vous pouvez obtenir l'un des effets suivants, selon votre niveau dans cet atout:

A 3 points, vous pouvez fasciner votre cible: celle-ci est très concentrée sur vous et souffre alors d'un malus de -4 à tous ses tests de Perception et interrompt toutes ses actions du moment. Vous pouvez affecter plusieurs cibles à la fois avec cette utilisation de cet atout. Un danger physique immédiatrompt les effets de cet atout.

A partir de 4 points, vous déstabilisez complètement votre cible et elle ne peut plus vous mentir. Elle peut toujours choisir d'être évasive, ou de se taire sur un sujet, mais elle ne peut plus vous mentir sans que vous le sachiez immédiatement, pour le restant de la scène.

A 5 points, vous pouvez discrètement donner un ordre à votre cible sans qu'elle s'en rende compte, vous effectuez alors une Suggestion. Ce talent implante un véritable

ordre que la victime suit inconsciemment: il permet de faire libérer des otages en négociant avec les ravisseurs, d'implanter dans l'esprit d'un meurtrier l'idée qu'il a peut-être laissé des preuves derrière lui, etc.

En cas de réussite du test, vous implantez dans l'esprit de votre cible un ordre simple, assorti ou non d'un déclencheur. L'ordre peut être réalisé en une fois: «tu donneras de l'argent à la première personne sur ta route» ou être continu: «tu ne traverseras plus le parc communal». Lorsque la cible rencontrera le déclencheur, elle accomplira l'action. Elle pensera alors avoir agi de son plein gré, même si elle ne sera pas toujours capable d'expliquer ses actes a posteriori.

La Suggestion ne permet pas de faire effectuer à la cible une chose à laquelle elle est formellement opposée. Ainsi, ce talent ne permet pas de pousser quelqu'un au suicide, à saborder ouvertement sa réputation à travers un discours qu'il ne prononcerait jamais de lui-même, ou un marchand à vendre à perte. En revanche, une Suggestion bien argumentée ou qui force la cible à faire quelque chose qui correspond particulièrement à son caractère bénéficie d'un bonus de +4, même si la cible n'était pas particulièrement disposée à cet acte à ce moment.

Suggestion n'affecte qu'une cible à la fois, et ne peut pas être renouvelée sur une cible n'ayant pas été affectée la première fois avant 24H. Une cible ne peut pas être sous l'effet de plusieurs suggestions à la fois. L'effet de cet atout disparaît au plus tard une semaine après son utilisation.

ENTENTE TACITE (1 POINT)

Vous avez un lien particulièrement fort avec une autre personne. Lorsque vous choisissez cet atout, choisissez une personne à laquelle il s'applique, et cette dernière doit également avoir ce même atout applicable au personnage. Les deux personnes liées par cet atout peuvent se comprendre sans un mot, peuvent ainsi mettre au point une stratégie sans avoir à la dire à voix haute et savoir comment agirait l'autre même en son absence. Lorsque l'un des deux aide l'autre, il lui confère un bonus de +4 en cas de réussite à son propre jet, au lieu de +2.

Cet atout ne révèle que ce que l'autre veut bien révéler, et n'empêche donc pas les mensonges et trahisons éventuels.

FORTUNE (1 A 5 POINTS)

Vous disposez de revenus plus conséquents que la moyenne. Pour chaque point dans cet atout, vous obtenez un point supplémentaire en Ressources. Notez qu'un personnage qui n'a pas de points dans cet atout possède déjà un score de Ressources de 2.

GRANDE TAILLE (3 POINTS)

Vous êtes un véritable colosse, dépassant largement les deux mètres. Vous bénéficiez de tous les avantages et handicaps liés à la taille G, mais souffrez également d'un malus de -4 à tous vos tests de Furtivité, car vous avez le plus grand mal à passer inaperçu.

IMPROVISATION (2 POINTS)

Vous êtes particulièrement débrouillard et savez un peu de tout. Vous ignorez le malus dû à une absence de formation dans une compétence, et n'êtes pas limité à un résultat de 15 lorsque vous effectuez des tests pour ces compétences.

MAJESTÉ (4 POINTS)

Vous disposez d'une aura particulière, et avez un ascendant naturel sur les autres qui empêche les plus faibles de s'opposer à vous. Toutes les personnes qui ont un score de Détermination inférieur au score de Présence du personnage subissent un malus de -4 à leurs tests dès lors qu'ils agissent contre le personnage: s'il contrarie le personnage ou qu'ils le visent physiquement, par exemple. Ceux qui ont un score de Détermination égal ou supérieur peuvent agir librement.

Cet effet est rompu pour une cible si le personnage l'attaque physiquement (en revanche, l'effet continue d'agir pour les autres personnes présentes).

MAÎTRE D'ARTS MARTIAUX (1 OU 2 POINTS)

Votre corps est une véritable arme qui n'a rien à envier aux armes blanches. Les avantages suivants s'appliquent à un personnage possédant cet atout. Leurs effets sont cumulatifs:

1 POINT: Vous pouvez choisir d'infliger des dégâts létaux à mains nues, et les dégâts sont d'1D6 et non d'1D3. Vous pouvez lorsque vous combattez à mains nues ignorer les pénalités au jet d'attaque du combat à deux armes. Vous infligez donc deux attaques à chaque action simple avec votre bonus normal. Le bonus de Force est toujours diminué pour la seconde attaque, et celle-ci souffre toujours d'un malus de -2 si vous ne possédez pas l'atout Ambidextrie.

2 POINTS: Votre Allonge augmente d'un point lorsque vous combattez à mains nues, et votre Défense augmente de 2 points. Vos attaques infligent 1D8 de dégâts.

POUVOIR MYSTIQUE (1 À 5 POINTS)

Vous disposez d'un pouvoir surnaturel qui vous est propre, obtenu par un contact avec le monde spirituel.

Au moment où vous obtenez cet atout à 1 point, choisissez quel sera le thème de votre pouvoir, et décidez à quelle branche de sorcellerie il se rapporte (par exemple, un pouvoir de téléportation sera relié à la branche Correspondance). Notez qu'à aucun moment, votre pouvoir n'impliquera de tests d'Occultisme, son fonctionnement est automatique.

Des exemples de pouvoirs mystiques seront amenés dans la Chronique accompagnant ce jeu, mais considérez les points qui suivent comme un guide général: à 1 point dans cet atout, le pouvoir du personnage est pratique et lui facilite la vie, mais ne permet jamais d'obtenir d'avantage décisif. À 2 points, il devient très utile dans certaines situations précises et à 3 points, il devient un soutien inestimable bien qu'encore spécialisé. À partir de 4 points, le pouvoir du



anecdote relative à la scène en cours ou à ce qui vient d'être dit. Cet atout peut ainsi lui permettre de faire un lien entre l'affaire qu'il étudie et une autre dont il avait déjà entendu parler aux circonstances similaires, elle peut lui permettre de connaître les usages d'un lieu qu'il n'a encore jamais visité, de connaître la fonction d'un objet étrange qu'il découvre, la biographie d'une personne importante que les personnages s'apprêtent à rencontrer, etc.

Les informations données par le biais de ce talent sont toujours des éléments utiles, mais le Conteur peut aussi déclarer au joueur qu'il n'a rien de particulier à lui apprendre sur le moment. Dans ce cas, l'utilisation de cet atout pour la scène en cours n'est pas comptabilisée.

RELIQUE (1 À 5 POINTS)

Vous possédez un objet hors norme, doté de capacités extraordinaires, et savez parfaitement l'employer.

Cet atout s'acquiert lorsque le personnage obtient un objet spirituel (le plus souvent) particulièrement puissant. Le personnage doit alors passer du temps et investir une partie de lui-même (actes symbolisés par le coût en points de cet avantage) pour bénéficier des pleins pouvoirs de l'objet. Chaque objet de ce type dispose d'une liste de pouvoirs accordés à côté desquels il est mentionné le niveau en Relique nécessaire pour utiliser ledit pouvoir. Si le personnage possède ce niveau dans cet atout pour l'objet en question, le pouvoir lui est accessible. Sinon, il ne peut pas s'en servir. Ainsi, un objet accordant un pouvoir à Relique 1, un autre à 2 et un dernier à 3 ne pourra être utilisé pleinement que par un personnage possédant Relique (objet en question) à 3.

Certains objets non surnaturels, mais particulièrement rares, nécessitent également de posséder un score minimum en Relique pour utiliser pleinement leurs capacités. C'est par exemple le cas des armes Exceed.

personnage est tellement développé qu'il peut l'aider dans beaucoup de situations. Enfin, à 5 points, il s'agit d'un outil extrêmement puissant, flexible et polyvalent, dont les effets sont décisifs.

Les pouvoirs mystiques n'impliquent pas de tests d'Occultisme mais peuvent demander d'autres tests (par exemple, un test de Persuasion pour un pouvoir d'Illusion), et dépendent en général de l'Intuition ou de la Présence de celui qui les utilise. La plupart ont des limitations en terme de nombre d'utilisations, ou des risques inhérents à leur utilisation.

PUITS DE SCIENCE (4 POINTS)

Le personnage sait un peu de tout sur tout, connaît les histoires en tous genre. Il peut utiliser cet atout une fois par scène, afin d'obtenir un renseignement ou une

RENOMMÉE (1 À 3 POINTS)

Vous jouissez d'une solide réputation dans un domaine précis. Peut-être êtes-vous une rock star, ou un éminent scientifique, mais en tous cas les autres vous reconnaissent et vous admirent.

Le nombre de points investis dans cet avantage indique la quantité de personnes que votre réputation touche. A 1 point, vous bénéficiez d'une solide réputation dans un domaine assez confidentiel: un célèbre mathématicien ou physicien pourrait entrer dans cette catégorie, car son travail n'est pas connu du grand public mais respecté par ses pairs. A 2 points, votre réputation touche les initiés mais aussi une bonne partie du public, comme un personnage s'étant illustré dans un célèbre fait divers en se comportant en héros. Enfin, à 3 points, votre réputation touche beaucoup de gens, et la plupart vous connaissent: vous êtes un célèbre acteur, ou un présentateur vedette, par exemple.

La plupart des gens connaissant votre réputation auront une attitude amicale de prime abord avec vous, et vous bénéficiez en prime d'un bonus de +4 à vos tests basés sur la Présence à leur égard. Cela ne signifie pas pour autant que vous n'ayez que des amis: des jalousies, ou des gens qui n'aiment pas votre travail peuvent toujours venir barrer votre route, et seul le Conteur pourra vous dire si une personne que vous rencontrez est impressionnée par votre Renommée, ou y est au contraire indifférente, selon la scène en cours. De même, votre comportement peut faire basculer l'opinion que les gens ont de vous, en bien comme en mal.

SENS DE L'INVISIBLE (2 POINTS)

Vous avez un sixième sens particulièrement développé. Vous pouvez ainsi ressentir la présence des autres êtres sans vous fier à vos sens habituels.

A 2 points dans cet avantage, le personnage est capable de ressentir la présence d'êtres spirituels, même s'ils ne peut les voir. Il n'est pas capable de les localiser précisément, mais une sensation caractéristique le traverse lorsqu'un tel être (fantôme, esprit) est dans les alentours, ou lorsqu'un objet

fortement imprégné de puissance spirituelle est à proximité.

SERVITEUR (1 A 5 POINTS)

Le personnage dispose d'une personne de confiance qui obéit à la majeure partie de ses ordres sans rechigner. Cela peut être par admiration, par intérêt, par serment, ou pour toute autre raison tant qu'elle justifie que le serviteur aide le personnage dans quasiment toutes les circonstances.

L'efficacité du serviteur dépend directement du nombre de points investis dans cet avantage. A 1 point, le serviteur n'est pas réellement compétent: c'est par exemple l'enfant des rues recueilli par le personnage. Il dispose de peu de compétences et leur degré de maîtrise dépasse rarement 4 (spécialités incluses A 2 points, c'est une personne normale, disposant d'un degré de formation moyen (plusieurs compétences à 4, une ou deux compétences à 8). Il n'est en général compétent que dans son domaine: c'est l'employé type, ou le type sauvé par le personnage et qui se sent redevable à vie.

A 3 points, le serviteur dispose de compétences des plus appréciables (nombreuses compétences à bas niveau, plusieurs compétences aux alentours de 8, une ou deux à 10-12): compétent dans son domaine, il n'est pas rare qu'il dispose d'autres talents. C'est, par exemple, le majordome du personnage, qui dispose de connaissances dans nombre de domaines et a une formation de médecin. A 4 points, le serviteur est un personnage d'élite irremplaçable (nombreuses compétences à 8 et plus): c'est, par exemple, l'ancien général chargé de protéger le dirigeant d'un pays. Avoir un tel serviteur, souvent plus compétent que son maître, sous ses ordres demande de solides raisons. Enfin, à 5 points, le serviteur est extraordinaire, voire surnaturel: il dispose de vastes compétences et est extrêmement performant dans son domaine, au niveau des meilleurs maîtres: il peut être, par exemple, un puissant esprit asservi par le personnage.

A noter que le serviteur n'est pas dénué d'intelligence: s'il accepte la plupart du temps d'obéir aux ordres, il peut s'insurger contre ce qui heurterait son sens moral ou

ses convictions. Ce qui peut être refusé dépend de la personnalité du serviteur ainsi que de son lien avec le personnage qui possède cet avantage. C'est pourquoi le serviteur doit être défini comme un personnage à part entière, qui reste sous le contrôle du Conteur en dernier ressort. De même, le serviteur peut mourir et disparaître comme toute autre personne, auquel cas il est perdu à jamais.

Cet avantage permet également d'avoir plusieurs serviteurs. Dans ce cas, il permet d'avoir jusqu'à 2 serviteurs d'un rang plus bas que ce qui vous serait normalement autorisé, ou de 4 serviteurs de 2 rangs plus bas, etc. Ainsi, un personnage ayant Serviteurs 4 pourrait avoir jusqu'à 8 gamins des rues à son service.

STATUT (1 A 5 POINTS)

Vous faites partie d'un cercle restreint au sein duquel vous jouissez d'un certain prestige et d'une autorité. Vous pouvez dès lors en employer les ressources à des fins plus ou moins personnelles.

Vous devez tout d'abord définir l'organisation dont votre personnage fait partie. Il peut y avoir de nombreux statuts différents: politique, milieux criminels, armée, ou encore une entreprise de grande ampleur dont le personnage ferait partie. Le nombre de points investis dans cet avantage donne la mesure de ce que peut solliciter votre personnage et de son pouvoir. Il est donc à la fois fonction de l'importance de votre personnage dans l'organisation, ainsi que de la puissance de cette organisation.

Un personnage possédant Statut à 1 n'influe que sur une poignée d'hommes, et ne possède pas beaucoup d'influence en lui-même. C'est le chef d'une petite entreprise, un maire d'une petite ville, mais aussi le secrétaire d'un personnage important de l'état (moins indépendant, mais plus proche du pouvoir). A 2 points, le personnage a un poste intéressant et une certaine influence au niveau local (par exemple, le chef de la police d'une ville classique, ou un lieutenant dans une grande ville): il peut mobiliser les ressources de son service temporairement et influencer sur des décisions.

A partir de 3 points, le personnage a une influence forte au niveau local, et il peut se mêler d'affaires nationales: il est le chef d'une grande entreprise, ou un personnage haut placé de l'armée, par exemple. Il peut engager de fortes ressources temporairement. A 4 points, son influence est nationale: il occupe un poste-clé et il est extrêmement difficile au sein de l'organisation d'ignorer son avis (général, directeur d'une entreprise clé, ministre). Il peut déployer des ressources rapidement et en grand nombre. Enfin, à 5 points, le personnage fait partie de l'élite dirigeante d'une organisation mondiale: ses décisions ont une influence primordiale et il peut engager quasiment toutes les ressources de l'organisation. Il est alors chef d'état, dirigeant d'une des plus grandes multinationales du monde, membre du cercle dirigeant d'une organisation internationale influente.

Le Statut permet d'agir par les canaux officiels, pas de demander des choses qui seraient contraires à l'objectif de l'organisation, en règle générale. Si le personnage abuse de ses fonctions, il peut très bien perdre son statut, et les avantages qui en découlent. Parallèlement, le personnage est tenu à un certain nombre de responsabilités envers son organisation, ce qui peut l'occuper de temps à autres.

TALENT (1 A 4 POINTS)

Choisissez une compétence lorsque vous achetez cet atout. Vous obtenez les bénéfices suivants lorsque vous employez cette compétence, peu importe la spécialité que vous utilisez actuellement:

1 POINT: Vous ignorez jusqu'à deux points de malus dûs à un éventuel matériel de mauvaise qualité ou à l'absence de matériel.

2 POINTS: Une fois par scène, vous pouvez choisir de relancer un test que vous venez d'effectuer pour la compétence choisie. Vous choisissez alors le meilleur résultat entre les deux tests.

3 POINTS: Vous pouvez toujours choisir de «faire 10» sur un test de la compétence choisie au lieu de lancer votre test, même lorsque vous êtes pressé par le temps.

4 POINTS: Vous pouvez augmenter votre degré de maîtrise de compétence généraliste au-delà de 10 points. Votre degré de maîtrise total pour une spécialité donné ne peut pas dépasser 20 malgré cet atout. Cela signifie donc que vous pouvez avoir un degré de maîtrise de compétence généraliste de 20 au maximum, s'appliquant à toutes les spécialités correspondantes (4 points).

Les avantages offerts par cet atout sont cumulatifs. Si vous avez Talent à 3, vous bénéficiez des trois premiers avantages indiqués pour la compétence choisie.

VIF COMME L'ÉCLAIR (2 OU 4 POINTS)

Vous possédez une vitesse exceptionnelle et réagissez plus vite que l'éclair. Vous obtenez une action rapide supplémentaire par tour. Si vous avez pris cet atout à 4 points, vous obtenez encore une autre action rapide supplémentaire.

HANDICAPS

AMNÉSIE (1 À 5 POINTS)

Vous n'avez aucun souvenir de votre passé, mais il semblerait que vous deviez vous en méfier. Un personnage amnésique a un « trou » dans sa mémoire, dont l'importance varie en fonction du nombre de points dans ce handicap. En tous les cas, il ne s'agit jamais de quelques heures ou jours, mais bien d'une amnésie importante. Celle-ci a, très souvent, des conséquences fâcheuses, puisque les pertes de mémoire interviennent souvent à la suite d'un événement grave, dont il aurait mieux valu se souvenir.

Un personnage souffrant d'Amnésie possède en réalité d'autres Handicaps, dont seul le Conteur a connaissance, pour un total de points égal au total investi dans ce Handicap. Ainsi, un personnage doté d'Amnésie 4 pourra avoir un Ennemi mortel à 2 et une Terrible réputation à 2, ou bien un Dérangement à 4 qui lui fait subir des hallucinations. Quoiqu'il en soit, il s'agit d'un

handicap certain, dont le personnage n'a pas connaissance et qu'il lui faudra identifier au fur et à mesure.

Bien entendu, le joueur ne doit pas déterminer les informations dont son personnage n'a pas connaissance. Cela relève du Conteur, et de lui seul, qui déterminera le passé du personnage en fonction des autres caractéristiques de celui-ci et des besoins de l'histoire.

DÉRANGEMENT (1 À 5 POINTS)

Vous avez un trouble mental particulier. Vos réactions peuvent alors parfois être très surprenantes. Le nombre de points obtenus grâce à ce handicap est fonction de l'importance du trouble mental. Il est donc nécessaire de définir les causes du dérangement: cela peut être dû à des événements difficiles, la plupart du temps. Il faut également définir un déclencheur qui provoque une crise de dérangement du personnage.

Un dérangement à 1 point est une névrose mineure: une peur irraisonnée de quelque chose, ou une série de petits rituels auquel le personnage s'adonne en permanence (par exemple, réorganiser sans cesse tout ce qui n'est pas droit). A 2 points, le trouble du personnage est plus net et peut le pénaliser dans sa relation avec d'autres personnes. C'est par exemple le cas de personnes souffrant d'un complexe d'infériorité, ou de ceux qui éprouvent une véritable phobie de certaines choses (ils refusent alors de s'en approcher). A partir de 3 points, le dérangement est sérieux, voire même néfaste à la santé du personnage. Des exemples de tels dérangements incluent les gens paranoïaques, dépressifs ou boulimiques (le premier subira des malus sur ses jets sociaux, les autres risquent de voir leur santé se dégrader au fur et à mesure).

A partir de 4 points, le personnage est officiellement psychotique : c'est le cas de personnes entendant des voix, et autres cas graves de schizophrénie, le personnage se conformant alors à une logique qu'il est souvent seul à comprendre. Le personnage se comporte constamment selon les exigences de sa folie, et pas seulement lorsque son déclencheur est présent. Enfin, à cinq

points, le dérangement du personnage est extrêmement rare, méconnu, et indéniablement dangereux : c'est le cas du schizophrène qui reçoit des instructions meurtrières de la part d'un animal domestique, ou d'un syndrome de personnalités multiples. Bien entendu, un personnage possédant un de ces dérangements n'est pas un personnage comique : la vraie folie fait peur, et ne peut servir à justifier toutes les exactions d'un personnage : il y a une vraie logique à ses actions, mais qui n'est pas celle communément admise par les gens sains d'esprit.

Les personnages dérangés dont l'état psychologique atteint le stade «en crise» sont potentiellement encore plus dangereux que les personnages normaux à ce niveau.

ENNEMI MORTEL (1 À 5 POINTS)

Quelqu'un vous veut du mal, que ce soit pour des raisons que vous ignorez ou à cause d'une rancune tenace à votre égard, et il cherche activement à vous nuire.

Le nombre de points dans ce handicap dépend de l'influence, de la puissance et des moyens de l'ennemi considéré. 1 point peut indiquer un ennemi tenace et dangereux (de la puissance du personnage), mais isolé et sans ressources particulières, 2 points concernant alors un petit groupe qui en veut sérieusement au personnage, et disposant de quelques moyens à investir pour le retrouver.

A partir de 3 points, le personnage s'est attiré les foudres d'un ennemi puissant, en lui-même ou par son influence ou son nombre (organisation ou créature surnaturelle) : l'ennemi dispose d'une influence locale importante et de ressources suffisantes pour engager des tueurs et payer des pots-de-vin si besoin est, bien qu'il préférera les solutions les moins coûteuses, et témoigne d'un certain acharnement. A 4 points, l'influence de l'ennemi est importante sur le plan national, ses ressources sont vastes et il dispose de nombreux intermédiaires efficaces pour nuire au personnage, qu'il n'hésite pas à employer. Il reste relativement précautionneux dans l'usage de ses ressources, mais harcèle en permanence le personnage et tente de le supprimer dès que

possible. Enfin, à 5 points, l'ennemi est extrêmement dangereux (très forte influence nationale voire internationale, moyens très vastes, puissance personnelle importante) et en veut suffisamment au personnage pour accepter de perdre autant de ressources que nécessaire: ce genre d'ennemi n'est jamais épuisé, possède des moyens hors de portée du commun des mortels et ne s'arrête qu'à la mort d'un des deux camps.

INFIRMITÉ (1 À 5 POINTS)

Vous avez gardé des séquelles d'une ancienne blessure, ou souffrez d'un handicap de naissance qui empêche votre corps de fonctionner normalement.

Il est bien entendu nécessaire de déterminer la nature du problème du personnage. Selon le nombre de points de ce handicap, les conséquences sont plus ou moins importantes.

Une Blessure à 1 point n'aura d'influence que dans des cas très particuliers. Par exemple, un personnage pourrait simplement garder des cicatrices qui lui imposent une pénalité dans certains milieux sociaux (lui imposant un -2 sur ses actions), ou souffrir d'un malus de -2 à tous ses jets d'Investigation impliquant la vue ou l'ouïe. Pour 2 points, la blessure du personnage est plus importante : chaque fois qu'il sollicite de manière importante l'endroit blessé, il encourt des pénalités (une blessure au dos pourra ainsi le faire souffrir pendant quelques jours s'il porte une charge lourde). Il peut subir des pénalités de -4 à ses jets impliquant un sens endommagé et voir la portée de ceux-ci limitées.

A partir de 3 points, la blessure est handicapante en permanence : le personnage peut boiter légèrement et voir sa vitesse de déplacement réduite de 4 points, subir une pénalité de -2 à tous ses jets impliquant une main ou un bras blessé, ou avoir de sérieux problèmes de vue ou d'ouïe. A 4 points, le dommage est très sérieux (vitesse de déplacement de base réduite, -4 aux jets impliquant le membre...). Il peut être à moitié sourd ou avoir une vision très limitée (une dizaine de mètres, de manière floue). Enfin, pour 5 points, la blessure a rendu le membre non fonctionnel (qu'il ait

été amputé ou non) : le personnage peut avoir un bras en moins, souffrir de paralysie, voire être totalement sourd ou aveugle.

MALCHANCE (1 À 5 POINTS)

Vous n'avez pas de bol. Vraiment. Vous faites partie de ces gens qui marcheront sur le seul clou présent au milieu d'un champ, rouillé qui plus est, et vous avez appris à composer avec.

Le personnage encourt un certain nombre de coups de malchance à chaque scénario. A tout moment, le Conteur peut décider que l'un de ces fâcheux problèmes survient. Pour 1 point dans ce handicap, le coup de malchance est mineur : pour reprendre l'exemple donné pour Chance, votre personnage peut chercher un objet très courant, mais les boutiques le vendant seront fermées plus tôt, pour cause de fête ou toute autre raison exceptionnelle. A partir de 2 points, le coup de malchance emporte plus de conséquences : les boutiques sont en rupture de stock et le personnage devra attendre un moment pour avoir ce qu'il cherche. A 3 points, la malchance du personnage est effrayante : l'objet a cessé d'être produit il y a peu, le dernier a été cassé par mégarde et les événements s'aggravent de telle sorte qu'il faudra rapidement se le procurer.

A 4 points dans ce handicap, la malchance du personnage intervient 2 fois par scénario. A 5 points, elle peut intervenir jusqu'à 3 fois dans le scénario.

Ce handicap EST cumulable avec l'atout Chance, pour peu que les deux soient pris au même niveau. Chaque fois que le personnage invoquera sa chance, il devra alors à un moment ou un autre en subir un revers plus ou moins direct.

MALADIE (1 À 5 POINTS)

Vous avez hérité ou contracté une maladie particulière qui menace votre santé en permanence.

Encore une fois, l'importance de la maladie va être fonction du nombre de points dans ce handicap. Une Maladie à 1 point n'est gênante que dans des cas particu-



Certains ont le don d'être toujours là où il ne faut pas.

liers, et ne risque pas en général d'être mortelle (une allergie par exemple, qui infligera un malus de -2 aux actions du personnage au cours d'une scène où il est particulièrement exposé à l'allergène). A 2 points, la maladie est plus dangereuse si l'on y prend pas garde, ou si l'on y est pas préparé (asthme par exemple, perte de 1D6 en Vigueur si le personnage manque un test d'Endurance lors d'une crise d'allergie), mais les crises restent rares.

A partir de 3 points, les problèmes encourus sont plus constants et peuvent parfois avoir des conséquences particulièrement ennuyeuses, même si la maladie n'est pas en elle-même mortelle : c'est le cas d'un personnage devant chaque jour, à un moment déterminé par le MD, réussir un jet d'Endurance sous peine de s'endormir aussitôt (narcolepsie). A 4 points, la maladie est potentiellement dangereuse pour la santé même du personnage, et peut même le tuer : c'est le cas de l'hémophilie (le personnage sub est plus dangereuse si l'on y prend pas garde, ou si l'on y est pas préparé (asthme par exemple, perte de 1D6 en Vigueur si le personnage manque un test d'Endurance lors d'une crise d'allergie),

mais les crises restent rares.

A partir de 3 points, les problèmes encourus sont plus constants et peuvent parfois avoir des conséquences particulièrement ennuyeuses, même si la maladie n'est pas en elle-même mortelle : c'est le cas d'un personnage devant chaque jour, à un moment déterminé par le MD, réussir un jet d'Endurance sous peine de s'endormir aussitôt (narcolepsie).

A 4 points, la maladie est potentiellement dangereuse pour la santé même du personnage, et peut même le tuer : c'est le cas de l'hémophilie (le personnage subissant alors des saignements à chaque blessure, subissant des dégâts augmentés de 4 points chaque fois qu'il est blessé) ou d'affections pulmonaires ou cardiaques risquant de tuer le personnage s'il use trop de ses forces (perte de Vigueur).

Enfin, une Maladie à 5 points présente ces caractéristiques de manière très prononcées, mais est qui plus est dégénérative, l'état du personnage empirant avec le temps s'il ne se soigne pas régulièrement ce qui peut à terme le tuer. Il peut enrayer cette évolution avec des soins et médicaments appropriés, mais c'est une hypothèse coûteuse qui n'empêche pas les crises si le personnage présume de ses forces. est plus dangereuse si l'on y prend pas garde, ou si l'on y est pas préparé (asthme par exemple, perte de 1D6 en Vigueur si le personnage manque un test d'Endurance lors d'une crise d'allergie), mais les crises restent rares.

MALÉDICTION (1 À 5 POINTS)

Bien que l'immense majorité des gens vous prenne pour un fou lorsque vous évoquez le sujet, vous êtes littéralement victime d'un maléfice. Les origines de ce handicap peuvent être diverses: malédiction jeté sur la famille, expression du courroux d'un sorcier ou d'un esprit contrarié, ou bien d'autres choses encore.

Le nombre de points que vaut ce handicap est fonction du degré de gêne que représente la malédiction. Une malédiction à 1 point ne représente qu'une gêne mineure, et ne s'exprime pas en permanence: c'est le cas d'un maléfice empêchant un per-

sonnage de rentrer dans les lieux sacrés, si le personnage n'est pas particulièrement religieux. A 2 points, la malédiction est une gêne plus présente, quoi que pas forcément dangereuse en elle-même. Ainsi en est-il d'un personnage possédant une marque démoniaque sur le visage : la malédiction n'a pas d'autre effet, mais elle attirera sûrement l'attention de certains érudits en la matière et de groupes hostiles à l'entité en question.

A partir de 3 points, la malédiction a des effets sérieux et est directement dangereuse : c'est ainsi le cas d'une malédiction qui transforme toutes les personnes qui meurent dans l'entourage du personnage en spectres vengeurs. Bien qu'il ne puisse pas mourir des seuls effets de la malédiction, le personnage pourra se retrouver dans des situations difficiles et dangereuses très régulièrement, et s'attirera des ennuis.

Une Malédiction à 4 points est, par elle-même, dangereuse pour le personnage, même sans intervention de faits extérieurs. Ce pourrait être la possession du personnage par un puissant démon, par exemple, qui se réveille sous certaines conditions, prend le contrôle du corps de son hôte et risque fort d'entraîner la corruption mentale et physique, voire la mort, de ce dernier. Enfin, une malédiction à 5 points est extrêmement puissante : c'est celle qui indique précisément la date de la mort du personnage quand rien ne peut contrer cette prédiction. Evidemment, dans ce cas, la date de la mort annoncée est toujours assez proche (une poignée d'années).

MARQUE (1 À 4 POINTS)

Comme tous les mystiques, et quand bien même vous ne le seriez pas, vous possédez une marque, une sorte de tatouage, signe que les forces spirituelles vous ont choisi. Elle vous attire les foudres des chasseurs de démons et de tous ceux qui s'en prennent au surnaturel, et vous identifient clairement comme utilisateur de la magie, même si vous n'en êtes pas capable. Tous les mystiques ont ce handicap à 1 point, mais le monter au-delà signifie que la marque est particulièrement visible.

A seulement 1 point dans ce handicap, la marque se situe à un endroit fa-

cile à cacher (bas du dos). A 2 point dans ce handicap, la marque est située sur un endroit du corps facilement exposé, mais peut être cachée (par exemple, à la base du cou, ce qui peut se cacher assez facilement).

A partir de trois points, la marque est sur un endroit difficile à cacher en permanence (le dos de la main, par exemple). Enfin, à 4 points, la marque est extrêmement difficile à masquer en toutes circonstances (sur le visage).

SOMBRE SECRET (1 À 4 POINTS)

Vous cachez de toutes vos forces un secret terrible et honteux, qui vous attirerait de terribles ennuis s'il venait à être découvert. Peut-être avez-vous autrefois participé à des actes atroces, ou dissimulez-vous une nature inhumaine qui vous ferait chasser à vue par tous si vous veniez à être percé à jour.

Vous devez décider avec votre Conteur de la nature de votre secret, et convenir d'un handicap que vous obtiendriez si votre secret était révélé. Par exemple, un personnage ayant trahi son pays pourrait souffrir d'une Mauvaise réputation à 3 si l'on apprenait qu'il est le traître qui a causé tant de mal aux siens. Une fois ce handicap déterminé, votre niveau de Sombre secret est égal au niveau du handicap choisi moins 1 (en l'occurrence, notre exemple donnera un Sombre secret à 2).

Si votre secret est découvert au cours de la chronique, vous perdez ce handicap et gagnez à la place le handicap choisi initialement, sans gagner les points d'expérience correspondant au niveau plus élevé.

TERRIBLE RÉPUTATION (1 À 3 POINTS)

Vous vous êtes forgé une réputation qui vous attire la haine ou le mépris de tous ceux qui la connaissent, ou êtes la victime de mauvaises histoires. Ce handicap est celui des anciens criminels, des traîtres reconnus mais aussi celui des peuples mal

mal connus et victimes de préjugés racistes, ainsi que des personnes victimes de scandales ou d'erreurs judiciaires qui ont entaché leur existence à tout jamais sans qu'ils y soient pour quoi que ce soit.

Le nombre de points dans ce handicap indique la quantité de personnes que votre réputation touche. A 1 point, votre réputation est connue de peu de gens: vos anciens collaborateurs auxquels vous devez de l'argent, et les initiés de ce milieu, par exemple. A 2 points, votre réputation touche un public assez large: vous êtes connu comme un tueur depuis que l'affaire a été relayée par de nombreux médias. Enfin, à 3 points, votre réputation touche beaucoup de gens, voire un pays entier: c'est le cas des grands criminels de guerre, entre autres.

La plupart des gens connaissant votre réputation auront une attitude inamicale de prime abord avec vous, et vous souffrez en prime d'un malus de -4 à vos tests basés sur la Présence à leur égard. Seul le Conteur pourra vous dire si une personne que vous rencontrez est au courant de votre réputation et si elle y accorde du crédit, ou y est au contraire indifférente, selon la scène en cours. De même, votre comportement peut faire basculer l'opinion que les gens ont de vous, en bien comme en mal.

Jack O'Clock vous explique:

Notion de valeur moyenne

N'oubliez pas qu'un personnage peut racheter ses handicaps avec ses points d'expérience!

Ainsi, quelqu'un qui souffrait d'une Terrible réputation et qui a réussi à faire amende honorable et à faire oublier son lourd passé peut faire disparaître son handicap de sa feuille de personnage, mais il lui faudra quand même pour cela acquitter le coût en points d'expérience correspondant. Rien n'empêche non plus qu'un handicap se rachète petit à petit. Quelqu'un faisant soigner un lourd Dérangement à 4 pourra progressivement le diminuer de façon à représenter la guérison progressive de son personnage... et à étaler le coût en expérience sur la durée!

Cette section parle des différents styles de combat qu'un personnage peut apprendre à maîtriser au cours du jeu. Les styles offrent un grand nombre d'options avancées aux personnages combattants, leur permettent de réaliser de véritables exploits et bien qu'elles ne soient pas obligatoires, elles font véritablement la différence entre un expert des champs de bataille et un simple amateur. Ces différentes techniques s'achètent normalement avec des points d'expérience, et se divisent en trois catégories: postures, manœuvres et prouesses, chacune obéissant à ses propres règles.

Un personnage peut sélectionner ses techniques de combat librement dans les sept «styles» présentés plus bas. Elles ne sont regroupées en styles que pour vous permettre de mieux vous y retrouver. Si vous cherchez une technique de défense pour votre personnage, vous saurez qu'il faut aller la chercher du côté de la Garde royale, mais rien ne vous interdit d'apprendre une posture d'Ame noble, ou des prouesses de Vif-argent.

GÉNÉRALITÉS

POSTURES

Les postures sont des gardes particulières qu'un personnage adopte en combat afin de s'adapter à la situation. Elles permettent par exemple de favoriser la défense sur l'attaque, ou de frapper en un éclair, ou d'encourager ses alliés. Elles demandent un certain degré de concentration, et un personnage ne peut donc avoir qu'une posture d'active à la fois, quelle que soit le nombre qu'il maîtrise. Ses avantages sont permanents, ne consomment aucune action et s'appliquent tant que le personnage n'est pas rendu incapable de bouger (sans défense, inconscient, mort...). Il s'agit d'un avantage passif.

Un personnage peut changer de posture active en action libre au début de son tour, et n'est pas obligé d'adopter une posture s'il ne le souhaite pas.

MANOEUVRES

Les manœuvres sont des capacités qui s'utilisent toutes en action rapide, ce qui implique que la plupart des personnages ne peuvent pas en effectuer plusieurs au cours d'un même round. Cela implique également qu'elles peuvent toutes s'employer en dehors du tour de jeu normal du personnage. Certaines permettent d'améliorer une action du personnage en y consacrant un peu plus de temps et en sacrifiant une action rapide (comme coup de maître qui améliore le jet d'attaque du personnage), d'autres sont des capacités de réaction qui s'exécutent lorsqu'un autre protagoniste réalise une certaine action.

Comme pour toutes les actions rapides, lorsqu'un personnage décide d'utiliser une manœuvre en réaction à une autre action non encore résolue (par exemple, utiliser Réflexe défensif contre une attaque qui vient d'être déclarée), on résout les actions dans l'ordre inverse de leur déclaration: c'est-à-dire que le bonus de Réflexe défensif, dans notre exemple, s'applique d'abord et que l'action d'attaque est résolue ensuite. En revanche, on ne peut réagir à une action déjà effectuée (par exemple, augmenter sa Défense avec une manœuvre quand le jet d'attaque est déjà fait).

PROUESSES

Les prouesses sont des capacités extraordinaires, qui permettent de réaliser de véritables exploits hors de portée des combattants ordinaires. Leurs effets sont variés, et le type d'action qu'elles nécessitent est toujours précisée dans leur description.

Aussi spectaculaires soient-elles, les prouesses sont éreintantes à pratiquer, et un personnage ne peut donc y recourir en permanence. Au cours d'une même rencontre de combat, un personnage est limité dans le nombre de prouesses qu'il peut employer (voir chapitre sur la Force d'âme, dans le Guide du Conteur). Lorsqu'il passe à une nouvelle rencontre, ce même quota redevient disponible.

Style de combat: Garde Royale

«Puissance. Technique. Vitesse. C'est très bien, mais il me semble que la première qualité d'un combattant doit être de savoir rester en vie.»

Ganza, mercenaire.

La Garde Royale regroupe l'ensemble des techniques de défense accessibles au combat. Les maîtres de ce style sont capables de se protéger de la plupart des attaques, et de protéger leurs alliés, ce qui fait de ces combattants des gardes du corps efficaces autrefois prisés par les familles royales et autres personnalités importantes.

Les postures et manœuvres de ce style garantissent une excellente résistance à ceux qui les maîtrisent, permettant d'augmenter les défenses et les possibilités de réaction. De plus, comme la défense ne permet pas de vaincre à elle seule un ennemi, la Garde Royale contient nombre de techniques permettant de profiter de l'élan de l'adversaire lorsque celui-ci attaque, afin de retourner son énergie contre lui et de lui infliger de lourds dégâts alors même qu'il pensait avoir l'initiative de l'attaque.

POSTURES

POSTURE DÉFENSIVE

Le personnage se concentre sur sa défense, rendant ses propres attaques plus difficiles. Il subit un malus de -4 à tous ses jets d'attaques, mais bénéficie d'un bonus de +4 à toutes ses Défenses (Esquive comme Parade).

Le malus à l'attaque ne s'applique pas aux jets d'attaque faits lors d'une prouesse de Garde Royale.

POSTURE RÉACTIVE

Le personnage se tient prêt à saisir toutes les opportunités. Il obtient une action rapide supplémentaire au début de chacun de ses tours de jeu, mais celle-ci ne peut lui servir qu'à utiliser une prouesse de Garde Royale. Cet avantage s'applique immédiatement si le personnage adopte cette posture au début de son tour.

En revanche, cette action n'est pas obtenue si le personnage change de posture à un autre moment qu'au début de son tour, quelle qu'en soit le moyen.

MANŒUVRES

BRAVADE

Cette manœuvre s'utilise lorsque le personnage vient de subir des dégâts, quelle que soit leur source. Il peut alors décaler intégralement les effets de cette blessure, et ne les subira qu'à la fin de son prochain tour de jeu (effets secondaires inclus, ce qui peut inclure des dommages d'effets critiques). Les effets purement mentaux ne sont pas affectés.

RÉFLEXE DÉFENSIF

Vous obtenez un bonus de +4 à votre score de Parade contre la prochaine attaque que vous aurez à parer.

Vous pouvez, au lieu de bénéficier de ce bonus, choisir de pouvoir Parer une attaque à distance. Dans ce cas, vous pouvez choisir d'utiliser votre Parade au lieu de votre Esquive contre une attaque à distance. Vous ne bénéficiez d'aucun bonus à votre Parade dans ce cas.

Le Réflexe défensif affecte toujours la prochaine attaque que le personnage a à contrer. Si aucune attaque ne se présente d'ici le prochain tour de jeu du personnage, son effet est perdu.

PARADE DESTRUCTRICE

Action rapide. Lorsque le personnage est manqué par une attaque de corps à corps (qu'il l'ait esquivée ou parée), il peut immédiatement tenter une Destruction de l'objet qui a été utilisé pour réaliser l'attaque, ou de l'armure portée par son adversaire.

Cette attaque spéciale ne provoque pas d'attaque d'opportunité, contrairement à une Destruction classique, et doit être effectuée avec l'arme de corps à corps tenue par le personnage. On ne peut utiliser cette prouesse avec une arme à distance.

SECOND SOUFFLE

Action simple. Le personnage récupère immédiatement 5 + son modificateur de Vigueur points de Souffle. Il ne peut pas dépasser avec cette prouesse son nombre maximum de points de Souffle.

N'oubliez pas qu'un personnage dont les points de Santé ont été touchés par une attaque ne peut pas récupérer son maximum habituel de points de Souffle, même avec cette prouesse.

CONTRE-ATTAQUE

Action rapide. Lorsque le personnage est manqué par une attaque de corps à corps (qu'il l'ait esquivée ou parée) et qu'il est à portée d'Allonge de l'adversaire qui vient de réaliser l'attaque, il peut immédiatement effectuer une attaque de corps à corps contre celui-ci, qui peut être parée/esquivée normalement.

Cette attaque ne peut pas être une attaque spéciale (désarmement, destruction, croc-en-jambe...) ou une prouesse quelconque. Elle s'effectue avec le bonus habituel de l'arme tenue en main, qui doit nécessairement être une arme de corps à corps. On ne peut utiliser cette prouesse avec une arme à distance, ni la combiner avec une paire d'armes pour effectuer deux contre-attaques.

DÉFENSE PACIFIQUE

Action rapide. Lorsque le personnage est manqué par une attaque de corps à corps (qu'il l'ait esquivée ou parée), il peut immédiatement tenter un Désarmement de son adversaire. L'objet visé est celui qui a été utilisé pour réaliser l'attaque manquée.

Cette attaque spéciale bénéficie d'un bonus de +4, et ne provoque pas d'attaque d'opportunité, contrairement à un Désarmement classique. Elle doit être effectuée avec l'arme de corps à corps tenue par le personnage. On ne peut utiliser cette prouesse avec une arme à distance.

Si vous avez les mains assez libres pour vous servir de l'objet visé, vous pouvez vous en saisir au vol en cas de Désarmement réussi, sans dépenser d'action supplémentaire.

CONTRE DÉCISIF

Action rapide. Le personnage renonce à se protéger d'une attaque pour se concentrer sur une riposte fatale pour la cible. Cette prouesse s'utilise juste avant une attaque de corps à corps visant le personnage. Si l'attaque touche le personnage, elle atteint directement ses points de Santé, sans passer par ses points de Souffle. S'il n'a plus de points de Souffle, l'attaque lui inflige 10 points de dégâts supplémentaires.

En revanche, si elle échoue, l'attaquant subit automatiquement des dégâts comme si le personnage l'avait touché avec son arme (dégâts de base). Cette attaque inflige immédiatement des dégâts critiques.

Cette prouesse a pour but de forcer l'ennemi à se découvrir et à s'avancer, aussi n'est-il pas nécessaire que l'attaquant soit à portée d'Allonge du personnage pour qu'il subisse les dégâts.

Contrairement aux autres prouesses de Garde Royale, Contre décisif peut s'utiliser avec une arme à distance, mais pas celles dotées de munitions explosives.

Style de combat: Danse Macabre

«Vous êtes sacrément nombreux, L'union fait la force, hein? Je vais vous montrer pourquoi il ne faut pas toujours croire les vieux proverbes.»

Ephraïm Heartfell, chasseur de démons

La philosophie des techniques regroupées sous ce nom est extrêmement simple: un ennemi vaincu ne peut plus nuire et pour minimiser les risques, rien ne vaut donc une attaque simple, rapide et efficace. Les maîtres dans ce style de combat sont des attaquants hors pair, capables de vaincre rapidement avec n'importe quelle arme de corps à corps, et peuvent aussi bien affronter un adversaire seul que des groupes entiers grâce à leurs attaques spectaculaires.

Les postures de ce style de combat garantissent des attaques plus efficaces, tandis que les manœuvres et les prouesses se centrent sur la multiplication des possibilités d'attaque, ou l'amélioration de celles-ci. Ceci permet aux spécialistes de la Danse macabre d'être aussi à l'aise en duel que face à un grand nombre d'ennemis en simultané.

POSTURES

ATTAQUE EN PUISSANCE

Le personnage sacrifie une partie de sa précision pour asséner des coups plus puissants. Il subit un malus de -4 à tous ses jets d'attaque, mais bénéficie d'un bonus équivalent à ses tests de dégâts au corps à corps ou avec une arme de lancer.

Cette posture n'offre aucun avantage à un personnage utilisant une arme à distance autre qu'une arme de lancer. Les dégâts supplémentaires ne sont que de +2 pour une arme tenue dans la main secondaire.

POSTURE DU KAMIKAZE

Le personnage attaque sans relâche, sans se soucier de sa sécurité. Il subit un malus de -2 à toutes ses Défenses, mais bénéficie en retour d'un bonus de +4 à tous ses jets de dégâts avec des armes de corps à corps ou de lancer.

Cette posture n'offre aucun avantage à un personnage utilisant une arme à distance autre qu'une arme de lancer. Les dégâts supplémentaires ne sont que de +2 pour une arme tenue dans la main secondaire.

MANŒUVRES

ENCHAÎNEMENT

Cette manœuvre s'utilise lorsqu'une attaque de corps à corps du personnage a mis hors de combat un de ses adversaires (que celui-ci soit inconscient ou mort). Cette attaque peut être une prouesse, ou une attaque d'opportunité, ou une attaque simple.

Le personnage peut alors effectuer une autre attaque de corps à corps contre un ennemi situé à portée de son Allonge. Il doit pour cela employer la même arme que celle qui a servi à vaincre son premier adversaire.

COUP DE MAÎTRE

Vous obtenez un bonus de +4 à votre prochain jet d'attaque (y compris avec une arme à distance).

Cet effet affecte toujours le prochain jet d'attaque du personnage, et peut donc servir à augmenter les chances de réussir une manœuvre ou une prouesse dépendant d'un jet d'attaque. Si aucune attaque n'est effectuée par le personnage d'ici son prochain tour de jeu, l'effet est perdu.

FRAPPE DESTRUCTRICE

Cette prouesse affecte n'importe quelle attaque de corps à corps du personnage. Les dégâts infligés à un objet par cette attaque sont doublés (la Solidité continue de s'appliquer normalement au total une fois les dégâts doublés).

POIGNET RAPIDE

Action rapide. Le personnage dégaine une arme et porte une attaque dans le même mouvement. Cette prouesse ne peut pas être employée si le personnage ne possède aucune arme encore rengainée.

Cette prouesse ne peut servir à dégainer qu'une seule arme à la fois, et peut également être employée avec une arme à distance, tant que le contenu du chargeur le permet, mais aucun tir automatique ne peut être réalisé.

ATTAQUE EN ROTATION

Action complexe. Le personnage effectue une attaque avec une arme de corps à corps et celle-ci atteint tous ceux qui sont à portée de son Allonge (alliés y compris).

N'effectuez qu'un seul jet d'attaque pour l'utilisateur de cette prouesse, et comparez le résultat aux Défenses respectives de l'ensemble des cibles prises dans la zone d'effet.

PROUESSES SUPÉRIEURES

GRÊLE DE MORT

Action complexe. Vous pouvez porter jusqu'à quatre attaques avec votre arme au cours de cette Prouesse. Ces attaques souffrent d'un malus de -4 au jet d'attaque.

Si vous combattez à deux armes, vous pouvez effectuer jusqu'à trois attaques de chaque arme, avec un malus de -4 à toutes vos attaques (cumulatif avec les ma-



lus habituels).

Cette prouesse peut être employée avec une arme à distance, tant que le contenu du chargeur le permet, mais aucun tir automatique ne peut être réalisé.

BOTTE SECRÈTE

Action simple. Le personnage effectue une attaque puissante dont lui seul a le secret: il s'agit d'une attaque de corps à corps, mais qui bénéficie d'un bonus de +2 pour toucher et inflige en cas de réussite +15 points de dégâts à la cible.

Cette prouesse ne peut être employée qu'avec une arme de corps à corps. Si le personnage possède deux armes, il peut effectuer ses deux attaques normalement mais seule la première bénéficie du bonus aux dégâts.

Une cible ayant déjà subi la Botte secrète du personnage et y ayant survécu bénéficie d'un bonus de +4 à sa Défense contre les attaques réalisées au cours de cette prouesse.

Style de combat: Maître de Guerre

«Vous avez raison, je ne suis pas si redoutable que ça. Mais il me semble que vous avez mis un peu trop de temps à vous en rendre compte, et mes hommes ne vont pas vous rater.»

E.W, Arcane majeur d'Obscurantis

Les personnages adoptant ce style de combat sont des experts du travail en équipe. Ils ne sont pas en eux-mêmes les plus dangereux des combattants, mais ils savent assister leurs alliés mieux que personne. Flexibles, adaptables, vifs dans l'action et disposant de nombreuses stratégies, ils sont un support précieux pour ceux qui agissent à leurs côtés tout autant qu'une gêne permanente pour leurs adversaires. Les adeptes de ces techniques savent interrompre, affaiblir leurs adversaires tout autant que protéger leurs camarades, sont imprévisibles et pleins de ressources. Les utilisateurs de ce style font d'excellents chefs de groupe lorsque le combat devient inévitable.

NOTE: Les bonus offerts par une même technique de ce style ne se cumulent pas. Deux combattants utilisant Harcèlement n'offrent pas un bonus de +4 aux attaques de leurs alliés.

POSTURES

HARCÈLEMENT

Lorsque vous adoptez cette posture, choisissez un ennemi dans la zone contrôlée du personnage. Toutes les attaques portées contre ce dernier par les alliés du personnage bénéficient d'un bonus de +2 pour toucher, mais lui-même ne peut bénéficier de ce bonus. Ce bonus peut se cumuler avec celui d'une prise en tenaille.

Le personnage peut changer la cible chaque fois qu'il pourrait changer de posture (le plus souvent, au début de son tour ou avec la manœuvre Adaptation).

CONTRÔLE DE TERRAIN

Le personnage se concentre sur l'interception des adversaires. Chaque fois que le personnage porte avec succès une attaque d'opportunité contre une cible qui est en train de se déplacer, celle-ci s'arrête net à l'endroit où elle a été touchée, et son action de déplacement est considérée comme terminée.

Si elle ne se déplaçait pas, le personnage peut choisir de la repousser de 1m dans la direction de son choix.

MANŒUVRES

ADAPTATION

Le personnage change de posture active immédiatement. Si pour une raison ou pour une autre, il peut en activer plusieurs à la fois, il peut changer toutes ses postures actives en une fois.

ANALYSE TACTIQUE

Cette manœuvre peut s'utiliser chaque fois qu'un test d'action de combat est effectué à portée de vue du personnage.

Avec cette manœuvre, le personnage peut déterminer exactement quel est le bonus utilisé par celui qui a fait l'action, ou une valeur passive de résistance mise en jeu par la cible de l'action (bonus total à l'attaque de celui qui porte un coup, la valeur de Défense de celui qui le reçoit, les dégâts infligés ou le nombre de points de Souffle actuels d'une personne blessée, par exemple).

Un test réussi de Subterfuge contre Perception du personnage permet de fausser l'évaluation du personnage de plus ou moins 10 points, au choix de la cible.

COUVERTURE

Action complexe. Le personnage porte une attaque au corps à corps ou à distance, résolue normalement. Cette attaque n'inflige aucun dégât.

Si l'attaque est une attaque de corps à corps et qu'elle atteint sa cible, il peut conférer +4 à la Défense de ses alliés contre l'ennemi qu'il vient d'attaquer, et ce dernier ne pourra pas porter d'attaque d'opportunité jusqu'au début du prochain tour du personnage.

Si l'attaque est une attaque à distance et qu'elle atteint sa cible, le personnage confère à ses alliés un bonus de +4 à la Défense contre l'ennemi qu'il vient d'attaquer, et leur permet d'ignorer le malus pour tirer depuis un couvert sur ce dernier.

DIVERSION

Action rapide. Le personnage effectue un test de Persuasion spécialité Expression d'une Difficulté égale à la Détermination d'un adversaire qui s'apprête à attaquer un allié. S'il réussit le test, il redirige immédiatement l'attaque sur lui.

Cette prouesse n'a aucun effet si le personnage n'est pas à portée de l'attaque (trop loin, couvert total...).

INTERRUPTION

Action rapide. Choisissez une cible à portée de votre arme de corps à corps ou à distance, et une action simple ou complexe précise qu'elle pourrait effectuer (action d'attaque, déplacement, charge, utilisation d'une prouesse, par exemple).

Vous n'avez pas besoin de préciser quelle prouesse précise elle va employer, ni quelle attaque spéciale elle utilisera le cas échéant, comme un Renversement ou un Désarmement, mais vous devez préciser le type d'action.

Si votre cible effectue cette action d'ici le début de votre prochain tour, vous obtenez immédiatement une attaque contre elle avec un malus de -4, qui ne vous coûte aucune action. Si l'attaque est réussie, la cible ne subit aucun dommage mais est interrompue, elle perd donc son action. Une même cible ne peut être affectée qu'une fois par rencontre par cette prouesse.

PROUESSES SUPÉRIEURES

OUVERTURE TACTIQUE

Action simple. Le personnage effectue une attaque de corps à corps ou à distance. Si celle-ci est réussie, la cible ne subit pas de dégâts mais provoque immédiatement une occasion d'attaque d'opportunité.

Le personnage lui-même peut saisir cette occasion pour porter une attaque à la cible, s'il est à portée avec une arme de corps à corps.

ASSAUT COORDONNÉ

Action complexe. Deux alliés ou plus, en plus du personnage lui-même doivent retarder leur action jusqu'à la fin du tour où cette prouesse est utilisée. Les personnages ayant déjà agi ne peuvent participer, sauf s'ils ont retardé leur action.

A la fin du tour, chaque participant allié au personnage porte une attaque de corps à corps ou à distance en action simple (au lieu de ses actions normales), bénéficiant d'un bonus au toucher et aux dégâts égal au modificateur d'Intelligence du personnage. Cette attaque ne peut pas être une prouesse ou une attaque spéciale (Désarmement, Destruction), mais un tir automatique peut être effectué normalement.

Le personnage lui-même ne peut pas bénéficier de cette action et des bonus qui y sont associés, puisque l'ensemble de ses actions du tour sont consommées par l'utilisation d'Assaut coordonné.

Style de combat: Vif-Argent

«Vous pouvez toujours courir, très cher. Mais je vous assure que vous gagnerez à rester sur place: c'est indifférent pour moi, mais beaucoup moins fatigant pour vous.»

Auguste, maître assassin de Renaissance

Les maîtres de ce style savent que le déplacement et la vitesse sont une donnée fondamentale en situation de combat, et sont les spécialistes incontestables du mouvement. Ils sont lestes, agiles, incroyablement vifs et rapides et peuvent traverser le champ de bataille en un instant. Les plus grands utilisateurs de ce style sont des assassins hors pair: ils fondent sur leur cible en un éclair, et se déplacent de l'une à l'autre avec une grâce quasiment surnaturelle.

La quasi-totalité des techniques de combat associés au Vif-argent ont pour objectif de rendre leur utilisateur plus mobile. Ceux qui en connaissent plusieurs sont généralement des combattants insaisissables, et ont l'avantage de pouvoir choisir leurs adversaires tout en échappant à ceux qui, plus lents, peinent à suivre leur rythme effréné.

POSTURES

VOLTIGEUR

Le personnage bénéficie d'un bonus de +10 à tous ses tests d'Athlétisme spécialité Saut. De plus, il est toujours considéré comme sautant avec élan, quand bien même il n'aurait pas la place nécessaire.

ATTAQUE ÉCLAIR

Le personnage peut prendre une action simple à n'importe quel moment d'un déplacement (habituellement, il doit effectuer les deux séparément). Cela signifie qu'il peut commencer un déplacement amorcé en une action simple, effectuer son autre action simple quelle qu'elle soit et terminer son déplacement ensuite.

Si le personnage attaque une cible au cours de son déplacement, celle-ci ne peut effectuer d'attaque d'opportunité contre lui du fait de son déplacement. Cela ne l'empêche pas de préparer son action, le cas échéant, pour porter une attaque au personnage.

Cette posture fonctionne également avec toutes les prouesses permettant au personnage de se déplacer au prix d'une action simple.

MANOEUVRES

DÉPLACEMENT TACTIQUE

Cette manœuvre permet d'effectuer un pas de placement d'1m immédiatement. Comme tous les pas de placement, celui-ci ne suscite pas d'attaque d'opportunité.

Le personnage peut aussi choisir d'effectuer un déplacement de 3m au lieu d'un pas de placement, mais celui-ci suscite des attaques d'opportunité.

Quoiqu'il en soit, aucun de ces deux mouvements ne peut être utilisé pour sortir de la zone contrôlée d'un adversaire, bien qu'ils permettent de se déplacer à l'intérieur.

ESQUIVE ACROBATIQUE

Le personnage obtient un bonus de +4 à son score d'Esquive contre la prochaine attaque qui le visera.

Si aucune attaque ne vise le personnage d'ici son prochain tour de jeu, l'effet est perdu.

MOUVEMENT PÉRILLEUX

Action simple. Le personnage enchaîne les saltos et roulades, et se déplace sur une distance équivalente à sa Vitesse. Son mouvement ne suscite aucune attaque d'opportunité sur son passage.

Cette prouesse compte comme une action de déplacement à tous les égards, et interdit notamment l'utilisation d'un pas de placement au cours du même tour.

FRAPPE ACROBATIQUE

Action simple. Le personnage porte une attaque de corps à corps, résolue normalement.

Si cette attaque est réussie, le personnage inflige des dégâts normaux et peut choisir de se retrouver n'importe où à 2 mètres maximum de l'adversaire qu'il vient de toucher. La zone qu'il vise doit bien évidemment être libre pour lui permettre de s'y installer.

Contre un adversaire particulièrement imposant, le personnage ne peut parcourir une distance supérieure deux fois sa Vitesse grâce à cette prouesse.

Cette prouesse compte comme une action de déplacement à tous les égards, et interdit notamment l'utilisation d'un pas de placement au cours du même tour.

SPRINT RAPIDE

Action simple. Le personnage effectue un déplacement allant jusqu'à 4 fois son score de Vitesse habituel. Ce mouvement suscite des attaques d'opportunité normalement.

Cette prouesse compte comme une action de déplacement à tous les égards, et interdit notamment l'utilisation d'un pas de placement au cours du même tour.

SUSPENSION DU TEMPS

Action rapide. Le personnage peut recourir à une action simple de déplacement grâce à cette prouesse sans consommer d'autre action que celle utilisée par la prouesse en elle-même.

Les prouesses de Vif-argent demandant une action simple pour être accomplies peuvent également être affectées par Suspension du temps. Un personnage pourra ainsi, de fait, recourir à Acrobatie périlleuse en action rapide grâce à cette prouesse.

Suspension du temps est une action de déplacement, et comme toutes les autres prouesses de Vif-argent interdit donc notamment l'utilisation d'un pas de placement au cours du tour où cette prouesse est utilisée.

CHARGE INERTIELLE

Action complexe. Le personnage effectue une action de charge, mais peut parcourir jusqu'à 4 fois sa Vitesse (et non 2 fois comme pour une charge classique). De plus, son mouvement n'a pas à être en ligne droite, il peut bifurquer comme il le souhaite.

L'attaque délivrée à la fin du déplacement du personnage bénéficie d'un +4 pour toucher (au lieu du +2 habituel lors d'une action de charge), et inflige +10 points de dégâts, tandis que le personnage subit un malus de -2 à toutes ses Défenses jusqu'au début de son prochain tour, comme dans le cadre d'une charge classique.

Comme pour une charge classique, l'arme employée pour attaquer doit être une arme de corps à corps. On ne peut employer Charge inertielle avec une arme à distance.

Comme les autres prouesses de Vif-argent, cette prouesse compte comme une action de déplacement à tous les égards, et interdit notamment l'utilisation d'un pas de placement au cours du même tour.

Style de combat: Desperado

«Les politiciens intrigants, les champions d'haltérophilie et les démons arrogants ont un point commun: ils sous-estiment la capacité d'une balle bien placée à résoudre un problème.»

Mathias Reed, chef d'unité du B.A.S

Dans un monde où les armes à feu sont monnaie courante et où la plupart des situations peuvent se régler d'un coup bien placé de lance-roquettes, de nombreuses techniques ont été mises au point par les tireurs de tous les horizons pour adapter leur utilisation de leur arme à toutes les situations qu'ils pourraient rencontrer. Les maîtres de ce style de combat peuvent atteindre leur cible n'importe où, et font preuve d'une précision millimétrique dont ne peuvent que rêver les tireurs plus ordinaires.

Beaucoup de facteurs entrent en jeu lors d'un combat à distance: portée des armes, couverts, mouvement, et les utilisateurs de ce style de combat ont une réponse adaptée à chaque situation. Desperado est aux armes à distance ce que la Danse macabre est aux armes de corps à corps: un moyen d'être efficace en toutes circonstances.

POSTURES

POSTURE DE SNIPER

Le personnage double le facteur de portée de l'arme qu'il utilise (il réduit du même coup les pénalités de tir à longue distance). En revanche, il ne peut pas effectuer de déplacement ou de pas de placement tant qu'il utilise cette posture.

Posture de sniper n'a aucun effet sur les armes de lancer.

TIREUR DE CHOC

Le personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il effectue une attaque avec une arme à distance dans la zone contrôlée d'un adversaire.

MANOEUVRES

POIGNARD VOLANT

Le personnage lance en un éclair une arme de jet de petite taille. Cette manœuvre ne peut être utilisée qu'avec des armes de lancer.

Le personnage dégaine son arme et la lance en un éclair. Il effectue un jet d'at-

taque normal, mais seul la moitié du bonus de Force du personnage s'applique aux dégâts. Si ce dernier a un malus de Force, il s'applique intégralement aux dégâts.

CONTRE TIR

Cette manœuvre peut s'utiliser lorsqu'une attaque à distance dont le trajet passe à portée de l'arme à feu du personnage est effectuée. Il n'est pas nécessaire que le tireur soit à portée de l'arme du personnage, mais le projectile doit passer dans cette zone.

Le personnage peut alors effectuer un tir pour dévier le projectile et l'empêcher d'atteindre sa cible. Il effectue un jet d'attaque, et si le résultat de ce dernier est supérieur au jet d'attaque de celui qui a tiré le projectile, il est dévié et manque sa cible. Sinon, le projectile continue librement sa route. Le personnage subit un malus de -4 à l'attaque.

Les armes tirant de nombreuses balles à la fois, comme les fusils à pompe ou les rafales d'armes automatiques, ou les armes trop lourdes (comme un rocher de catapulte) ne peuvent être contrées avec Contre-tir.

REBOND IMPROBABLE

Action simple. Le personnage effectue une action normale d'attaque à distance, et peut donc tirer à deux armes normalement. Pour cette action, les bonus à la Défense de la cible résultant d'un couvert ou d'un obstacle quelconque (autres que ceux d'un couvert total) sont annulés.

Cette action ne peut pas être combinée avec une autre prouesse demandant une action simple, et ne peut non plus être employée avec une arme explosive ni au cours d'une rafale d'arme automatique, mais un tir multiple est possible.

DÉSARMEMENT À DISTANCE

Action simple. Le personnage effectue une tentative de Désarmement à distance. Le jet d'attaque est ici opposé à l'Esquive de la cible, et non à sa Parade. La cible bénéficie toujours d'un bonus de +4 à sa Défense si elle tient son arme à deux mains.

Si la tentative réussit, le personnage ne peut pas se saisir des objets atteints par ses balles.

Si le personnage utilise deux armes à feu, il peut tenter de désarmer la cible deux fois, ou tenter de désarmer une autre cible.

Cette prouesse s'utilise en tirant balle par balle, aucune rafale n'est possible. Les armes explosives ne peuvent servir à cet usage.

CONTRE-CHARGE

Action rapide. Le personnage effectue une attaque à distance simple contre une cible qui amorce un déplacement (quel qu'il soit, même une action de charge). Si l'attaque touche, la cible ne subit pas de dégâts mais son mouvement s'arrête immédiatement, et l'action de déplacement utilisée est perdue. Elle peut néanmoins utiliser normalement ses autres actions, y compris pour tenter un déplacement.

TIR FANTÔME

Action simple. Le personnage effectue deux attaques à distance avec la même arme à distance sur la même cible (qui doit donc avoir encore au moins deux balles dans le chargeur, et aucun tir automatique ne peut alors être employé).

Si une seule de ces attaques touche, elle inflige les dégâts normaux. Si les deux touchent, l'attaque inflige des dégâts normaux (et non doublés) mais atteint directement les points de Santé de la cible. Si la cible n'a pas/plus de points de Souffle, elle subit +10 points de dégâts supplémentaires si la seconde attaque l'atteint.

Seules les armes semi-automatiques ou automatiques permettent d'employer cette prouesse.

PLUIE DE BALLES

Action complexe. Le personnage vide le chargeur de son arme et effectue un jet d'attaque à distance contre toutes les cibles situées dans le facteur de portée de son arme. Il peut épargner ses alliés et toucher un maximum de deux cibles par point de bonus de Dextérité qu'il possède (il ne peut bien sûr pas toucher plus de cibles qu'il n'a de balles dans son chargeur au moment où il utilise cette prouesse). Aucune cible ne peut être touchée plus d'une fois lors de cette prouesse.

Si le personnage possède deux armes, il subit un malus de -2 à l'attaque mais peut bénéficier des deux chargeurs, ce qui lui permet d'atteindre davantage de cibles, mais toujours pas de toucher deux fois un même adversaire. Un seul jet d'attaque est effectué, et le personnage décide quelle cible est visée par quelle balle si les deux armes sont différentes.

Les dégâts subis par les cibles de cette prouesse sont toujours égaux aux dégâts maximum de l'arme (par exemple, 12 si l'arme inflige 2D6 de dégâts).

Style de combat: Ame Noble

«Souvent, il est bien plus simple et tout aussi efficace de faire imaginer un destin horrible à son ennemi, plutôt que de lui faire subir.»

Ethan Dawnhive

Le mental est une chose extrêmement importante pour tous les combattants, et ceux qui ont un esprit serein et une parfaite confiance en eux sont de redoutables adversaires. Les maîtres de ce style contrôlent leurs propres émotions, transmettent leur sérénité à leurs alliés et savent faire vaciller le courage de leurs adversaires. Il arrive souvent qu'un utilisateur de ce style de combat parvienne à remporter un affrontement sans blesser qui que ce soit, simplement par la terreur qu'il inspire.

NOTE: Lorsqu'une technique issue de ce style vise une autre personne que l'utilisateur lui-même, celle-ci n'est affectée qu'à condition qu'elle puisse voir ou entendre le personnage. Ainsi, des alliés trop éloignés du personnage ne pourront bénéficier de son Aura de courage. Notez également que les créatures immunisées aux effets mentaux sont immunisées aux techniques d'Ame noble.

POSTURES

AURA DE COURAGE

Le personnage encourage ses alliés et semble présent à leurs côtés à tout moment. Lui-même et tous ses alliés bénéficient d'un bonus de +2 à leurs valeurs de Détermination et de Sang-froid, ainsi qu'à tous leurs tests de Psychologie spécialité Résolution ou Calme.

Ce bonus ne se cumule pas si deux personnages emploient l'aura de courage, et ses effets annulent ceux de l'aura de terreur.

AURA DE TERREUR

Le personnage répand la peur parmi ses adversaires par sa seule présence. Tous les adversaires du personnage subissent un malus de -2 à leurs valeurs de Détermination et de Sang-froid, ainsi qu'à tous leurs tests de Psychologie spécialité Résolution ou Calme.

Ce malus ne se cumule pas si deux personnages emploient l'aura de terreur, et ses effets annulent ceux de l'aura de courage.

MANOEUVRES

CONCENTRATION MARTIALE

Le personnage élimine ses doutes et ses faiblesses en se concentrant sur l'action en cours. Il peut relancer immédiatement le dernier jet qu'il a effectué. Néanmoins, il doit conserver le second résultat, même s'il est moins bon que le premier.

PROVOCATION

Cette manœuvre nécessite que le personnage soit à portée d'attaque de la cible qu'il vise (à portée de l'Allonge de son arme de corps à corps ou à portée de son arme à distance).

Lorsque cette manœuvre est utilisée, le personnage effectue un test de Persuasion spécialité Expression dont la Difficulté est égale au Sang-froid de sa cible. Si ce test est une réussite, la cible doit immédiatement attaquer le personnage avec sa prochaine action. Si elle ne le fait pas, son prochain test subira un malus de moral de -4.

Le personnage subit un malus de -4 à son test pour provoquer une cible qui a déjà été visée par cette manœuvre au cours de la rencontre en cours.

CRI DE RALLIEMENT

Action rapide. Cette prouesse réduit d'un cran l'état psychologique des alliés du personnage (une cible choquée devient secouée, tandis qu'une cible secouée ne souffre plus d'aucun malus, par exemple). Cette prouesse fait effet, pour chaque cible, jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu.

DÉSTABILISATION

Action rapide. Le personnage effectue un test de Persuasion spécialité Intimidation opposé au Sang-froid de la cible. Si ce test est une réussite, la cible doit immédiatement relancer un test qu'elle vient d'effectuer, avec un malus de -2. Seul le second résultat est pris en compte.

FONTAINE DE SANG

Cette prouesse ne coûte pas d'action mais s'active lorsque le personnage élimine un adversaire. Il peut effectuer un test de Persuasion spécialité Intimidation opposé au Sang-froid de tous ses adversaires. Ceux face auxquels le test est une réussite gagnent un état psychologique jusqu'à la fin de leur prochain tour.

Si le test est réussi de 10 points ou plus, cet état psychologique suit les règles normales et ne disparaît pas à la fin du prochain tour.

DOMINATION

Action complexe. Le personnage effectue un test de Persuasion spécialité Intimidation et compare le résultat au Sang-froid de chaque adversaire présent. Ceux dont le Sang-froid est surpassé par le test du personnage gagnent un état psychologique (ils deviennent secoués, ou choqués s'ils étaient secoués, et ainsi de suite). Ceux dont le sang-froid est surpassé de 10 points ou plus gagnent deux états psychologiques à la place.

Une personne affectée par cette prouesse ne peut pas en subir à nouveau les effets dans la même rencontre.

ESPOIR

Cette prouesse ne coûte pas d'action. Le personnage l'active lorsqu'il le désire, et il peut alors ignorer toutes les pénalités de blessure et tous les effets des états psychologiques qui l'affectent. Cette prouesse permet à un personnage d'ignorer des blessures critiques (sauf s'il lui manque un organe, dont il ne peut pas se servir) et repousse les éventuels tests d'Endurance que le personnage devrait effectuer pour éviter de mourir ou de sombrer dans l'inconscience.

Cette prouesse prend fin à la fin du prochain tour de jeu du personnage. Tous les tests d'Endurance qu'il devait effectuer sont réalisés à cet instant.



Style de combat: Chasseur Obscur

«L'étude du corps humain est fascinante. C'est admirable, à vrai dire, qu'avec autant de points faibles l'humanité continue de se faire la guerre.»

Mikhail Curtis, majordome de Mlle Dawnhive

Basé sur des techniques d'assassinat réputées, le style du Chasseur obscur permet d'approcher une victime, puis de viser ses points vulnérables afin de l'affaiblir rapidement. Les maîtres de ce style sont invisibles, capables de viser les points faibles du corps de leur victime avec une précision redoutable pour réduire ses capacités, et peuvent même écarter de leur chemin un protecteur trop collant. Extrêmement dangereuses pour les êtres de chair et de sang, les techniques de ce style sont néanmoins peu adaptées au combat contre des véhicules, ou des êtres à l'anatomie hors normes.

NOTE: Les techniques de ce style de combat peuvent au gré du Conteur être inefficace contre certains adversaires. Vous ne pouvez pas faire perdre la vue à une voiture, ou blesser un spectre aux jambes avec Attaque handicapante, par exemple.

POSTURES

POSTURE D'ASSASSIN

Le personnage se concentre sur les points vulnérables de sa cible. Toutes les attaques du personnage infligent +2D6 points de dégâts aux cibles prises au dépourvu ou sans défense.

TRAQUEUR SILENCIEUX

Le personnage sait se déplacer en silence, plus rapide que le vent. Il ne souffre d'aucun malus à ses tests de Furtivité spécialité Camouflage lorsqu'il se déplace à vitesse normale.

NOTE: un personnage subit normalement un malus de -10 à ces tests s'il se déplace à plus de la moitié de sa Vitesse).

MANOEUVRES

LAME DE L'OMBRE

Le personnage se camoufle en un instant. Cette manœuvre ne peut être utilisée que si le personnage dispose d'un couvert lui conférant au moins un bonus de +4 contre tous les adversaires

à portée de vue. Il peut alors effectuer immédiatement un test de Furtivité spécialité Camouflage pour se cacher aux yeux de ses ennemis.

Ceux-ci ont immédiatement droit à un test d'Investigation spécialité Perception opposé afin de repérer le personnage. S'ils le réussissent, la manœuvre est un échec.

Cette manœuvre permet ainsi, entre autres, à un personnage de tirer depuis un couvert et de se cacher instantanément ensuite. Un personnage utilisant cette manœuvre au corps à corps alors qu'il est à portée d'Allonge d'un adversaire encore conscient souffre d'un malus de -10 à son test de Furtivité.

COUP FATAL

Le personnage se concentre quelques instants pour porter un coup décisif. Cette manœuvre s'utilise lorsque le personnage inflige à une cible une attaque qui oblige cette dernière à réussir un test d'Endurance pour ne pas mourir ou tomber inconsciente.

La cible subit alors un malus de -4 à son test d'Endurance.

ATTAQUE HANDICAPANTE

Action simple. Le personnage effectue une attaque normale avec un malus de -2 au jet d'attaque. Si celle-ci atteint sa cible, elle inflige des dégâts réduits de moitié, mais cette dernière subit un malus de -4 à sa Vitesse et à son Esquive jusqu'à la fin de la rencontre.

Attaque handicapante peut s'effectuer avec une arme de corps à corps comme avec une arme à distance, mais interdit le tir automatique. Plusieurs utilisations successives d'Attaque handicapante ne se cumulent pas.

ASSAUT SURPRISE

Cette prouesse ne coûte pas d'action et s'active lorsqu'un nouveau round commence (hors round de surprise). Le personnage agit en premier lors de ce round. Si deux personnages utilisent cette prouesse au cours d'un même round, celui qui était premier dans l'ordre d'initiative agit d'abord, puis viennent les autres.

Par la suite, le personnage retrouve son rang normal dans l'initiative.

LAME DE CONSCIENCE

Action simple. Le personnage frappe la cible dans les centres nerveux et tente de brouiller son esprit.

Il effectue une attaque normale avec un malus de -2 au jet d'attaque, qui inflige les dégâts habituels, mais si celle-ci blesse la cible, cette dernière souffre d'un malus de -4 à tous ses tests basés sur l'Intelligence ou l'Intuition jusqu'à la fin de la rencontre (y compris à son score d'initiative).

Lame de conscience peut s'effectuer avec une arme de corps à corps comme avec une arme à distance, mais interdit le tir automatique. Plusieurs utilisations successives de Lame de conscience ne se cumulent pas.

FRAPPE DU VIDE

Action simple. Le personnage effectue une attaque normale. Pour chaque dommage infligé, la cible est repoussée d'un mètre dans la direction choisie par le personnage (ainsi, une cible subissant 14 points de dégâts sera repoussée de 14 mètres en ligne droite).

Si la cible projetée ainsi rencontre un obstacle (y compris une autre personne), elle s'arrête net et subit 1D6 points de dégâts supplémentaires, et l'obstacle subit autant de points de dégâts que la cible initiale de la prouesse (donc les dégâts de l'attaque + 1D6 d'impact).

Une cible projetée sur un terrain dangereux (dans le vide, sur des pointes, etc.) a droit à un test d'Acrobaties spécialité Esquive pour se rattraper au dernier moment. La Difficulté de ce test est de 10 + points de dégâts infligés par l'attaque.

FRAPPE CHIRURGICALE

Action simple. Le personnage vise les centres nerveux de sa cible, et effectue une attaque normale avec un malus de -4 au jet d'attaque. S'il touche, il neutralise un des sens de sa cible pour le reste de la rencontre.

Le personnage peut donc rendre sa victime aveugle pour le reste du combat, ou l'assourdir. Une cible dont le goût a été atteint n'est plus en mesure de parler, et une cible dont le toucher a été atteint subit un malus de -4 à toutes ses actions impliquant la Force ou la Dextérité, mais ignore les pénalités de blessure qui pourraient l'affecter.

Frappe chirurgicale peut s'effectuer avec une arme de corps à corps comme avec une arme à distance, mais interdit le tir automatique. Si le personnage peut utiliser plusieurs prouesses supérieures au cours d'une même rencontre, il peut priver une cible de plusieurs de ses sens en recourant plusieurs fois à cette technique, mais il ne peut atteindre deux fois le même sens et cumuler les malus.

CHAPITRE VI

Equipement



Section I: Principes

Cette section vous présente l'équipement que peut acquérir un personnage dans le monde d'Eris. Elle n'est bien entendu pas exhaustive, et vous êtes libres d'y ajouter des éléments ou d'inventer ceux qui y manquent en prenant pour exemple le matériel présenté ici.

RESSOURCES

Tous les personnages disposent d'un score de Ressources, représentant leur capacité à acquérir de l'équipement. Il est de 2 à la base (mais peut être augmenté ou diminué par des Atouts, voir la section Atouts et Handicaps). Chaque équipement possède un prix associé, exprimé en Crédits (Cr.). Lorsqu'un personnage cherche à acquérir un objet, il lui faut simplement s'acquitter du coût de celui-ci.

Selon le niveau de Ressources de votre personnage, il a un salaire qui lui parvient chaque mois. Il dispose également d'économies en début de jeu, qui peuvent être utilisées à tout moment: ceci représente son actif disponible.

PROFILS ET CONSTRUCTION

Chaque objet présenté possède des caractéristiques, et beaucoup ont également une liste d'améliorations. Chaque amélioration apporte des modifications à l'objet ainsi qu'à son prix. Si vous appliquez plusieurs améliorations au même objet, additionnez tous les bonus, et ajustez le prix de l'objet en conséquence. Par exemple, si vous avez choisi un objet valant 100 Cr., et que vous lui ajoutez des améliorations dont le prix est de +100%, +50% et +75% respectivement, le prix final de l'objet est augmenté de +225%, pour un total de 325 Cr.

TESTS D'ARTISANAT

Un personnage doté de la compétence Artisanat peut créer lui-même les objets dont il a besoin, ce qui a le mérite de ne lui coûter que la moitié de la valeur totale de l'objet en matériaux et

TABLE 6-1: RESSOURCES

Ressources	Salaire	Economies
0: Indigent	50 Cr.	100 Cr.
1: Pauvre	500 Cr.	1 500 Cr.
2: Moyen	1 000 Cr.	5 000 Cr.
3: Convenable	2 000 Cr.	20 000 Cr.
4: Aisé	5 000 Cr.	100 000 Cr.
5: Riche	10 000 Cr.	500 000 Cr.
6: Très riche	25 000 Cr.	2 500 000 Cr.
7: Grande fortune	50 000 Cr.	10 000 000 Cr.

**Jack O'Clock vous donne
une astuce simple:**

Calculer les prix

Pour fixer les prix des objets qui ne sont pas présentés ici, considérez que 1 crédit = 1 euro environ. Ceci devrait vous permettre de fixer rapidement les prix de la plupart des objets dont vos personnages pourraient avoir besoin.

Pour les prix fixés ici, cette règle n'est pas complètement suivie, afin de permettre d'indexer le prix sur l'efficacité des objets dans le cadre d'un jeu de rôle.

de l'objet en matériaux et outils. Le coût en Ressources d'un objet est donc réduit d'un point lorsque le personnage le crée lui-même.

La Difficulté des tests d'Artisanat dépend de l'objet, mais l'Objectif suit des règles générales dépendant de la taille de l'objet. Le Conteur est libre de modifier l'Objectif si besoin est, comme toujours: créer une puce électronique d'une grande précision peut demander plus de points qu'il n'y paraît. Un personnage parvenant à atteindre plusieurs fois l'Objectif au cours d'un même test peut produire plusieurs objets.

La Difficulté des tests d'Artisanat dépend de l'objet, mais l'Objectif suit des règles générales dépendant de la taille de l'objet. Le Conteur est libre de modifier l'Objectif si besoin est, comme toujours: créer une puce électronique d'une grande précision peut demander plus de points qu'il n'y paraît. Un personnage parvenant à atteindre plusieurs fois l'Objectif au cours d'un même test peut produire plusieurs objets.

* *L'Objectif est celui pour la structure la plus basique de l'objet. Des objets particulièrement complexes comme ceux-ci demandent également d'autres structures au-delà de leur simple fonctionnement de base: appareillage électronique et informatique pour les véhicules, réseaux d'eau et d'électricité pour un bâtiment. Avoir un tel objet terminé de façon professionnelle demande généralement le double de points.*

Pour les objets plus grands que la taille Colossale, le Conteur fixe l'Objectif. Cela dit, n'oubliez pas qu'un personnage (ou plus probablement un groupe de personnages agissant en coopération) peut prendre le temps de «faire 10», ce qui vous épargnera beaucoup de tests inutiles et vous permettra de rapidement déterminer la durée des travaux.

SOLIDITÉ ET STRUCTURE

Tous les objets ont une valeur de Solidité et une valeur de Structure. La Solidité est en quelque sorte la Réduction des dégâts des objets, et se déduit de tous les dégâts infligés à l'objet. Les points de Structure sont eux les points de Santé de l'objet, et diminuent chaque fois que l'objet est abîmé. Par exemple, un objet ayant 5 en Solidité et 10 points de Structure qui subit une attaque infligeant 7 points de dégâts perdra 2 points de Structure, pour se retrouver à 8.

Un objet ayant perdu au moins un point de Structure est abîmé et inflige un malus de -1 à tous les tests pour lesquels il est employé. Un objet ayant perdu la moitié de ses points de Structure est brisé et inflige un malus de -2. Enfin, un objet ayant perdu tous ses points de Structure est détruit et inutilisable.

Un personnage doté de la compétence Artisanats et de la Spécialité adéquate peut réparer un objet. La Difficulté est égale à celle de construction de l'objet, et le coût comme l'Objectif sont proportionnels aux dégâts subis: ainsi, un objet ayant perdu 5 points de structure sur 20 et nécessitant 500 Cr., un Objectif 20 et une Difficulté 15 pour être créé demandera pour être réparé une Difficulté de 15, un Objectif 5 et 125 Cr.

La Solidité d'un objet dépend du

TABLE 6-2: SOLIDITE DES MATIERES

Type de matériau	Solidité
Très fragile (Papier, Carton)	0
Fragile (Verre)	2
Résistant (Bois, Tôle)	5
Solide (Métal)	10
Très solide (Pierre)	15

matériau employé pour le construire., et sa Structure dépend essentiellement de sa taille. Si l'objet est constitué de plusieurs matériaux, choisissez celui dont il est composé en majorité.

Si un objet est plus grand que la taille Colossale, décomposez-le en plusieurs sections de taille Colossale et dotées de la même Structure. De telles constructions ne peuvent pas être abattues en une seule fois!!!

TAILLE DES OBJETS

Chaque objet est doté d'une taille, comme les personnages. Elle est généralement indiquée dans la section appropriée.

TABLE 6-3: TAILLE DES OBJETS

Taille	Exemple	Objectif	Structure
Infime (I)	Tête d'épingle	1	1
Minuscule (Min)	Clé	2	2
Très Petit (TP)	Poignard	5	5
Petit (P)	Chaise	10	10
Moyen (M)	Armoire	20	20
Grand (G)	Voiture	50	30
Très Grand (TG)	Cabane	150	50
Gigantesque (Gig)	Maison	500	100
Colossal (C)	Avion de ligne	1000	200

Le train de vie représente les dépenses par mois du personnage, et se retire directement de son salaire. Il inclut le coût de son logement, des charges qui s'imposent à lui, des personnes qu'il entretient éventuellement ainsi que de ses loisirs et des petits caprices qu'il se paye.

Plus un personnage a un train de vie élevé, plus son habitation est grande et plus il est susceptible de fréquenter les hautes sphères sociales.

OBJETS DE COMPÉTENCE

Les objets que peut utiliser un personnage pour ses compétences sont nombreux et variés. Un personnage médecin pourra vouloir du matériel allant d'une simple trousse de secours à un cabinet médical complet. Un érudit pourra vouloir sa propre bibliothèque, tandis qu'un musicien pourra vouloir une trompette d'une qualité exceptionnelle.

Tous ces objets suivent la même règle. Le personnage choisit la qualité de l'objet qu'il désire, puis dépense les ressources nécessaires. Selon la qualité choisie, l'objet ajustera les tests effectués grâce à lui. Le tableau de la page suivante regroupe les coûts et effets des différents niveaux de qualité des objets de compétence.

A noter que pour la plupart des compétences, l'objet n'affecte qu'une Spécialité, et non pas une compétence généraliste. Ainsi, avoir du matériel pour se costumer apporte des bonus à la spécialité Déguisement, et non à l'ensemble de la compétence Furtivité.

Construire soi-même un objet de ce type demande un test d'Artisanat dont la Difficulté est donnée ci-après, mais le coût en Ressources est comme toujours diminué de moitié par rapport à celui de l'objet fini. Des exceptions peuvent être faites: créer une bibliothèque de livres rares soi-même est par exemple impossible.

Les prix donnés ici sont indicatifs, car il est impossible de faire une liste complète de tout ce que peuvent acheter les personnages. Retenez simplement que plus un équipement offre des bonus importants, plus il est cher.

TABLE 6-4: TRAIN DE VIE

Train de vie	Description	Coût par mois
Ascétique	Le personnage se contente du minimum vital, et chaque dépense est minimisée autant que possible.	100 Cr.
Modeste	Le personnage a un petit logement, fait attention à toutes ses dépenses et se serre la ceinture.	400 Cr.
Simple	Logement classique, une sortie de temps en temps, le personnage peut faire vivre sa famille sans extravagance.	800 Cr.
Classe moyenne	Le personnage vit bien et peut se faire plaisir. Il peut entretenir sa famille correctement.	1 500 Cr.
Aisé	Pas de soucis d'argent la plupart du temps, le personnage vit bien et ses proches ne manquent de rien.	3 000 Cr.
Extravagant	Le personnage se permet toutes sortes de dépenses inutiles, et son train de vie fait des envieux.	7 000 Cr.
Exubérant	Le personnage dépense sans compter, organise des fêtes et cède à tous ses caprices.	20 000 Cr.

TABLE 6-5: OBJETS DE COMPETENCE

Qualité	Modificateur	Ressources	Artisanat
Médiocre	-2	100 Cr.	10
Moyenne	0	500 Cr.	15
Bonne	+2	3 000 Cr.	20
Excellente	+4	50 000 Cr.	30
Exceptionnelle	+6	Inestimable	40

Jack O'Clock vous explique:**Qualité médiocre**

Vous pouvez trouver curieux l'idée d'acheter du matériel médiocre, sachant qu'il vous imposera un malus aux tests. N'oubliez pas cependant que certains tests ne peuvent être pratiqués sans matériel adéquat. Impossible de se déguiser sans une trousse de déguisement appropriée, par exemple. Et dans ce cas, mieux vaut du matériel de mauvaise qualité que pas de matériel du tout!

Qualité exceptionnelle

De même, la qualité exceptionnelle n'est pas associée à un prix.

Les objets de cette qualité sont incroyablement rares, des pièces uniques et de collection comme peut l'être un Stradivarius dans notre monde, ou ne peuvent être acquis que par une organisation complète (tel du matériel médical de pointe, qui est hors de portée d'un médecin mais peut être acquis par un hôpital), et valent en tous cas une véritable fortune. Le prix du matériel de ce genre se compte en millions.

ARMES

Les armes sont présentées dans les sections qui suivent, par catégorie. Elles sont classées selon leur taille. Les armes légères sont de taille TP. Elles se manient avec une seule main, à moins que le personnage ne décide du contraire.

Les armes à une main sont de taille P et les armes à deux mains de taille M.

Plusieurs caractéristiques sont présentées pour chacune d'entre elle:

DÉGÂTS: Le dé de dégâts jeté lorsque l'on touche avec l'arme en question. Certaines armes n'infligent que des dégâts non-létaux (*);

ALLONGE: Le bonus d'Allonge accordé par l'arme de corps à corps en question;

PARADE: L'ajustement offert par l'arme au score de Parade du personnage. Si le personnage possède deux armes, seul le meilleur bonus de Parade lui est accordé;

TYPE: Le type de dégât infligé. Les armes à distance infligent des dégâts perforants;

FACTEUR DE PORTÉE: Le facteur de portée de l'arme à distance concernée;

CHARGEUR: La quantité de balles dans le chargeur, y compris celle chargée dans le canon de l'arme;

RECHARGEMENT: Le type d'action nécessaire pour recharger l'arme;

CADENCE: Le ou les modes de tir disponibles pour l'arme: Simple signifie que l'arme tire un coup après l'autre, S signifie Semi-automatique et A signifie Automatique;

SPÉCIAL: Les règles spéciales éventuelles dont bénéficie l'arme.

Les armes de corps à corps dites «légères» peuvent utiliser le modificateur de Dexterité du porteur au lieu de son modificateur de Force pour les jets d'attaque. Mais pas pour ceux de dégâts, qui continuent à dépendre de sa Force.

Construire une arme équilibrée pour le combat demande un test d'Artisanat Difficulté 15, +2 par amélioration apportée à l'arme (sauf qualité médiocre, qui diminue la Difficulté de 5). Créer une arme de maître impose une Difficulté augmentée de 5 points, et créer une arme Exceed demande 10 points de plus.

TABLE 6-6: ARMES DE CORPS A CORPS

Arme légère	Dégâts	Allonge	Parade	Type	Spécial	Poids	Prix
Couteau	1D4	0	0	Perforant	Discret, Lancer	500 g	50 Cr.
Epée courte	1D6	0	+2	Tranchant	-	1 kg	200 Cr.
Hachette	1D6	0	0	Tranchant	Lancer	1,5 kg	150 Cr.
Mains nues	1D3*	0	0	Contondant	-	-	-
Masse légère	1D6	0	0	Contondant	Solide	2 kg	150 Cr.
Matraque	1D6*	0	0	Contondant	Discret	1 kg	80 Cr.
Nunchaku	1D6	0	0	Contondant	Rapide	1 kg	120 Cr.
Arme à une main	Dégâts	Allonge	Parade	Type	Spécial	Poids	Prix
Epée longue	1D8	1	+2	Tranchant	-	2 kg	400 Cr.
Fléau	1D6	1	-2	Contondant	Rapide, Chute, Elan	3 kg	300 Cr.
Fouet	1D4*	4	0	Tranchant	Faible, Rapide, Chute, Maniable	1 kg	200 Cr.
Hache d'armes	1D10	1	0	Tranchant	-	3 kg	350 Cr.
Masse	1D8	1	0	Contondant	Solide	4 kg	350 Cr.
Morgenstern	1D8	1	0	Contondant/ Perforant	-	3 kg	350 Cr.
Rapière	1D6	1	+2	Perforant	Maniable	2 kg	450 Cr.
Arme à deux mains	Dégâts	Allonge	Parade	Type	Spécial	Poids	Prix
Bâton	1D6	2	-	Contondant	Arme double	2 kg	50 Cr.
Double lame	1D8	1	+2	Tranchant	Arme double	5 kg	700 Cr.
Epée/Hache à deux mains	2D6	2	-2	Tranchant	Puissante	4 kg	500 Cr.
Faux	2D4	2	-2	Tranchant/ Perforant	Chute, Dégâts graves	5 kg	400 Cr.
Grande chaîne	2D4	3	-2	Contondant	Chute, Maniable, Rapide	5 kg	700 Cr.
Hallebarde	1D8	2	0	Tranchant/ Perforant	Chute, Récep- tion	6 kg	600 Cr.
Lance	1D8	2	0	Perforant	Réception, Ma- niable, Lancer	3 kg	600 Cr.
Lance d'arçon	1D8	2	0	Perforant	Cavalerie, Elan	5 kg	400 Cr.
Pique	1D10	3	-2	Perforant	Réception, Longue	4,5 kg	500 Cr.

TABLE 6-7: ARMES A DISTANCE

Arme à une main	Dégâts	Facteur de portée	Chargeur	Recharg.	Cadence	Spécial	Poids	Prix
Pistolet de défense	2D4	6m	6	Simple	S	Auto-dé-fense	1 kg	500 Cr.
Pistolet léger	2D6	9m	15	Simple	S	Discret	1 kg	1 500 Cr.
Pistolet lourd	2D8	15m	8	Simple	S	-	1,5 kg	3 500 Cr.
Revolver léger	2D8	9m	6	Complexe	S	-	1,5 kg	2 500 Cr.
Revolver lourd	2D10	15m	6	Complexe	S	Puissant	2 kg	5 000 Cr.
Pistolet mitrailleur	2D6	12m	30	Simple	S, A	-	3 kg	6 000 Cr.
Arbalète de poing	2D4	9m	5	Simple	Simple	Silencieux	1 kg	1 000 Cr.
Grenade	6D6	3m	-	-	Simple	Lancer, Explosif	500 g	250 Cr.
Grenade flash	Spécial	3m	-	-	Simple	Lancer, Flash	500 g	250 Cr.
Arme à une main	Dégâts	Facteur de portée	Chargeur	Recharg.	Cadence	Spécial	Poids	Prix
Fusil de chasse	2D12	60m	6	Simple	S	-	8 kg	4 500 Cr.
Fusil mitrailleur	2D8	40m	30	Simple	S,A	-	5 kg	5 000 Cr.
Fusil à pompe	2D8	9m	8	Complexe	S	Bout portant	5 kg	4 000 Cr.
Mitrailleuse lourde	2D12	60m	Spécial	5 rounds	A	Chaîne de munitions	35 kg	15 000 Cr.
Lance-roquettes	12D6	90m	1	Complexe	Simple	Explosif, Puissant	2,5 kg	8 000 Cr.
Lance-grenades	cf. grenade	40m	6	Simple	Simple	Puissant	3,5 kg	6 000 Cr.
Lance-flammes	3D6 (feu)	Spécial	10	Complexe	Simple	Incendiaire, Dispersion	25 kg	8 000 Cr.
Arbalète	2D8	25m	1	Complexe	Simple	Silencieux	3,5 kg	1 500 Cr.
Arc	D8	25m	-	-	Simple	Silencieux, Force	1,5 kg	1 000 Cr.



LISTE DES CAPACITÉS SPÉ- CIALES

ARME DOUBLE: L'arme permet de se battre avec elle comme si l'on disposait de deux armes, et donc de faire deux attaques en une fois avec la même action d'attaque et avec la même arme (les malus de combat à deux armes continuent de s'appliquer, et la deuxième attaque est considérée comme étant d'une arme légère).

AUTO DÉFENSE: L'arme est conçue pour être maniée par n'importe qui sans formation. Elle confère à son utilisateur l'équivalent d'un degré de maîtrise dans la Spécialité dont elle dépend lorsqu'il s'en sert. Cela signifie que le tireur bénéficie d'un +1 pour toucher, et peut dépasser le score de 15 sur ses tests d'Armes à feu. L'arme ne confère pas de bonus à ceux qui ont déjà 1 degré de maîtrise ou plus en Armes à feu ou dans la Spécialité associée à l'arme.

BOUT PORTANT: L'arme inflige un dé de dégâts supplémentaires quand la cible est dans la limite de son facteur de portée. Elle inflige un dé de dégâts en moins quand la cible est plus loin que deux fois le facteur de portée de l'arme.

CAVALERIE: L'arme peut être maniée à une main si le personnage est monté.

CHAÎNE DE MUNITIONS: L'arme est reliée à une longue chaîne de munitions et peut effectuer 10 rounds de tir en continu, à raison de deux attaques par round. Elle n'a pas besoin d'être rechargée tant que la chaîne de munitions n'est pas épuisée.

CHUTE: L'arme permet de facilement faire tomber un adversaire, et permet de tenter des Croc-en-jambe.

DÉGÂTS GRAVES: L'arme inflige des blessures terribles, et inflige +4 points de dégâts lorsqu'elle atteint les points de Santé de la cible.

DISCRET: L'arme est particulièrement facile à cacher sur soi. On peut toujours tenter de la dissimuler, et elle offre un bonus de +2 aux tests de Furtivité spécialité Discrétion visant à le faire.

DISPERSION: L'arme inflige des

dégâts dans un cône de 6m de long sur 6m de large à son extrémité. Le jet d'attaque du tireur est comparé à l'Esquive de toutes les personnes présentes: les cibles qui ne devraient pas être touchées subissent la moitié des dégâts et ignorent les effets secondaires de l'attaque (comme le fait de prendre feu), tandis que les cibles touchées subissent la totalité des dégâts.

ELAN: L'arme est particulièrement redoutable lorsque le personnage a de l'élan avant de frapper: les dégâts infligés par l'arme lors d'une charge augmentent de 4 points.

EXPLOSIF: L'arme ou ses munitions explosent à l'impact dans une zone de 6m de rayon. Le tireur vise une zone plutôt qu'une personne, et effectue son jet d'attaque pour toucher l'endroit prévu (Difficulté 10). S'il réussit, le jet d'attaque du tireur est comparé à l'Esquive de toutes les personnes présentes: les cibles qui ne devraient pas être touchées subissent la moitié des dégâts et ignorent les effets secondaires de l'attaque (comme le fait de prendre feu), tandis que les cibles touchées subissent la totalité des dégâts. De plus, le jet d'attaque du tireur est comparé à l'Endurance de toutes les personnes présentes dans un rayon de 12m autour du point d'impact. Si le tireur l'emporte, la cible est assourdie pour 1D4 rounds.

FAIBLE: L'arme a peu de puissance destructrice. Elle ne permet pas de blesser une cible possédant une Réduction des dégâts applicable contre elle d'au moins 3 points.

FLASH: L'arme explose à l'impact dans une lumière aveuglante. Le jet d'attaque du tireur est comparé à l'Esquive de toutes les personnes présentes à 12m du point d'impact: les cibles touchées par l'attaque sont aveuglées pendant 1D4 rounds.

FORCE: L'arme à distance concernée dépend de la Force de son utilisateur. Le modificateur de Force du personnage s'applique aux jets de dégâts de l'arme.

INCENDIAIRE: L'arme brûle sérieusement toute personne qu'elle touche. Toute personne touchée par l'arme doit réussir un test d'Esquive Difficulté 25 au

début de son tour ou subir 1D6 points de dégâts de feu, infligés directement sur ses points de Santé. Dès qu'un test est réussi, les flammes s'éteignent. La victime peut aussi consacrer une action complexe à s'éteindre, auquel cas la Difficulté du test passe à 15.

LANCER: L'arme peut être lancée avec un facteur de portée de 3m. Elle dépend de la compétence de Mêlée pour le jet d'attaque, et le bonus de Force du personnage s'applique aux dégâts éventuels (sauf pour les armes explosives).

LONGUE: L'arme est spécialement longue et ne permet pas d'attaque un adversaire se situant au contact du porteur (1m ou moins).

MANIABLE: L'arme est spécialement légère et équilibrée, et peut utiliser la Dextérité du personnage au lieu de la Force lors des tests de Mêlée et pour la Parade, exactement comme une arme légère. En revanche, les tests de dégâts dépendent toujours de la Force.

PUISSANTE: L'arme demande une Force de 14 ou plus pour être maniée. Les personnages possédant moins de Force

subissent un malus de -4 à leurs tests utilisant cette arme.

RAPIDE: Le mouvement de l'arme est rapide et imprévisible. Elle confère un bonus de +2 aux tests visant à Désarmer un adversaire.

RÉCEPTION: Au prix d'une action simple, le personnage peut se préparer à encaisser une charge. Toute attaque d'opportunité effectuée contre un adversaire en charge ou en train de courir et qui traverse l'espace du personnage voit ses dégâts de base doublés (hors poudres éventuelles). Ce bonus est perdu si le personnage se déplace.

SILENCIEUX: Une arme silencieuse ne fait que très peu de bruit au moment où elle tire. Elle permet à un personnage de rester caché malgré un tir. Cette propriété n'empêche bien sûr pas les munitions de l'arme de faire du bruit en touchant une cible, ou en explosant le cas échéant.

SOLIDE: La structure même de l'arme la rend difficile à briser. Elle voit sa Solidité augmenter de 5 points.

TABLE 6-8: AMÉLIORATIONS DES ARMES
DE CORPS A CORPS

Amélioration	Effet	Prix
Camouflée	Repliable mécaniquement ou conçue pour ressembler à autre chose. Gagne la capacité Discret	+100%
Crantée	Conçue pour causer des blessures profondes. Gagne la capacité Dégâts graves	+100%
Défensive	Équilibrée pour la défense. Gagne +2 à la Parade et inflige un malus de -2 aux jets de dégâts	+50%
Démesurée	Plus longue que la moyenne. Augmente l'Allonge de l'arme d'1 point, et lui donne la capacité Longue	+200%
Exceed	L'arme est dotée d'un système Exceed, et permet l'utilisation de ces fonctions spéciales (voir ci-après)	Prix final x10
Fixée	Solidement attachée à la main. Impossible de désarmer le porteur, mais il faut une action complexe pour dégainer	+25%
Jetable	Équilibrée pour être lancée efficacement. Gagne la capacité Lancer	+25%
Maître	Arme de qualité exceptionnelle. Confère un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts	Prix final x5
Maniable	Ne s'applique qu'aux armes à une main. Gagne la capacité Maniable	+50%
Médiocre	Arme d'apparat ou mal conçue. Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts	Prix final x0,5
Solide	Spécialement conçue pour résister aux chocs. Gagne la capacité Solide	+50%

TABLE 6-9: AMÉLIORATIONS DES ARMES
À DISTANCE

Amélioration	Effet	Prix
Autodéfense	L'arme est conçue pour être utilisée facilement. Gagne la capacité Auto défense	+25%
Automatique	L'arme gagne la caractéristique S en Cadence, ou A si elle avait déjà la caractéristique S	+100%
Baïonnette	L'arme est équipée d'une dague qui permet de l'utiliser au corps à corps	+25%
Camouflée	Repliable mécaniquement ou conçue pour ressembler à autre chose. Gagne la capacité Discret	+100%
Chargeur amélioré	L'arme peut contenir plus de balles qu'il n'y paraît. Son chargeur augmente de 50%	+50%
Chargeur automatique	Armes dotées d'un temps de rechargement d'une action complexe uniquement. Passe à une action simple	+150%
Fixée	Solidement attachée à la main. Impossible de désarmer le porteur, mais il faut une action complexe pour dégainer	+25%
Maître	Arme de qualité exceptionnelle. Confère un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts	Prix final x5
Médiocre	Arme d'apparat ou mal conçue. Inflige un malus de -2 aux jets d'attaque et de dégâts	Prix final x0,5
Munitions explosive	Arme employant des munitions se fragmentant dans la cible. Gagne les capacités Dégâts graves et Faible	+50%
Perce blindage	Conçue pour utiliser des balles anti-blindage. Annule jusqu'à 5 points de Solidité ou de RD de la cible	+100%
Scope	Système de visée efficace. Le facteur de portée de l'arme augmente de 50%	+150%
Silencieux	Dotée d'un système étouffant le bruit du tir. Gagne la capacité Silencieux	+50%
Visée laser	Permet de viser un tour de plus pour un bonus maximal de +8, mais impose un malus de -4 en Discrétion.	+25%

ARMES EXCEED

Merveilles de technologie, les armes Exceed sont la réponse des amateurs d'armes blanches à la suprématie des armes à feu. Alors que les épées, haches et autres lances se montrent souvent trop archaïques pour les combats modernes, où il est difficile d'arriver au contact de l'ennemi sans être truffé de plomb, des ingénieurs ont commencé à travailler sur de nouveaux prototypes d'armes motorisées. Le projet a finalement débouché sur les armes Exceed, dotées d'un moteur interne capable de brûler de l'essence sur commande. Pleinement chargées, ces lames filaient à une vitesse extraordinaire et pouvaient causer des ravages terribles égalant ou dépassant ceux d'une arme à feu.

Initialement conçues pour des unités d'élite devant opérer dans des milieux exigus où le maniement des armes à feu est

délicat, les armes Exceed se sont avérées si redoutables qu'elles équipent désormais des mercenaires, des chasseurs de démons et des militaires de tous horizons. Chères et demandant un long temps d'adaptation, elles sont réservées à l'élite des combattants, mais ceux qui savent réellement s'en servir sont des adversaires terrifiants.

PROPRIÉTÉS

Une arme Exceed est une arme de corps à corps classique, à cette différence près qu'elle est dotée d'un moteur interne que son utilisateur doit charger manuellement pour profiter pleinement de la puissance de l'arme. Le niveau de charge de l'arme est représenté par des points de jauge Exceed. Ceux-ci commencent toujours à 0 au début d'une rencontre, et un personnage peut recharger une arme qu'il tient en main au prix d'une action simple, augmentant la



jauge Exceed de 2 points, ou d'une action complexe, l'augmentant alors de 5 points d'un coup. La jauge Exceed ne peut pas dépasser 5.

Lorsque le personnage le désire (même en dehors de son tour), et sans que cela ne lui coûte d'action, il peut dépenser autant de points qu'il le désire pour se donner, au choix, un bonus de +1 au jet d'attaque et au jet de dégâts par point de jauge dépensé sur sa prochaine attaque avec cette arme (par exemple, +3 pour toucher et aux dégâts si le personnage utilise 3 points de sa jauge), ou un bonus de +1 à sa parade par point dépensé contre la prochaine attaque qu'il tentera de parer. Dans les deux cas, ce bonus est perdu au début du prochain tour de jeu du personnage s'il n'a pas encore été utilisé, et les points de jauge exceed ne sont pas récupérés pour autant.

Beaucoup d'utilisateurs inexpérimentés trouvent ces lames étrangement équilibrées et difficiles à manier lorsque le moteur interne ne soutient pas les mouvements. Manier une telle arme sans disposer de l'atout Relique (Armes Exceed) impose un malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts et à la parade avec cette arme lorsque le personnage n'utilise pas de points de jauge exceed.

poids très particulier. Il ne souffre plus du malus de -2 imposé par le maniement d'une arme Exceed.

RELIQUE 2: Le personnage sait recharger rapidement son arme. Il gagne un point de jauge Exceed au début de chacun de ses tours de jeu lorsque son arme est dégainée. Il en gagne également un juste après avoir effectué une attaque avec son arme, que son attaque ait touché sa cible ou non. De plus, il peut dépenser une action rapide pour gagner deux points de jauge Exceed à tout moment.

RELIQUE 3: Un utilisateur connaissant ce niveau de maîtrise sait projeter à distance les flammes générées par la combustion de son arme, et peut rivaliser avec les utilisateurs d'armes à distance. Au prix d'une action simple, le personnage peut vider autant de points qu'il le souhaite de sa jauge exceed pour porter son attaque de corps à corps jusqu'à une distance de 3 mètres par point employé. Les flammes explosives produites infligent les mêmes dégâts que l'attaque de corps à corps normale du personnage, et bénéficient du bonus à l'attaque et aux dégâts dus aux points de jauge Exceed dépensés.

RELIQUE 4: L'utilisateur de l'arme peut désormais relâcher toute la puissance emmagasinée pour réduire en cendres les ennemis qui l'entourent. Le personnage peut vider autant de points qu'il le souhaite de sa jauge exceed. Son attaque de corps à corps touche alors tout ce qui se trouve

APTITUDES DE RELIQUE

RELIQUE 1: Le personnage a appris à manipuler son arme et à s'adapter à son

dans un rayon de 1 mètre par point de jauge exceed consommé, alors que les flammes tourbillonnent sur le chemin de l'arme. Comparez le jet d'attaque du personnage à l'Esquive de chaque cible potentielle pour déterminer qui est touché. Notez que cette attaque spéciale touche les alliés comme les ennemis, et ne peut pas être parée: elle doit être esquivée. Les flammes explosives produites infligent les mêmes dégâts que l'attaque de corps à corps normale du personnage, et bénéficient du bonus à l'attaque et aux dégâts dus aux points de jauge Exceed dépensés.

RELIQUE 5: En atteignant ce niveau de maîtrise ultime, le personnage peut pousser les capacités d'une arme Exceed dans ses derniers retranchements en effectuant un rechargement rapide et extrêmement précis de son arme au bon moment. Il obtient une nouvelle prouesse supérieure:

SURPUISSANCE (SUPÉRIEURE)

Cette prouesse ne coûte pas d'action. Le personnage remplit instantanément sa jauge Exceed à 5. Une arme Exceed ne peut pas tolérer la chaleur générée par cette manipulation plus d'une fois par rencontre. L'arme doit être laissée au repos au moins 5 minutes avant de tenter une nouvelle fois cette prouesse. S'il ne respecte pas ce délai et emploie une deuxième fois cette prouesse sur la même arme, celle-ci est détruite après la prochaine attaque ou parade à laquelle elle servira.

VÉHICULES

Les personnages peuvent acquérir des véhicules et être amené à en piloter. Les véhicules sont définis par les caractéristiques suivantes:

SOLIDITÉ ET STRUCTURE: comme chaque objet, les véhicules ont une Solidité et une Structure qui représente leur intégrité générale. Les pièces plus faibles d'un véhicule sont traitées à part, voir plus loin;

TAILLE: La catégorie de taille du véhicule;

ACCÉLÉRATION (ACCÉL.): Un véhicule ne se déplace pas comme un piéton ou même un cheval lancé au galop, il lui faut du temps pour atteindre une vitesse élevée. Ce chiffre indique de combien la vitesse du véhicule peut augmenter à chaque round, et est exprimé en mètres par round. Un véhicule peut sans danger freiner de 3 fois son Accélération au cours d'un round;

VITESSE DE SÉCURITÉ: La vitesse maximale à laquelle le véhicule peut être lancé sans devenir difficile à contrôler (voir compétence Pilotage);

VITESSE MAXIMALE: La vitesse maximale que peut atteindre le véhicule;

MANŒUVRABILITÉ (MANŒUV.): Le bonus ou malus offert par le véhicule aux tests de Pilotage. Ce bonus améliore également la Défense du véhicule dès lors qu'il est en mouvement. Un véhicule d'exception permet des manœuvres incroyables, mais un véhicule imposant ou de mauvaise qualité rend les exploits au volant plus compliqués.

Construire un véhicule suppose un test d'Artisanats Difficulté 25.

COMBATTRE UN VÉHICULE

La Défense d'un véhicule est calculée comme suit: 10 + modificateur de Dextérité du pilote + degré de maîtrise en Pilotage + degré de maîtrise de Spécialité + modificateur de taille du véhicule. Un véhicule à l'arrêt n'a qu'une Défense de 5 + modificateur de taille. Néanmoins, plusieurs autres choses sont à savoir lorsque l'on combat contre un véhicule:

Il est possible de viser une partie particulièrement vulnérable d'un véhicule. Cela inflige un malus au test d'attaque, mais permet de mettre celui-ci hors d'état plus rapidement, car ces parties ont leurs propres points de Solidité et de Structure:

PNEU (MALUS DE -4 À L'ATTAQUE, SOLIDITÉ 2, STRUCTURE 8): Un pneu doit être détruit pour imposer un malus au véhicule adverse, celui-ci subit alors un malus de -2 à ses tests de Pilotage et voit sa Vitesse réduite de moitié. Il est

impossible de conduire avec au moins deux pneus crevés.

VITRE (MALUS DE -2, SOLIDITÉ 2, STRUCTURE 5): Une attaque visant un passager derrière une vitre doit avant toute chose passer la vitre pour blesser sa cible.

PORTE (MALUS DE -2, SOLIDITÉ 5, STRUCTURE 10): Une porte détruite n'offre plus de bonus d'abri à celui qu'elle cachait auparavant.

RÉSERVOIR D'ESSENCE (MALUS DE -6 À L'ATTAQUE, SOLIDITÉ 8, STRUCTURE 10): Cette règle vaut aussi pour les autres parties sensibles d'autres véhicules, comme le rotor d'un hélicoptère, ou le réacteur d'un avion. Un véhicule dont le réservoir d'essence est percé commence à perdre son essence rapidement. Si tous les points de Structure sont perdus, le véhicule peut littéralement exploser, causant 10D6 points de dégâts à ses occupants, directement dans la Santé.

COMBATTRE DEPUIS UN VÉHICULE

Les passagers et occupants d'un véhicule bénéficient d'une Défense indépendante de leur véhicule, calculée de la manière suivante: 10 + degré de maîtrise en Pilotage du pilote + degré de maîtrise de

Spécialité + bonus de Dextérité du pilote. Leur véhicule leur offre un bonus comparable à ceux d'un abri classique. Ainsi un motard n'a-t-il qu'un bonus d'abri de +2, tandis qu'un automobiliste aura un bonus d'abri de +6.

VÉHICULE VOLANT

Les véhicules volants sont traités comme les autres. Leur Vitesse est divisée par deux lorsqu'ils montent, et peut aller jusqu'à être multipliée par deux en piquée.

ACCIDENTS

Une collision entraîne toujours des conséquences fâcheuses. Un véhicule entrant en collision avec un obstacle cause 1D6 points de dégâts à ses occupants et à l'obstacle par tranche de 25m par round de vitesse actuelle. Ces points de dégâts atteignent directement la Santé. Les occupants protégés par la tôle du véhicule annulent les deux premiers dés de dégâts (évidemment, ce bonus ne s'applique pas à moto), et les occupants d'un véhicule surlevé, comme un bus ou un camion annulent encore un dé additionnel.

Viser délibérément une personne pour l'atteindre demande un test de Pilotage opposé à l'Esquive de la cible.

TABLE 6-10: VEHICULES

Véhicule	Solidité/ Structure	Taille	Accél.	Vitesse de sécurité	Vitesse maximale	Ma- noeuv.	
Moto	5/20	M	40	270 (162 km/h)	470 (282 km/h)	+4	15 000 Cr.
Petite voiture	5/25	M	30	200 (120 km/h)	360 (216 km/h)	+2	9 000 Cr.
Voiture moyenne	5/30	G	30	220 (132 km/h)	380 (228 km/h)	+2	18 000 Cr.
Voiture familiale	5/30	G	25	210 (126 km/h)	350 (210 km/h)	0	30 000 Cr.
Pick-up	5/30	G	25	200 (120 km/h)	340 (204 km/h)	0	35 000 Cr.
Semi- remorque	5/50	TG	20	200 (120 km/h)	320 (192 km/h)	-2	120 000 Cr.
Bus	5/50	TG	20	180 (108 km/h)	300 (180 km/h)	-4	200 000 Cr.
Voiture de sport	5/30	G	40	320 (192 km/h)	470 (282 km/h)	+4	70 000 Cr.



Un bon véhicule demande toujours un bon pilote.

TABLE 6-11: AMELIORATIONS DES VEHICULES

Amélioration	Effet	Prix
Armé	Le véhicule est équipée d'une arme à feu que le personnage peut utiliser depuis l'habitacle	Coût de l'arme +100%
Blindé	Toutes les pièces du véhicule gagnent 5 points en Solidité. Celle des vitres et des pneus passe à 10	+50%
Maître	D'une qualité incontestable. La manœuvrabilité du véhicule augmente de 2 points, ses Vitesses de 25%	+200%
Médiocre	D'une qualité contestable. La manœuvrabilité diminue de 2, l'Accélération et les Vitesses d'un tiers	-50%
Puissant	L'Accélération et les Vitesses (de sécurité et max) du véhicule augmentent de 50%	+150%
Sécurisé	Conçue pour protéger au mieux les occupants. Annule 2D6 de dégâts additionnels en cas d'accident	+25%

ARMURES

Un personnage désirant survivre en combat ferait mieux de posséder une armure. Celle-ci a le mérite de diminuer l'impact des coups reçus, et permet donc de survivre plus longtemps. En contrepartie, elle diminue légèrement la mobilité.

Construire une armure demande un test d'Artisanat Difficulté 15, +2 par amélioration apportée (sauf qualité médiocre, qui diminue la Difficulté de 5). Créer une armure de maître impose une Difficulté augmentée de 5 points.

Les armures sont dotées de la mention (Ancien) le cas échéant, lorsqu'elles relèvent d'une autre époque que celle du jeu.

RÉDUCTION DES DÉGÂTS (RD): cette colonne donne la valeur de Réduction des dégâts associées à l'armure. La valeur de contact indique de combien est la RD de l'armure face aux armes de corps à corps, et la valeur de distance indique de combien l'armure protège contre les attaques à distance. Les armures ne protègent pas contre les autres sources de dégâts que les attaques armées;

MALUS AUX TESTS: Ce malus s'applique aux tests de compétence dépendant de la Dextérité du personnage ou de la Force (hormis les tests d'Armes à feu et de Mêlée), à sa Vitesse ainsi qu'à son Esquive;

SPÉCIAL: Les éventuelles capacités spéciales de l'armure.

LISTE DES CAPACITÉS SPÉCIALES DES PROTECTIONS

ABRI: L'utilisateur peut se cacher derrière la protection. S'il se cache de manière conséquente, il ne peut plus se déplacer qu'à la moitié de sa Vitesse normale mais il bénéficie alors d'un bonus de couvert de +4 à ses valeurs de Défense contre les attaques venant de la direction choisie. S'il se cache de manière totale, il bénéficie d'un bonus de +6, mais ne peut plus se déplacer. Ces deux bonus ne se cumulent pas avec un éventuel bonus de Parade donné par l'objet. Dans tous les cas, et même si le personnage ne se sert pas de cet abri, l'objet lui confère un malus de -2 à tous ses jets d'attaque.

ARME INTÉGRÉE: L'armure contient une arme intégrée qui n'occupe pas les mains du personnage lorsqu'il s'en sert. Le poids de l'arme s'ajoute à celui de l'armure.

BOUCLIER: L'objet confère un bonus de +2 au score de Parade. Il permet également de Parer les projectiles, le score de Parade associé est alors de 10 + degré de maîtrise en Mêlée + degré de maîtrise en spécialité Bouclier + modificateur de Force. Le bonus de +2 ne s'applique pas à cette défense spéciale.

TABLE 6-12: ARMURES

Armure	RD contact	RD distance	Malus aux tests	Spécial	Poids	Prix
Armure de cuir (ancien)	2	0	0	-	6 kg	200 Cr.
Cottes de mailles (ancien)	3	1	-2	-	11 kg	500 Cr.
Armure complète (ancien)	5	2	-6	Chaud	25 kg	1000 Cr.
Vêtements renforcés	2	1	0	Discret	2 kg	500 Cr.
Gilet ou veste pare-balles	3	2	-2	-	5 kg	800 Cr.
Tenue anti-émeute	5	4	-5	-	10 kg	2500 Cr.
Exo-armure personnelle	7	6	-5	Chaud	25 kg	50 000 Cr.
Bouclier anti-émeute	-	-	-2	Bouclier, Abri	3 kg	200 Cr.

CHAUD: L'armure est particulièrement chaude et offre une protection conséquente contre le froid. Elle offre un bonus de +4 aux tests d'Athlétisme spécialité Endurance contre le froid.

DISCRET: L'armure ressemble à des vêtements ordinaires. Le personnage peut dès lors tenter un test de Furtivité spécialité Discrétion opposé à Investigation spécialité Perception pour cacher aux yeux des observateurs le fait qu'il porte une armure. Le malus aux tests imposé par l'armure s'applique comme malus au test du personnage dans ce cas précis.

IGNIFUGÉ: L'armure est particulièrement résistante au feu. Elle offre une Réduction des dégâts de 10 contre les attaques de feu. Cette réduction des dégâts se cumule avec celle offerte par la protection. Les attaques infligeant des dégâts de feu le précisent dans leur description.

ISOLATION: L'armure est construite avec des matières isolantes. Elle offre une Réduction des dégâts de 10 contre les décharges électriques. Cette réduction des dégâts se cumule avec celle offerte par la protection. Les attaques infligeant des dégâts d'électricité le précisent dans leur description.

Jack O'Clock vous explique:

Notion de valeur moyenne

Il n'y a pas à proprement parler de «meilleur» équipement disponible dans Project: Eris. Bien sûr, une exo-armure personnelle et une arme Exceed de qualité supérieure peuvent sembler être les meilleures options pour qui voudrait faire le malin sur les champs de bataille, mais en réalité le choix est un peu plus complexe que cela.

Il vous faut tenir compte des capacités de votre personnage. Inutile d'opter pour les armes lourdes ou les armes de corps à corps si votre score de Force ne suit pas. De même, inutile de s'encombrer de fortes protections si votre Esquive est votre moyen de Défense principal. Vous préférerez sans doute éviter le malus associé aux équipements volumineux, ou celui qui s'applique aux personnages en surcharge. Il vous faudra aussi tenir compte de votre style de combat. Un personnage utilisant l'attaque d'opportunité fréquemment appréciera les armes Longues, mais tout le monde ne s'y retrouvera pas.

Enfin, gardez à l'esprit que ce jeu est aussi un jeu d'investigation, dans un monde moderne. Personne ne se balade en armure dans les rues, et vous aurez rarement le temps d'aller la chercher à la maison.

TABLE 6-13: AMÉLIORATIONS DES ARMURES ET DES PROTECTIONS

Amélioration	Effet	Prix
Arme intégrée	L'armure est dotée d'un armement spécifique. Gagne la capacité spéciale Arme intégrée	Coût de l'arme +100%
Chaud	Conçue pour être utilisée dans des terrains particulièrement glacés. Gagne la capacité Chaud	+25%
Discret	L'armure est faite pour passer inaperçue. Gagne la capacité Discret	+50%
Ignifugée	Conçue pour résister aux températures extrêmes. Gagne la capacité Ignifugé	+50%
Isolée	Conçue pour résister à l'électricité. Gagne la capacité Isolation	+50%
Légère	Conçue pour un poids optimal. Poids de l'armure divisé par deux	+100%
Maître	D'une qualité incontestable. Les RD de l'armure augmentent de 2 points	Prix final de l'objet x5
Médiocre	De mauvaise qualité. Les RD de l'armure diminuent d'un point et le malus aux tests augmente de 2	-50%
Solide	Conçue pour résister aux chocs. La Solidité de l'armure augmente de 5, les RD de 1 point mais le malus aux tests augmente de 2	+100%

CHAPITRE VII

Occultisme



Certes, le monde d'Eris est un monde où la technologie et la science règnent, et où l'obscurantisme est raillé par tous ceux qui croient que tout s'explique rationnellement. Cependant, les rares personnes qui acceptent de regarder derrière ce voile finissent par découvrir que les arts occultes existent réellement. Parmi les charlatans qui prétendent prédire l'avenir, parmi tous ceux qui profèrent des malédictions à tout va, se cachent quelques experts bien au courant de la réalité du monde spirituel, et qui savent en canaliser l'énergie pour réaliser des exploits hors du commun.

Ceux-ci ont tous en commun la maîtrise de la compétence d'Occultisme. Grâce à cette compétence, un personnage peut utiliser des incantations pour canaliser l'énergie spirituelle et obtenir ce qu'il veut d'elle. La plupart de ces rituels sont dangereux, longs à préparer et demandent une sérieuse maîtrise des sciences occultes, et sont de plus relativement peu spectaculaires. En revanche, ce sont de sérieux atouts lorsque les moyens classiques échouent.

Les incantations de ce chapitre peuvent être utilisées librement par tout personnage qui les connaît et dispose de la compétence Occultisme. Pour ce qui est des pouvoirs uniques (et nettement plus puissants) des personnages, ils relèvent de l'atout Pouvoir mystique. Quelques mots sur ces pouvoirs dans la deuxième partie du présent chapitre.

INCANTATIONS

Cette section traitera des différentes incantations dans le monde d'Eris, c'est-à-dire les rituels prédéterminés que chaque personnage peut utiliser librement à condition de les connaître.

UTILISER UNE INCANTATION

Pour qu'un personnage puisse avoir recours à une incantation, il faut qu'il possède au moins un point dans la compétence d'Occultisme. De plus, il doit connaître l'incantation en question, ce qui implique de l'avoir découverte d'une manière ou d'une autre. Le maniement de l'énergie spirituelle

est difficile, complexe et extrêmement dangereux, c'est pourquoi de grands rituels se sont établis avec le temps. Lorsqu'un personnage découvre l'un de ces rituels, il peut espérer l'utiliser. Cela dit, il ne peut pas choisir de «faire 10» avec un de ces rituels, ni même l'utiliser en l'absence d'un support écrit qui lui indique comment procéder.

En payant le coût en points d'expérience approprié, un personnage peut apprendre un rituel complètement: il devient alors capable de «faire 10» au test d'activation, ou de l'utiliser de mémoire, ce qui ne lui permet pas de se passer du matériel et du focaliseur. Quoiqu'il arrive, on ne peut pas «faire 20» à un test d'incantation.

Pour activer l'effet d'une incantation, le personnage doit effectuer un test simple d'Occultisme, dont la Spécialité dépend de la branche concernée et la Difficulté dépend du rituel choisi. Par exemple, Synthèse appartient à la branche Matérialisme, et demande une Difficulté de 20. Ainsi, pour l'activer, le personnage devra effectuer un test d'Occultisme spécialité Matérialisme, Difficulté 20.

IMPORTANT: les tests d'Occultisme sont toujours faits secrètement par le Conteur. En effet, certaines incantations peuvent donner des informations erronées lors d'une erreur, d'autres peuvent être poussées jusqu'à leur limite par le personnage, et connaître le résultat de son test permet d'éviter ce genre de désagrément. Or, un personnage manipulant l'énergie spirituelle doit s'attendre à jouer avec l'incertitude.

DESCRIPTION DES INCANTATIONS

La suite de ce chapitre vous présentera les 9 branches occultes encore en vigueur dans le monde d'Eris, ainsi que trois rituels pour chaque branche. Chacun de ces rituels est extrêmement rare et doit être découvert et appris indépendamment. Tous ont la même présentation, qui comprend les éléments suivants:

BRANCHE: La spécialité à laquelle il faut faire appel pour lancer l'incantation en question. Par exemple, si la Branche d'un sort est Animisme, alors le test d'incanta-

tion sera un test d'Occultisme spécialité Animisme.

TEMPS D'INCANTATION: Le temps nécessaire pour réaliser l'incantation. Avoir de l'aide de la part d'autres sorciers ne modifie pas le temps d'incantation, et celui-ci doit être réalisé en une fois. Le sort prend effet dès que ce temps est écoulé, à moins que sa description ne précise le contraire.

DIFFICULTÉ: La Difficulté du test d'incantation. Les arts occultes sont exigeants, aussi la plupart des incantations ont-elle un niveau de Difficulté élevé. Celle-ci peut dépendre de la cible de l'incantation: de son Endurance ou de son Esquive, par exemple, contre des dangers physiques créés par l'effet du sort. Les sorts tentant d'atteindre l'esprit d'une personne visent généralement sa Détermination, tandis que ceux qui cherchent à instiller des émotions visent son Sang-froid.

MATÉRIEL: Le matériel indispensable pour réussir le sort. Sans celui-ci, le rituel ne saurait être réussi, quelque soit le résultat du test d'Incantation.

FOCALISEUR: L'objet qui concentre toute la puissance du rituel. Placer un objet comme réceptacle des puissances spirituelles est une vieille astuce qui a permis le développement des arts occultes: le sorcier évite de canaliser lui-même des énergies dangereuses, et recourt à des objets. Il faut avoir le focaliseur d'un sort et pouvoir le toucher pour pouvoir lancer celui-ci, et il faut également l'avoir à sa merci pour dissiper ce dernier.

RISQUE: La part hasardeuse de l'incantation. Si le test d'incantation du personnage est manqué d'au moins 10 points (échec critique), alors cet effet s'applique. Bien entendu, un sort qui échoue suite à un échec critique ne produit pas ses effets normaux: le personnage n'encaisse que les effets négatifs dûs au Risque.

EFFET: La description des effets du sort. Les incantations ont des effets divers et variés, influant parfois sur les choses, parfois sur les objets, parfois même sur le cours des événements. Cette partie de la description précise également, le cas échéant, la durée d'effet de l'incantation.

Jack O'Clock vous parle de la philosophie de l'occulte dans Project: Eris

Manipuler la magie est une affaire dangereuse, car les forces issues du monde spirituel sont énigmatiques, incompréhensibles et souvent hostiles. Plusieurs choses en termes de jeu permettent de représenter ce danger.

Tout d'abord, la Difficulté élevée des sorts. L'occultisme n'est pas une mince affaire, et les plus sages sont ceux qui attendent de bien maîtriser les rouages de cet art avant de lancer leurs premières incantations. De plus, chaque sort présente un risque, hormis les plus simples, et un échec important est donc synonyme de catastrophe pour le personnage.

Enfin, n'oubliez pas que les tests d'incantation sont cachés au joueur, et qu'il peut ignorer la Difficulté (par exemple, quand elle dépend de la Résolution d'une cible). De cette manière, tenter un sort est souvent un coup de poker, car les bénéfices sont grands, mais les échecs sont une perte de temps et les échecs critiques sont de véritables catastrophes. Vous êtes invité, en tant que Conteur, à ne pas tricher sur les jets de vos joueurs pour conserver justement ce suspens et cette part de hasard. Si un sorcier veut fiabiliser son test, il a toujours la possibilité d'apprendre le rituel, ce qui lui permet de «faire 10» mais ce n'est pas toujours suffisant pour atteindre la Difficulté visée.

La liste d'incantations qui suit n'est absolument pas exhaustive. Les personnages sont tout à fait susceptibles d'en découvrir d'autres que vous inventerez voire d'en créer eux-mêmes. Cependant, retenez toujours l'idée que ces rituels comprennent des risques importants, et que leur effet est rarement direct et sans contraintes. Autoriser des personnages à se créer des incantations lancées rapidement qui les aident en combat serait ainsi une mauvaise idée, même si leur maîtrise en occultisme est grande, parce que ce sort serait quasi systématiquement utilisé. La compétence Occultisme doit amener le joueur à se demander si l'utilisation de la magie «vaut le coup» ou non à chaque fois. Et pour les pouvoirs plus spectaculaires et rapides, il reste les pouvoirs mystiques!

Branche: Animisme

«Les femmes m'avaient dit que les esprits du désert pouvaient dessécher un homme jusqu'à l'os. Elles avaient omis de me dire qu'il ne s'agissait pas d'une métaphore.»

Eric Armster, vétéran d'Eisenwald

L'animiste est celui qui s'intéresse de près aux âmes des choses vivantes. Il touche alors à la réalité profonde du monde spirituel et peut étendre son lien avec les animaux, les végétaux, réveiller les âmes de choses a priori inanimées et même appeler à sa rescousse de purs esprits. Cette branche occulte est classique dans beaucoup de sociétés primitives.

Ses effets sont divers et variés, mais touchent toujours au vivant. L'animisme parle aux êtres conscients plus que tout autre branche d'occultisme, et peut aller jusqu'à donner une conscience aux lieux et objets inanimés. Néanmoins, agir sur l'âme des autres n'implique pas pour autant un parfait contrôle sur leurs actes: chacun conserve une marge de manoeuvre et sa propre interprétation des choses, ce qui implique que cette discipline comprend sa part d'incertitude.

APPEL DU FLÛTISTE

BRANCHE: Animisme

TEMPS D'INCANTATION: 8 heures

DIFFICULTÉ: 15 + 2 par km de rayon de la zone d'effet

MATÉRIEL: Aucun

FOCALISEUR: Un instrument de musique, dont le personnage doit jouer quelques notes

RISQUE: Les animaux, furieux, recherchent le personnage pour le tuer durant toute la prochaine nuit

EFFET: A l'aide de cette incantation, le personnage appelle tous les animaux d'une espèce déterminée au moment de l'incantation dans la zone d'effet, et peut leur donner des indications limitées: une instruction à suivre et une zone délimitée où agir qui soit comprise dans la zone d'effet du sort. Ainsi, un sorcier pourra demander à tous les rats d'attaquer les humains présents dans un quartier précis de la ville, ou pourra ordonner à tous les corbeaux de voler en cercles autour d'un building précis. Pour autant, si ces animaux font tout leur possible pour suivre les ordres, ils font tout leur possible pour suivre les ordres, ils n'ont

pas plus de facultés qu'en temps normal, et peuvent mourir d'une blessure ou d'épuisement.

L'appel ne peut être lancé que de nuit (mais le rituel peut être préparé dans la journée) et dure jusqu'à l'aube. Le personnage peut tout à fait changer ses ordres au milieu du sort s'il le souhaite, tant qu'il joue quelques notes avec son focaliseur. Si le personnage perd son focaliseur ou que ce dernier se brise, le sort prend fin.

FORGE D'ÂMES

BRANCHE: Animisme

TEMPS D'INCANTATION: 3 jours

DIFFICULTÉ: 15 + 10 pour chaque bonus de +2 apporté au modificateur total de l'objet

MATÉRIEL: Des offrandes dépendant de l'esprit à appeler

FOCALISEUR: Un objet quelconque de taille TG au maximum, qui servira à accueillir l'âme invoquée par le rituel.

RISQUE: L'objet est maudit, et portera malheur à tous ceux qui l'utilisent, provoquant toujours un échec critique dans les pires moments. L'utilisateur est persuadé

que l'objet lui confère des bonus.

EFFET: Le personnage lie un esprit à un objet de son choix. Cet objet doit nécessairement être un objet de bonne qualité, et le personnage doit appeler un esprit pour qu'il vienne habiter celui-ci. Désormais, le bonus conféré par l'objet aux tests qui sont effectués en l'utilisant augmentent selon la Difficulté choisie. Ainsi, en liant un esprit modérément puissant (Difficulté 25) à un bouclier qui conférerait déjà un bonus de +2 à la Parade grâce à sa qualité, on porte le bonus à +4.

Aucun esprit, si puissant soit-il, ne saurait apporter à l'aide de ce rituel un bonus supérieur à +6 à un objet. Seuls des créatures immensément puissantes ont une âme assez forte pour influencer un objet de cette manière, et ce rituel ne suffit pas à les contrôler.

L'objet est toujours doté d'une conscience, ce qui implique qu'il peut avoir une rancune contre l'utilisateur du rituel qui a emprisonné l'âme. De plus, il n'apportera qu'un malus de -2 (au lieu des bonus habituels) à un utilisateur qu'il juge indigne. C'est au Conteur de déterminer la personnalité d'un objet, mais la plupart préfèrent être utilisés par des propriétaires compétents que par des novices, et ont une affection particulière pour ceux qui ont de vraies motivations, et non seulement l'attrait d'un objet exotique.

SANCTUAIRE SECRET

BRANCHE: Animisme

TEMPS D'INCANTATION: une semaine

DIFFICULTÉ: 15 + 2 par tranche de 100 mètres carrés à couvrir

MATÉRIEL: Aucun

FOCALISEUR: Un mur, un arbre ou n'importe quel point fixe du lieu, central et sur lequel une inscription est gravée par le sorcier au cours de l'incantation

RISQUE: Le lieu devient l'exact op-



posé de ce que le personnage souhaitait

EFFET: A l'aide de cette incantation, un sorcier peut donner un semblant de conscience à un lieu, et définir l'ambiance générale qui y règnera. Il peut ainsi décider qu'un lieu sera apaisant, ou au contraire un endroit oppressant, angoissant et hostile. Les lieux ne peuvent pas aider directement ou nuire physiquement à qui que ce soit, mais les esprits appelés par le personnage sont capables d'illusions mineures pour coller à ce que souhaite le sorcier, et l'atmosphère générale des lieux peut conférer un bonus ou un malus aux actions de 2 points au maximum.

Un même sorcier ne peut avoir qu'un seul sanctuaire secret à la fois. Si les inscriptions sur le focaliseur sont détruites, effacées ou modifiées, le sort prend fin immédiatement.

Branche: Chronomancie

«Le temps a une consistance, et c'est mon plaisir de le tordre, le modifier et le plier à ma volonté. Rien ne vous rend plus puissant.»

Dernières paroles d'un chronomancien disparu

Les incantations manipulant le temps. La Chronomancie est une forme de sorcellerie extrêmement puissante, qui permet de voir le passé ou l'avenir, mais également de manipuler l'écoulement même du temps. Qui n'a jamais rêvé de pouvoir recommencer quelque chose, ou de découvrir ce que l'avenir lui réserve? Celui qui la maîtrise tient entre ses mains l'un des plus grands pouvoirs qui soient.

Cependant, celui qui en maîtrise vraiment les rouages sait qu'il faut la manipuler avec le plus grand soin, sous peine de créer des événements hors de contrôle. Si un battement d'ailes de papillon peut provoquer des conséquences incroyables à l'autre bout du monde, ce n'est rien à côté des ravages que peuvent faire des modifications du cours du temps inconsidérées. Aussi les chronomanciens n'utilisent-ils leur savoir qu'à des échelles limitées, afin d'en maîtriser au mieux les conséquences.

DIVINATION

BRANCHE: Chronomancie

TEMPS D'INCANTATION: 10 minutes

DIFFICULTÉ: Variable

MATÉRIEL: Aucun

FOCALISEUR: Variable selon le personnage. Des cartes, une boule de cristal sont des grands classiques, mais un miroir peut tout aussi bien faire l'affaire

RISQUE: Le personnage obtient des informations erronées

EFFET: L'incantation de Divination sert à obtenir des bribes d'information sur le futur d'une personne, d'un lieu ou d'un événement. Pour être utilisée efficacement, la Divination doit être effectuée en présence de la personne concernée, ou dans le lieu visé, ou alors dans des conditions en lien avec l'événement que l'on évoque. Toute autre circonstance impose un malus de -4 au test d'Occultisme.

Lors de l'utilisation de cette incantation, le personnage formule une question à laquelle il veut avoir une réponse. Le Conteur fixe ensuite secrètement la Difficulté de la Divination. Deux facteurs la

font varier: le nombre d'informations dont dispose le personnage et la complexité de la question. Plus il en sait, plus l'incantation sera facile à réussir. Si le personnage demande si un de ses proches va réussir l'examen qu'il passe le lendemain, la Difficulté sera de 20 (information simple, sur une personne connue), tandis que s'il demande ce que sera l'avenir d'une révolution en marche, la Difficulté sera de 50 (événement extrêmement complexe et dont les informations sont pauvres). De plus, les réponses à des questions de ce type sont souvent elles-mêmes complexes à interpréter.

Si le test d'incantation est un succès, le personnage obtient des informations sur l'avenir, tel qu'il devrait être sans nouvelle intervention du devin. Elles sont toujours métaphoriques et parcellaires, mais devraient toujours contenir des indices exploitables par le personnage. Bien sûr, l'action des personnages peut tout à fait modifier le cours de ce destin. Si en revanche le test est un échec, le personnage n'obtient qu'une brume d'informations confuses ne permettant aucune interprétation utile.

Divination ne peut être employée qu'une fois sur la même question. Ainsi, un personnage ayant déjà tenté de connaître son avenir général (même s'il a échoué) ne pourra jamais obtenir plus d'information en faisant lui-même une Divination. Quelqu'un d'autre pourra en revanche utiliser cette incantation pour lui.

STASE

BRANCHE: Chronomancie

TEMPS D'INCANTATION: 2 heures

DIFFICULTÉ: 20 + 2 par jour de protection

MATÉRIEL: Aucun

FOCALISEUR: Un objet de taille M ou moins

RISQUE: Destruction immédiate de l'objet

EFFET: Cette incantation fige un objet dans le temps pendant une certaine période, choisie par le sorcier au moment de l'incantation. Quoiqu'il arrive, une fois le sort lancé avec succès, la période de stase choisie ne peut plus être interrompue.

Un objet sous l'effet de Stase ne peut plus être altéré de quelque manière que ce soit: il est virtuellement indestructible et ne peut pas être déplacé de l'endroit dans lequel il se trouve. Quand bien même l'objet serait sur un support et ce dernier serait retiré, l'objet resterait à sa place, pour ainsi dire en lévitation, jusqu'à la fin du sort. L'objet ne peut être activé d'aucune façon.

Ainsi, une bombe placée sous stase n'explosera pas, et le compte à rebours ne repartira qu'à la fin de la période prévue. De la même manière, un objet enflammé, à supposer qu'il survive aux deux heures d'incantation, cessera de se consumer pour ne reprendre qu'au moment où la Stase se termine.

Stase ne peut affecter les êtres vivants, ni aucun objet porté ou tenu en main par ceux-ci.

VISION D'ANTAN

BRANCHE: Chronomancie

TEMPS D'INCANTATION: 1 jour

DIFFICULTÉ: 30, +2 par autre moment visualisé (cf. description)

MATÉRIEL: Aucun

Focaliseur: Un symbole du temps (montre, sablier, etc.) placé devant le personnage.

RISQUE: Le personnage est assailli de visions intégralement faussées et parfaitement réalistes. Le personnage n'a donc aucune raison de croire qu'elles sont fausses, mais elles le mènent toujours vers une fausse piste.

EFFET: A l'aide de cette incantation, le personnage remonte dans le passé pour découvrir ce qui s'est passé à l'endroit où il se trouve. Le rituel doit être réalisé dans le calme le plus absolu, et le personnage peut si son test d'incantation est réussie remonter jusqu'à la date qui l'intéresse. Il observe alors la situation comme s'il s'était trouvé lui-même dans la pièce, ce qui ne lui permet donc pas de comprendre ce qui se dit s'il ne parle pas la langue, ou de reconnaître des visages jamais vus.

Le personnage ne peut pas se déplacer: il observe l'endroit dans lequel il se trouve, à une autre période, comme s'il s'était trouvé sur place. Il est donc limité par ses capacités visuelles et auditives normalement.

Il peut également choisir de passer à une autre date si sa première estimation était mauvaise. Dans ce cas, ajoutez deux à la Difficulté de l'incantation: si le test est toujours assez élevé pour être réussi, le personnage peut reprendre son observation. Si en revanche il s'agit d'un échec, les visions commencent à être floues et erronées et deviennent des reflets de ce que le personnage pense découvrir.

Si le test est un échec mais qu'un échec critique n'a pas été obtenu, Vision d'antan ne peut pas être tentée à nouveau pour visionner les mêmes moments par le même sorcier avant un an. Tant que cette période n'est pas écoulée, on considère que son test d'activation refait le même résultat.

Branche: Correspondance

«Si j'ai bien compris votre question, mademoiselle, vous me demandez dans combien de dimensions cette porte blindée est efficace? Laissez-moi consulter ma fiche technique.»

N, vendeur d'objets exotiques

La capacité à manipuler l'espace. Les incantations de cette branche permettent de déplacer des objets et même des personnes sans effort, ainsi que de manipuler les dimensions. Pour les spécialistes de cette discipline, les distances sont une notion triviale: ils voient les noeuds qui relient les différents espaces du monde et peuvent traverser le monde spirituel pour atteindre des lieux hors de leur portée selon des moyens de locomotion plus ordinaires.

Les incantations de cette branche comportent comme toute autre leur part de risque: ainsi, il n'est pas rare qu'un sorcier un peu trop pressé manque une étape de son rituel et se retrouve à un endroit imprévu, ou avec dans les mains un objet qui ne lui appartient pas. Un certain sens de l'improvisation est donc requis pour les utilisateurs réguliers de Correspondance.

PASSAGE SECRET

BRANCHE: Correspondance

TEMPS D'INCANTATION: 1 journée (12H par lieu)

DIFFICULTÉ: 20 + 2 par tranche complète de 100 km séparant les deux endroits visés

MATÉRIEL: Aucun

FOCALISEUR: Des écritures ou gravures spéciales, placées de manière visible sur chacune des deux portes

RISQUE: Le passage amène vers un autre endroit sur lequel ce rituel a déjà été employé, au hasard

EFFET: Le personnage prépare avec ce rituel deux portes (ou fenêtres, arches, mais il faut que ce soit un élément qui marque symboliquement une entrée) qui pourront désormais mener l'une sur l'autre. En prononçant le mot de passe choisi au moment de l'incantation et en franchissant une des deux portes, une personne peut instantanément ressortir par l'autre, malgré la distance les séparant. Si le mot de passe n'est pas prononcé, le rituel ne produit pas d'effet.

Les effets de ce rituel sont interrom-

pus si les écritures sur la porte sont effacées, modifiées ou masquées. Dans ce cas, franchir l'un des deux passages n'a aucun effet.

SYMBOLE D'APPEL

BRANCHE: Correspondance

TEMPS D'INCANTATION: Deux heures

DIFFICULTÉ: 20 + 4 par catégorie de taille de l'objet affecté au-delà de la taille TP

MATÉRIEL: Un objet à transporter, de l'encre

FOCALISEUR: Le tatouage et le symbole sur l'objet à appeler

RISQUE: L'objet est téléporté n'importe où dans le monde au moment de l'appel

EFFET: Avec cette incantation, le personnage marque d'un symbole complexe un objet. Il réalise alors le même dessin, sous forme de tatouage, sur un de ses bras, et peut désormais appeler le-dit objet, quelque soit la distance le séparant de lui, en une action rapide. Les deux symboles (celui sur l'objet et le tatouage) disparaissent aussitôt après cet appel.

Un personnage ne peut pas préparer plus de 4 tatouages de cette manière. Il peut également apposer plusieurs de ces symboles sur le même objet, pour l'appeler plusieurs fois, mais chaque symbole compte comme dans la limite de 4.

VISION LOINTAINE

BRANCHE: Correspondance

TEMPS D'INCANTATION: 8 heures

DIFFICULTÉ: 25

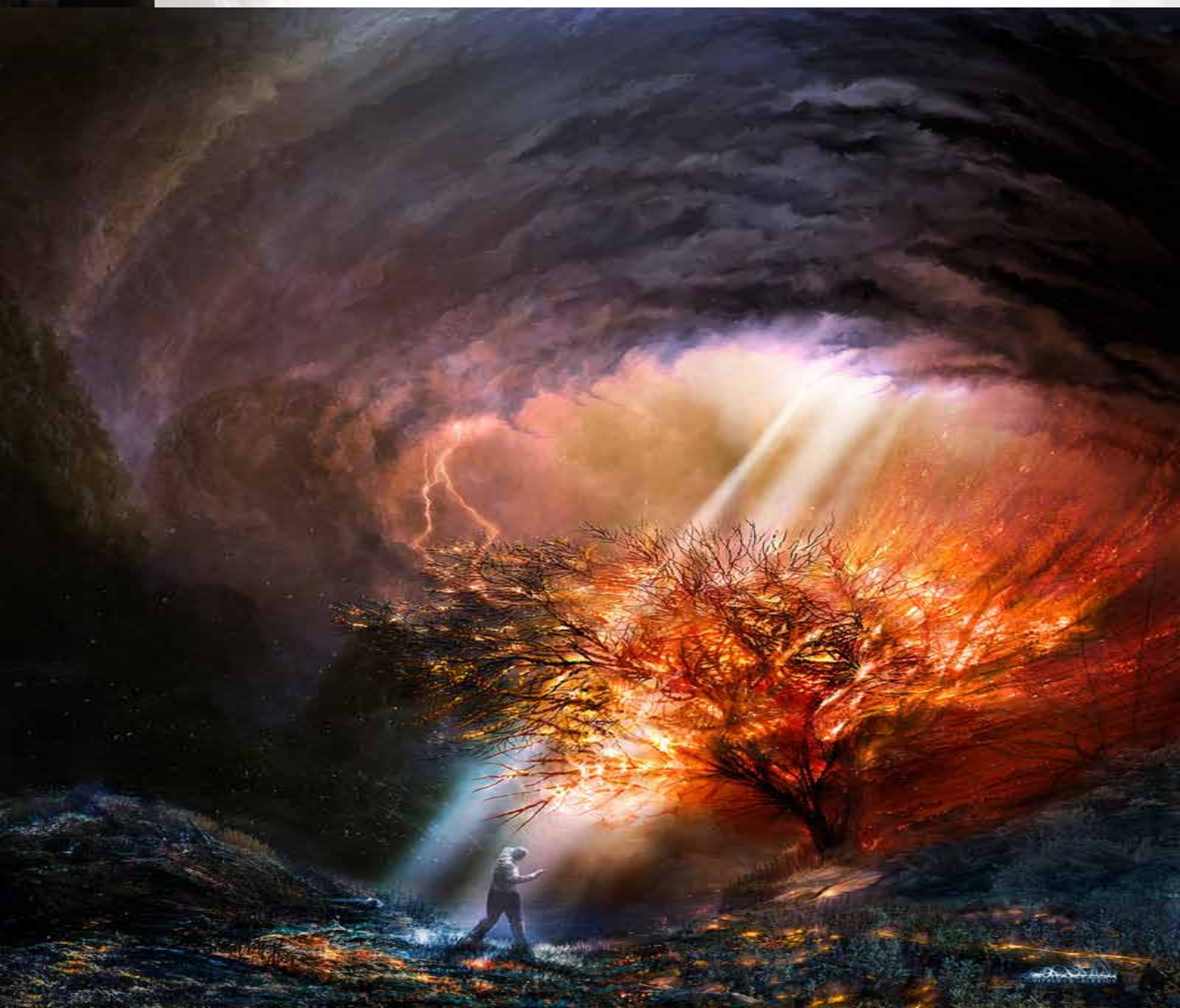
MATÉRIEL: Aucun

FOCALISEUR: Un miroir placé dans la pièce et un réceptacle d'eau

RISQUE: Vision inversée: on voit le personnage à travers le miroir

EFFET: Cette incantation permet de préparer un lieu pour pouvoir l'observer à distance. Le personnage doit préparer la salle à observer à l'avance et y placer un miroir, puis il peut à tout moment par la suite observer l'endroit à distance, comme s'il se trouvait lui-même à l'endroit où a été placé le miroir. Il ne voit pas dans le noir, mais entend tout ce qui se passe comme s'il était sur place. Il doit utiliser un réceptacle rempli d'eau pour observer la scène, différent pour chaque pièce affectée par ce rituel s'il a lancé ce dernier plusieurs fois.

Si le miroir est déplacé et s'éloigne de plus de 100m de l'endroit où il était placé, le rituel est annulé. Le fait de ramener le miroir dans la zone ne réactive pas l'incantation.



Branche: Elémentarisme

«Oui, oui, je sais bien que les immeubles modernes peuvent prendre feu. Mais il ne me paraît pas normal que les flammes poursuivent les gens.»

Joana Marquel, ingénieur du B.A.S

L'art de manipuler les forces naturelles. Les adeptes de cette discipline ont prise sur les mouvements telluriques, la force du vent ou le cours des marées. Ils peuvent avec l'incantation adéquate déclencher des incendies ou modifier les forces gravitationnelles. Contrairement aux adeptes de l'animisme, les sorciers maîtrisant ces incantations ont prises sur les choses inanimées et les forces pures de la nature.

Très utilisée par les shamans des temps anciens, cette branche de la sorcellerie est désormais moins courante, délaissée au profit de sorts plus discrets. A une époque où le surnaturel est encore chassé par ceux qui en connaissent les effets rend la pratique des sorts spectaculaires d'Elémentarisme risquée. Ses effets sont cependant parmi les plus puissants qui soient et le simple fait que leur utilisation soit peu fréquente les rend surprenants, même pour des initiés en occultisme.

APPEL DE L'ORAGE

BRANCHE: Elémentarisme

TEMPS D'INCANTATION: 4H

DIFFICULTÉ: 30 + 2 par heure d'effets souhaitée

MATÉRIEL: Aucun

FOCALISEUR: Un grand bâton décoré de runes et planté au centre de l'aire d'effet

RISQUE: Le temps se dérègle complètement pendant une semaine

EFFET: A l'aide de cette incantation, le sorcier appelle une modification du climat. Contrairement à ce que son nom indique, Appel de l'orage peut servir à créer toutes sortes de conditions climatiques: pluies, beau fixe, vent fort, brouillard, etc. Il ne peut toutefois pas créer de conditions extrêmes (tempêtes, raz-de-marées). Le sorcier peut également choisir de modifier la température ambiante de plus ou moins 5 degrés au maximum lorsqu'il décide des effets du sort.

Le sort prend effet sur une zone de 5 km autour du focaliseur, créant un micro-climat (celui décidé au moment de l'incantation) pendant toute la durée de son effet.

Il est annulé si le focaliseur est retiré de son emplacement, que ce soit par l'action du personnage ou par celle d'un tiers. Dans ce cas, le temps revient très rapidement à la normale.

FEU PURIFICATEUR

BRANCHE: Elémentarisme

TEMPS D'INCANTATION: 1 jour

DIFFICULTÉ: Au choix (voir description)

MATÉRIEL: Les restes d'une personne morte par le feu

FOCALISEUR: Un objet inflammable de taille P ou moins

RISQUE: Les flammes s'attaquent au sorcier, lui infligeant 10D6 points de dégâts directement dans les points de Santé

EFFET: Cette incantation atroce a autrefois servi aux massacres aveugles et à l'élimination brutale de rivaux et de tous leurs partisans. Le sorcier fixe lui-même le résultat qu'il souhaite atteindre à son test d'incantation. Si celui-ci est une réussite, le focaliseur est désormais chargé d'esprits incendiaires: dès qu'il prendra feu, il propagera de puissantes

flammes magiques. La Difficulté pour éteindre un incendie déclenché de cette manière est égale au résultat du test d'incantation que le sorcier s'était fixé.

De plus, les flammes créées par ce sort sont semi-conscientes et chassent volontairement les êtres vivants. Elles peuvent pour ce faire se déplacer à une vitesse de 50 mètres par round au maximum. Lorsqu'elles atteignent une cible, elles infligent 2D6 points de dégâts (directement dans les points de Santé) et la Difficulté pour éteindre ces flammes, encore une fois, est égale au résultat du test d'incantation que le sorcier s'était fixé.

Dès que le focaliseur est entièrement consumé, ce qui prend en général quelques minutes, les flammes de l'incendie redeviennent normales, mais ce dernier n'est pas éteint pour autant.

SECRET DES ABYSSES

BRANCHE: Elémentarisme

TEMPS D'INCANTATION: 1 jour

DIFFICULTÉ: 20 + 2 par année de disparition

MATÉRIEL: Un objet à cacher, de taille TG au maximum

FOCALISEUR: Une grande quantité d'eau (un lac au minimum)

RISQUE: L'objet caché réapparaît une semaine plus tard, de manière très ostensible

EFFET: Le sorcier confie un objet aux flots, et ce dernier disparaît sous l'eau pendant toute la durée du sort. Même les meilleurs plongeurs, les animaux marins et les moyens de détection les plus modernes échouent à localiser l'objet. A la fin du sort, il redevient possible de le trouver, et il fait surface si sa composition le lui permet.

Secret des abysses n'emporte pas les créatures vivantes ou animées, et un sorcier ne peut utiliser cette incantation à un endroit où elle a déjà été lancée et est encore



**Confiez donc vos secrets aux esprits
du lac...**

active (que ce soit de son fait ou parce que quelqu'un d'autre a utilisé ce sort à l'endroit visé). Notez que comme toutes les incantations de cette branche, son utilisation à l'époque moderne est rarissime, et qu'il y a donc peu de chances que deux sorciers emploient le même lac, mais cela implique qu'un personnage ne peut pas utiliser le même endroit pour cacher plusieurs objets s'il en a besoin.

Tant qu'il reste suffisamment d'eau dans le focaliseur utilisé pour cacher l'objet, celui-ci reste indétectable. Si pour une raison ou une autre l'ensemble de l'eau est vidé, le sort prend fin prématurément. L'objet est donc à nouveau détectable normalement, voire refait surface, exactement comme si le sort était arrivé à son terme.

Branche: Entropisme

«Je me disais bien aussi que ce n'était pas possible d'avoir *AUTANT* de chances sur *AUTANT* de parties»

Teddy Alke, deuxième au tournoi de poker de Shandara

L'entropisme est l'art de manipuler le destin. Cette branche occulte permet la naissance de phénomènes extraordinaires et attire la chance comme le malheur. Les entropistes se moquent des probabilités, mais leur art touche au déroulement même de la réalité, et amène toujours dans son sillage son lot de circonstances imprévues. Un spécialiste de cette branche sait quel résultat il souhaite obtenir, mais les moyens que le destin va employer pour atteindre cet objectif lui sont inconnus jusqu'au moment fatidique.

Il s'agit d'une magie coïncidentale, et qui a donc le mérite d'être extrêmement discrète. Bien que ses effets précis soient quasiment impossibles à prévoir, l'entropisme est une discipline prisée. En effet, personne ne peut faire la différence entre un sort de cette branche et un véritable coup de malchance, ce qui fait que ceux qui trichent avec le destin sont souvent impunis.

COÏNCIDENCE

BRANCHE: Entropisme

TEMPS D'INCANTATION: 8 heures

DIFFICULTÉ: De 20 pour un événement très probable, jusqu'à 50 pour des choses hautement improbables

MATÉRIEL: Aucun

FOCALISEUR: Un support sur lequel est écrit le souhait de celui qui lance le sort et qu'il porte en permanence sur lui en attendant la réalisation du souhait

RISQUE: Aucun

Effet: Le personnage émet un souhait et désire qu'une coïncidence précise se produise. Le Conteur fixe la Difficulté du test d'Occultisme en fonction de la probabilité que l'évènement arrive (avoir des nouvelles d'un ami proche, Difficulté 20, croiser une personne que l'on cherche dans la rue alors qu'elle habite à des centaines de kilomètres, Difficulté 35). Si le test est réussi, la Coïncidence se produira dans le courant de la semaine suivant la fin de l'incantation.

Coïncidence ne permet pas de provoquer des événements ayant des causes graves: le personnage ne peut pas souhai-

ter la mort d'un tiers, ni même un accident important, ni de le faire tomber dans une embuscade, ne peut pas souhaiter la fin du monde ou la chute d'une entreprise rivale. Le Conteur a tout loisir pour déterminer si un souhait peut ou non être exaucé par ce sort, mais il faut retenir que si cette incantation peut filer un coup de pouce aux personnages, elle ne suffit jamais à résoudre une situation à elle seule.

Coïncidence n'emporte pas de conséquences négatives en cas d'échec, mais la modification des événements peut apporter son lot de surprises. Rien n'assure que le personnage qui souhaite rencontrer une personne particulière ne fasse pas sa connaissance dans des conditions assez désagréables. Ce rituel ne pervertit pas les souhaits exprimés par celui qui l'utilise, mais les détours qu'il utilise pour modifier la réalité sont parfois surprenants.

Un personnage ne peut pas réutiliser cette incantation tant que l'évènement souhaité ne s'est pas réalisé. Si jamais il le fait, les effets du premier rituel sont perdus.

MALÉDICTION

BRANCHE: Entropisme

TEMPS D'INCANTATION: 8 heures

DIFFICULTÉ: Sang-froid de la cible

MATÉRIEL: Une petite partie du corps de la cible (cheveux, peau, etc...) obtenue moins d'une semaine auparavant

FOCALISEUR: Une représentation de la cible (statuette, photo). Celle-ci doit être suffisamment réaliste, un vague dessin crayonné ne suffit pas

RISQUE: Le personnage se trompe et s'inflige à lui-même les effets du rituel, mais il l'ignore. Le Conteur pourra en appliquer les effets dès que le personnage devra effectuer un test important pour lui

EFFET: Le personnage attire le malheur sur une cible. La prochaine fois que celle-ci devra effectuer un test important et décisif pour elle, le dé comptera comme ayant fait automatiquement 1, quel que soit son résultat réel, et l'action sera un échec et provoquera nécessairement un échec critique pour la cible. Peu importe la durée séparant la fin du rituel de cette date, et les bonus dont bénéficie normalement la cible.

L'échec critique provoqué par cette incantation n'est jamais sans conséquence. La cible souffrira d'un véritable coup de Malchance, comme le handicap du même nom à 3, en plus de manquer son action.

Le matériel utilisé pour Malédiction est détruit dans l'incantation. Ce sort ne peut pas être employé deux fois sur la même cible par le même sorcier: une fois que le mauvais oeil a été vaincu (ou tout au moins que ses conséquences néfastes ont été subies une fois), la cible ne peut plus être affectée.

De plus, un même sorcier ne peut pas maudire plus d'une personne à la fois. S'il emploie Malédiction sur une nouvelle cible alors que ses effets s'applique déjà à quelqu'un d'autre, la première victime est libérée des effets de l'incantation. De plus, elle ne pourra plus être la cible du sorcier.

SOURIRE DE DAME FORTUNE

BRANCHE: Entropisme

TEMPS D'INCANTATION: 4 heures

DIFFICULTÉ: Spécial

MATÉRIEL: Aucun

FOCALISEUR: Un porte-bonheur quelconque porté par le personnage. Il doit l'avoir sur lui pour que le sort fasse effet. S'il le perd, il doit le retrouver pendant la durée du sort pour continuer à en bénéficier

RISQUE: Spécial

EFFET: Avec cette incantation, le personnage s'attire les faveurs de la fortune. Trois fois dans les prochaines 24H, le personnage pourra choisir d'utiliser comme résultat son test d'incantation au lieu du résultat normal. Ainsi, un personnage ayant fait 25 à son test d'Occultisme lors de l'activation de ce rituel comptera comme ayant fait 25 à trois de ses tests dans les prochaines 24H.

Ce rituel peut être employé sur une autre personne pour lui donner la chance du personnage. Cette dernière doit être présente pendant toute la durée du rituel, et elle pourra ensuite décider d'utiliser les effets de ce rituel quand elle le souhaite dans les prochaines 24H.

Néanmoins, tricher avec le sort est éminemment dangereux: si malgré l'effet de ce rituel, le personnage échoue à une action, son action provoque automatiquement une catastrophe, comme s'il avait obtenu un échec critique.

On ne peut pas recourir à ce rituel plusieurs fois tant que ses effets durent encore. Ainsi, si un sorcier relance Sourire de Dame Fortune alors que le sort est encore actif sur une personne, que ce soit lui-même ou un tiers, le sort reste sans effet. De plus, une même personne ne peut pas être sous le coup de plusieurs Sourires de Dame Fortune, même lancés par des sorciers différents.

N'oubliez pas qu'un personnage ne sait pas combien il a fait à son test d'activation, à moins qu'il n'ait appris le rituel en question.

Branche: Essentialisme

«Bien sûr que je sais lancer des sorts Je le fais juste mieux que toi.»

Maria, sorcière indépendante depuis 150 ans

Les sorciers qui se tournent vers cette discipline cherchent à maîtriser les fondamentaux de la magie. Cette branche ne se conçoit pas seule, mais elle permet de modifier, améliorer ou dissiper les sorts issus des autres branches.

Le temps d'incantation des sorts d'Essentialisme est particulier et dépend du sort visé. Ainsi, si un personnage lance une incantation affectée par Déclenchement programmé, il devra doubler son temps d'incantation normal. De plus, il devra effectuer deux tests d'incantation: un pour le sort principal, et un pour le sort d'Essentialisme. L'échec au test d'incantation du sort de cette branche n'empêche pas, sauf indication contraire, le sort de base de fonctionner. Il ne bénéficie tout simplement pas des effets du sort d'Essentialisme. Ces sorts ne nécessitent pas d'autre focaliseur que celui du sort principal.

DÉCLENCHEMENT PROGRAMMÉ

BRANCHE: Essentialisme

TEMPS D'INCANTATION: Le double du sort de base

DIFFICULTÉ: Comme le sort de base

MATÉRIEL: Aucun

RISQUE: Aucun

EFFET: Le personnage programme n'importe lequel de ses sorts, au moment de son incantation, pour ne se lancer que sous certaines conditions (qui peuvent être celles qu'il désire). Ces conditions ne peuvent être changées par la suite et tant qu'elles ne sont pas remplies, le sort reste en sommeil (si sa durée est limitée, ce temps d'attente n'est pas décompté). Sitôt que les conditions prévues sont remplies, et si les conditions du sort principal sont toujours remplies, il prend effet immédiatement.

DISSIPATION

BRANCHE: Essentialisme

TEMPS D'INCANTATION: Comme le sort de base visé.

DIFFICULTÉ: Spécial

MATÉRIEL: Aucun

RISQUE: Aucun

EFFET: Le personnage doit être en présence du focaliseur d'un sort actif ou en attente de déclenchement (comme avec Déclenchement programmé). Il effectue alors un test d'incantation, et si son résultat est supérieur à celui du sorcier ayant lancé le sort, celui-ci est dissipé et prend fin immédiatement. Un sorcier ne peut tenter de dissiper un même sort qu'une seule fois.

INCANTATION RAPIDE

BRANCHE: Essentialisme

TEMPS D'INCANTATION: 1 heure

DIFFICULTÉ: Comme le sort de base + 5

MATÉRIEL: Aucun

RISQUE: Le sort de base échoue

EFFET: Ce rituel réduit considérablement le temps d'incantation d'un autre sort, le ramenant en cas de réussite à une heure. Si le test d'incantation de ce sort est un échec, le temps d'incantation du sort de base n'est pas réduit, mais il peut toujours être lancé (sauf échec critique).

Branche: Illusionnisme

«Dès que l'on commence à parler de surnaturel, tout devient possible. Alors, comment distinguer un mirage d'une réalité extraordinaire?»

Eirika Heartfell, mystique

L'art d'altérer la perception des choses. Les utilisateurs de cette discipline sont experts dans l'art de faire voir aux autres ce qu'ils souhaitent, de détourner leur regard ou même de matérialiser à leurs yeux des choses qui n'ont aucune existence réelle. Les illusionnistes ne sont limités par aucune autre contrainte que leur propre imagination, et la nécessité de placer judicieusement leurs mirages pour les rendre crédibles. Paradoxalement, les habitués du surnaturel sont les plus faciles à piéger, puisqu'ils ont tendance à estimer toute chose étrange comme possible.

Seuls ceux qui sont dotés d'une grande force psychologique peuvent voir à travers ces artifices, et parfois, savoir que l'on se trouve en face d'une illusion n'est d'aucun secours et n'empêche pas d'en subir les effets. Cette branche a beau n'avoir aucun effet matériel, elle influe puissamment sur l'esprit.

CAUCHEMAR RÉCURRENT

BRANCHE: Illusionnisme

TEMPS D'INCANTATION: 8 heures, de nuit uniquement

DIFFICULTÉ: Sang-froid de la cible

MATÉRIEL: Une partie du corps de la cible (cheveux, bout de peau, ongle...), consommée au moment de l'incantation

FOCALISEUR: Un objet quelconque que la victime doit avoir à moins de 50m d'elle pour être affectée

RISQUE: Le personnage souffre lui-même des cauchemars pour une durée d'une semaine

EFFET: Cette incantation provoque de terribles cauchemars chaque fois que la victime ferme l'oeil. Son effet commence lorsque la cible prend possession pour la première fois du focaliseur du sort. Le sorcier peut choisir la nature des visions subies, bien que l'esprit de la victime les interprète ensuite librement.

Pendant tout le temps où elle est affectée par le sort, la cible gagne un état psychologique à chaque réveil. De plus, son état de fatigue ne peut pas disparaître suite à une période de repos. Si la cible se retrouve

éloignée plus d'une semaine du focaliseur du sort, ce dernier voit son effet disparaître.

Le focaliseur ne produit aucun autre effet si quelqu'un d'autre que la victime s'en saisit, et il est impossible de programmer un même focaliseur pour qu'il affecte plusieurs personnes.

CHIMÈRE

BRANCHE: Illusionnisme

TEMPS D'INCANTATION: 8 heures

DIFFICULTÉ: Spécial

MATÉRIEL: Aucun

FOCALISEUR: Une représentation symbolique de l'illusion, présente à l'endroit où celle-ci agit

EFFET: Cette incantation crée une illusion permanente suivant un programme déterminé à l'avance. Elle affecte tous les sens et ne peut pas occuper un espace de plus de 10 mètres carré. Le sorcier peut ainsi «créer» une personne déclamant un discours, un mur illusoires, des chiens de gardes qui poursuivent les intrus, etc. La fin de l'illusion peut être programmée après une durée déterminée au moment de l'in-

tation.

La Chimère réagit de manière cohérente aux sollicitations tant que le test d'incantation du sorcier dépasse ou égale la Résolution des spectateurs. Si une personne dotée d'une Résolution plus élevée que le test d'incantation croise le chemin de l'illusion, cette dernière lui paraît immédiatement étrange, fausse et incohérente et il peut l'identifier en tant que mirage, voire en convaincre les autres (avec l'utilisation de la compétence Persuasion).

Si aucune condition de fin n'est prévue au moment de l'incantation, la Chimère reste active tant qu'elle n'est pas dissipée. Le simple fait de savoir que ce que l'on voit est une illusion ne suffit pas à la faire disparaître, y compris pour ceux qui ont percé le stratagème à jour.

HAVRE DE PAIX

BRANCHE: Illusionnisme

TEMPS D'INCANTATION: 1 semaine

DIFFICULTÉ: 20 + 2 par tranche complète de 100 mètres carré à protéger

MATÉRIEL: Aucun

FOCALISEUR: Le lieu protégé

RISQUE: L'endroit attire l'attention plus que de raison

EFFET: A l'aide de cette incantation, le personnage protège un lieu, un terrain ou un local quelconque. Cet endroit détourne alors les regards de tous ceux qui le croisent et, s'il ne devient pas à proprement parler invisible, il semble en tous cas ne pas exister pour les autres: les gens passent devant sans un coup d'oeil, les cambrioleurs l'épargnent, les démarcheurs l'évitent, quelle que soit l'apparence extérieure de l'endroit.

Ce rituel est une bonne protection contre les rencontres hasardeuses, mais n'empêche pas qu'une personne s'intéressant spécifiquement au lieu protégé ne le trouve: s'il cherche à localiser le person-



Un illusionniste doué peut faire en sorte que vous n'ayez plus envie de fermer l'oeil.

nage qui s'y est réfugié, par exemple, le sort ne suffira pas à lui seul à bloquer les investigations. Cependant, la Difficulté des tests impliquant de localiser ou fouiller le Havre de paix augmente de 4 points.

Un sorcier ne peut avoir qu'un seul Havre de Paix à la fois. Toute nouvelle incantation annule les effets de la précédente. En revanche, tant que le sorcier n'emploie pas cette incantation sur un autre lieu, le sort perdure autant qu'il le souhaite.

Branche: Matérialisme

«J'ai récemment visité une usine. Je suis très impressionné: des chaînes de montage moderne, des outils à la pointe, des ouvriers par centaines. Mais à quoi cela peut-il servir?»

Docteur «Smile», responsable innovation de Nilfheim Corp.

La branche permettant de manipuler les matières inertes. Le matérialisme permet de reconstruire des objets détruits, de transmuter des matières ou de fabriquer des choses étranges. La plupart des incantations de cette discipline demandent un laboratoire conséquent et un long temps de travail pour obtenir le résultat souhaité.

Il s'agit sans doute de la plus spectaculaire des disciplines, car son effet est clairement magique, aussi ses pratiquants doivent-ils se méfier lorsqu'ils l'utilisent afin de ne pas attirer l'attention. De plus, un alchimiste doué peut créer de l'or et des objets improbables, réparer ce qui ne fonctionne pas, et si certains utilisent leur art dans un but noble, d'autres sont des faussaires redoutables. Peu de responsables dans l'industrie ou dans la finance seraient heureux d'apprendre l'existence de telles capacités.

RECOMPOSITION

BRANCHE: Matérialisme

TEMPS D'INCANTATION: 8 heures

DIFFICULTÉ: 20+4 pour chaque catégorie de taille de l'objet au-dessus de la taille TP. S'il manque au moins 25% des morceaux de l'objet, la Difficulté augmente de 10 points supplémentaires.

MATÉRIEL: Suffisamment de sable ou de terre pour recouvrir l'objet brisé durant toute la durée du rituel

FOCALISEUR: Un sablier

RISQUE: L'objet avance de manière chaotique dans le temps et est altéré de manière définitive

EFFET: Recomposition est un rituel ancien permettant de réparer un objet détruit à partir d'une petite partie en enterrant les morceaux qu'il reste, puis en les exhumant à la fin du rituel. Conçu à l'origine dans un objectif de discrétion, les sorciers l'ayant créé se faisaient ainsi passer des notes qu'ils réduisaient en cendres avant de se les transmettre, pour éviter leur interception par l'ennemi.

Ce sort très puissant et spectaculaire dans ses effets est difficile à pratiquer. Il permet de recomposer sans trop de problèmes un objet dont on dispose de tous les morceaux, mais dès lors que il est sérieusement abîmé ou incomplet, les chances de le détruire sont non négligeables. Les résultats d'une incantation réussie sont néanmoins miraculeux, puisqu'elle permet à un objet de redevenir fonctionnel si le test d'Occultisme est réussi. Recomposition permet ainsi de réparer des machines abîmées, ou de reconstruire entièrement un document détruit, pour peu que l'on dispose des quantités de sable nécessaires à l'utilisation du rituel.

A la fin du rituel, l'objet se retrouve comme neuf, vierge de tout dommage. Il conserve l'ensemble des caractéristiques et des données qu'il avait pu emmagasiner avant sa destruction, et redevient utilisable comme s'il n'avait jamais été endommagé. Il n'est toutefois pas plus chargé, ou n'a pas plus d'essence, qu'avant le début de l'incantation.

Si le test est un échec mais qu'un échec critique n'a pas été obtenu, Recomposition peut être tentée à nouveau.

Cette incantation n'affecte pas les êtres vivants, pas plus qu'elle ne peut rendre la vie à une créature dont le corps est recouvert de sable. Dans ce cas, le sort est un échec, et ne répare pas le corps abîmé.

SYNTHÈSE

BRANCHE: Matérialisme

TEMPS D'INCANTATION: 8 heures

DIFFICULTÉ: 20

MATÉRIEL: Les matériaux de base nécessaires à la fabrication

FOCALISEUR: Laboratoire d'alchimie complet (objet de qualité supérieure)

RISQUE: Destruction du matériel d'alchimie et risques graves pour le transmutateur (au choix du Conteur)

EFFET: L'incantation de Synthèse permet de réunir différents éléments de base afin d'en concevoir un plus complexe. Elle permet ainsi de créer jusqu'à un objet de taille G par incantation, à condition de disposer des matériaux nécessaires et du laboratoire.

L'utilisateur peut ainsi concevoir un corps humain inerte à partir de matériaux de base, un alliage à partir des métaux qui le constituent ou n'importe quelle matière composé de plusieurs éléments qu'il a à sa disposition. Donner une forme utile et fonctionnelle à l'ensemble demande un travail avec la compétence Artisanat. Créer un faux corps réaliste relève de la compétence Médecine.

Synthèse ne permet pas de donner la vie. Ce sort ne permet que de créer artificiellement des choses inertes, et ne permet pas non plus de les détruire. Les objets conçus avec cette incantation n'ont par la suite rien de surnaturel: ce sont des objets normaux qui s'usent et subissent les dégradations du temps normalement. Seules de légères erreurs de conception peuvent faire comprendre à un observateur averti que la chose est issue du laboratoire d'un alchimiste.

Si le test est un échec, toutes les matières premières sont transformées en un amas inutilisable de matière.

TRANSMUTATION

BRANCHE: Matérialisme

TEMPS D'INCANTATION: 1 journée pour affecter un mètre cube de matière

DIFFICULTÉ: Selon la transmutation réalisée

MATÉRIEL: Une quantité suffisante de matières de base

FOCALISEUR: Laboratoire d'alchimie complet (objet de qualité supérieure)

RISQUE: Destruction du matériel d'alchimie et risques graves pour le transmutateur (au choix du Conteur)

EFFET: L'incantation de Transmutation permet de transformer un type de matière en un autre: le plomb en or, le charbon en diamant ou le soufre en plastique, les possibilités n'étant limitées que par l'imagination du personnage. La Difficulté de la transmutation varie de 25 (entre deux éléments proches, comme deux métaux entre eux) à 30 pour la plupart des transmutations entre deux matières comportant des éléments communs. Transformer deux matières n'ayant rien en commun demande une Difficulté de 50 (transformer l'eau en acier, par exemple).

Transmutation ne crée jamais qu'une seule matière à la fois, et ne permet pas non plus de lui donner une forme particulière. Si un alchimiste transmute du plomb en bois, il ne peut pas en faire une chaise par le seul effet de ce sort, il devra le modeler avec la compétence Artisanat et le matériel adapté (ou le sort de Synthèse).

Les matières conçues avec cette incantation n'ont par la suite rien de surnaturel: elles s'usent et subissent les dégradations du temps normalement. La transmutation a une durée d'une semaine, au-delà de laquelle la transformation est annulée. Si le test est un échec, toutes les matières premières sont transformées en un amas inutilisable de matière. Cela peut avoir des conséquences sérieuses sur le fonctionnement d'objets créés avec ces matières.

Branche: Nécromancie

«Vous avez une vision très limitée du problème. D'où savez-vous qu'il ne faut pas déranger les morts? Il faut bien leur poser la question pour le savoir.»

Scarlett Dawnhive, héritière de la multinationale éponyme

Seuls les plus courageux et les plus ambitieux s'aventurent sur la voie de la magie des morts. Touchant au plus vieux tabou de l'humanité, les maîtres de la nécromancie apprennent à dompter les courants de la mort, savent tricher avec elle et lier les âmes qui ont rejoint le monde spirituel pour les mettre à leur service. Cette discipline est généralement considérée comme malsaine et dangereuse, y compris par les sorciers eux-mêmes.

Néanmoins, tous les nécromanciens ne sont pas des psychotiques. Certains emploient leur savoir pour apaiser la colère des morts, dialoguer avec eux et leur permettre de se libérer de leurs dernières entraves et des derniers regrets qu'ils laissaient. L'action de ces sorciers préserve les gens ordinaires de bien des accidents, même si ces derniers ne sont pas en mesure d'apprécier l'harmonie qu'apporte cet étrange travail.

ELIXIR DE LONGÉVITÉ

BRANCHE: Nécromancie

TEMPS D'INCANTATION: 1 semaine

DIFFICULTÉ: 20 + 2 par mois de jeunesse ajouté

MATÉRIEL: Au moins un litre de sang d'un être humain tué par le sorcier il y a moins de 24H au moment où l'incantation commence

FOCALISEUR: Une fiole de liquide quelconque, ou n'importe quel autre élément comestible

RISQUE: Annulation de tous les précédents effets de l'elixir, ce qui entraîne un vieillissement accéléré et immédiat

EFFET: Incantation interdite par excellence en ce qu'elle oblige à sacrifier des vies humaines, l'elixir de longévité permet à celui qui l'ingère d'améliorer considérablement son espérance de vie et de conserver sa jeunesse.

Ainsi, avec une Difficulté de 30, le sorcier pourra retrouver la jeunesse et la vigueur de ses 25 ans pendant cinq mois, et cette durée s'ajoute également à son espérance de vie maximale, ce qui signifie qu'il

mourra de vieillesse 5 mois plus tard que prévu. L'utilisation de plusieurs élixirs à la suite permet virtuellement d'être immortel tant que le personnage ne contracte pas de maladie ou n'est pas mortellement blessé.

Néanmoins, à la fin de l'effet de l'elixir, le sorcier retrouve son âge réel et l'apparence qui correspond s'il n'a pas consommé d'autre élixir entre temps. Ainsi, ce sort ne permet que de conserver sa jeunesse que tant que l'elixir fait effet, et le temps qu'a gagné le personnage est rattrapé d'un coup lorsque le sort cesse de faire effet, ce qui explique que ceux qui utilisent cette incantation ne puissent plus s'arrêter de tuer une fois qu'ils ont commencé.

SERVITEUR TRÉBUCHANT

BRANCHE: Nécromancie

TEMPS D'INCANTATION: 4 heures

DIFFICULTÉ: 20 + 2 par corps contrôlé par le personnage

MATÉRIEL: Aucun

FOCALISEUR: Un message écrit de la main du sorcier et placé dans la bouche ou l'orbite de chaque corps à ranimer

TÉMOIGNAGE MACABRE

BRANCHE: Nécromancie

TEMPS D'INCANTATION: 2 heures

DIFFICULTÉ: Résolution de la cible de son vivant, +2 par question à poser au défunt au-delà de la première

MATÉRIEL: Un corps humain mort depuis moins d'une semaine

FOCALISEUR: Une pièce de monnaie placée sous la langue du défunt à interroger

RISQUE: L'esprit du mort se fâche et hante les cauchemars du personnage (cf. sort cauchemar récurrent pendant une semaine)

EFFET: Témoignage macabre permet de rappeler dans son corps quelques instants l'esprit d'un mort afin de lui poser des questions. Le sorcier peut poser autant de questions qu'il l'a décidé au moment de lancer l'incantation (ce qui augmente la Difficulté du sort). La cible répond de son mieux si le test d'incantation est une réussite, mais elle n'en sait jamais plus qu'au moment de son décès. Si elle s'avère incapable de répondre, une question est tout de même dépensée. De plus, les réponses sont toujours courtes, cryptiques et à interpréter.

Aussi étrange que cela puisse paraître, le corps doit pouvoir répondre, ne serait-ce que mécaniquement. Ainsi, un cadavre sans tête, ou qui n'a plus de langue, ou auquel il manque n'importe quel élément qui l'empêche d'articuler ne peut pas répondre aux questions du nécromancien. Des dommages légers ne suffisent cependant pas à l'empêcher de parler.

Cette incantation ne peut être employée qu'une fois avec succès sur une même cible. Tant qu'un ou plusieurs sorciers échouent, ils peuvent retenter le sort, mais si le corps est interrogé avec succès une fois, même pour une seule question, il ne pourra plus l'être à nouveau en utilisant le Témoignage macabre.

RISQUE: Les morts-vivants déjà contrôlés par le personnage échappent à son emprise et deviennent fous. Ils s'en prennent principalement au sorcier

EFFET: Cette incantation permet de ranimer un corps mort de taille M ou moins et de lui donner un résidu d'esprit. Le corps a alors l'apparence d'un squelette décharné, ou d'un zombi, selon son état au moment de l'incantation. Il obéit au sorcier et peut recevoir des instructions très simples, comme de garder un endroit, ou d'attaquer tout ce qu'il voit, mais il est inefficace dès lors que la moindre condition entre en jeu. Le sorcier peut à tout moment changer les instructions données à un serviteur.

Les serviteurs trébuchants ont le profil suivant. Ils n'ont aucune caractéristique intellectuelle, et souffrent d'une lenteur qui leur impose un malus naturel à leur score d'Initiative. Ils sont incapables d'utiliser le moindre outil ou d'employer une arme.

- For 15, Dex 8, Vig 14
- +12 en Mêlée (mains nues), 1D6 + 5 points de dégâts létaux, Allonge 1
- Santé 14, Vitesse 11, Initiative -5.
- Esquive 6, Endurance 30, Sang-froid -, Résolution -, Parade 22

Les zombies créés n'ont pas de points de Souffle et sont détruits lorsqu'ils arrivent à 0 en Santé. Ils sont immunisés aux maladies, aux poisons, à l'essoufflement, à la fatigue, à l'aveuglement ou à la surdité, ne peuvent pas être étourdis ni souffrir d'états psychologiques.

Une fois animés, ils doivent être détruits ou le sort doit être rompu pour qu'ils retournent à leur état de corps inerte.

Outre la difficulté à trouver et maintenir les corps, un sorcier ne peut pas contrôler tous les zombies qu'il souhaite. Il ne peut pas maîtriser plus de morts-vivants qu'il n'a de points en Résolution avec cette incantation. S'il dépasse cette limite, les zombies en trop échappent à son emprise et s'en prennent à toute personne à leur portée.

La sorcellerie est une chose rare dans le monde d'Eris, car elle implique une certaine connaissance du monde spirituel. A une époque où la science et la raison dominent, peu de personnes font le pas qui les amène à découvrir l'existence d'une autre réalité, et les pouvoirs en place essaient de taire et de cacher la plupart des actions surnaturelles même s'il en est toujours certains pour apprendre à utiliser les forces occultes.

Mais d'autres vont encore plus loin, et développent leurs propres pouvoirs surnaturels. Ce processus implique un contact fort avec le monde spirituel, plus fort que ce que la plupart des gens pourrait connaître, et est donc souvent accidentel ou fortuit: un personnage pourrait ainsi développer un pouvoir mystique suite à une rencontre avec un puissant démon, ou après avoir été au centre d'une catastrophe surnaturelle. D'autres le possèdent de naissance, car un de leurs ascendants possédait du sang d'une créature surnaturelle dans les veines. Ceux qui obtiennent ce don, quel qu'en soit l'origine, sont appelés Mystiques.

Le pouvoir d'un mystique est sans commune mesure avec les pratiques occultes ordinaires: il prend beaucoup moins de temps à activer, est bien mieux contrôlé par son propriétaire et ne demande aucun focaliseur: l'énergie spirituelle employée est celle du personnage lui-même. A bien des égards, ce sont des «superpouvoirs» qui changent littéralement la vie de ceux qui les possèdent. En bien, car ils leur permettent de réaliser des exploits surhumains, et en mal, car de tels pouvoirs suscitent la crainte de la part du peuple (qui n'en connaît pas l'existence) et la convoitise de ceux qui connaissent cette réalité. Dès lors qu'un personnage commence à employer des pouvoirs mystiques, son destin est changé à jamais et les situations hors normes commencent à pleuvoir autour de lui. C'est pourquoi la plupart des mystiques ont pour habitude d'agir le plus discrètement possible.

En obtenant un pouvoir de ce genre, un personnage s'engage définitivement, par choix ou par obligation, dans la face obscure et cachée du monde d'Eris,

la plus dangereuse et la plus excitante. Beaucoup y perdent la vie, mais certains parviennent à survivre aux épreuves qui les attendent. Petit à petit, le pouvoir spirituel qui coule dans leurs veines fait d'eux plus que de simples mortels.

Un personnage peut acquérir un tel pouvoir en achetant l'atout correspondant avec ses points d'expérience, à un moment que le Conteur jugera opportun. Il peut ensuite l'augmenter avec la pratique normalement. Comme pour les pouvoirs de super-héros, il existe autant de pouvoirs mystiques que de mystiques, et le pouvoir acquis par un personnage doit être créé avec le Conteur de manière à refléter sa personnalité.

Des exemples existants dans les Contes Interdits, la Chronique prévue avec ce jeu, qui vous montreront quelle évolution vous pouvez apporter à un pouvoir.

La plupart des personnages héroïques d'Eris ont un, voire deux pouvoirs mystiques, mais tâchez de ne pas aller plus loin, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, créer un pouvoir mystique demande une idée forte et intéressante, et vous n'en aurez peut-être pas des dizaines en stock. De plus, mieux vaut un ou deux pouvoirs représentant bien le personnage qu'une débauche d'effets surnaturels.

Enfin, la multiplication sans fin des capacités mystiques risque de rendre les scénarios un peu trop évidents pour les personnages, et de reléguer l'usage de la sorcellerie au second plan.

N'oubliez donc pas de créer des pouvoirs qui permettent suffisamment d'utilisations différentes pour que les joueurs s'amuse avec. La capacité de faire des dégâts peut être amusante un moment, mais rapidement le joueur risque de s'en lasser. Apprendre à utiliser un pouvoir hors norme et découvrir petit à petit de nouvelles possibilités est un des plaisirs offerts par ce système, aussi devriez-vous créer des pouvoirs mystiques suffisamment ouverts.

Dernier conseil: comme pour tout Atout, n'acceptez jamais un pouvoir mystique que vous ne vous sentez pas de gérer.

CRÉDIT ILLUSTRATIONS

Si j'ai eu la possibilité et la chance d'avoir l'autorisation d'un certain nombre des illustrateurs dont j'ai emprunté les images, cela n'a pas été le cas pour tous. Project; Eris est un jeu 100% gratuit qui ne vise pas à porter atteinte à leurs droits, aussi les illustrations seront-elles retirées sur demande de ces personnes si elles le souhaitent. En attendant, je me permets au moins de faire leur pub. Allez donc jeter un coup d'oeil à leurs galeries sur deviantart, ça vaut le coup!

GÉNÉRAL

Raccoon City par ErickZombie (Couverture) - top hat skull par CRAZYGRAFIX (Jack)
Dark alley par Hideyoshi (intro) - Detective's office par etwoo (transitions)

CHAPITRE I

Cerberus par Vyrilien - Ai-30032011 par aditya777

CHAPITRE II

Detective par GENZOMAN - After bar par cwutieangel - library par tahra
Inktomi Paris 2012 par missgizmo - psycho gunfight par spriteocarina - Sniper par GeFForce
Free Bitchpar SuiginTwo - Pimp my ride par meandmyrobot
gathering wilderness par residentsmooth

CHAPITRE III

LS AdiKartika par virus-AC74 - cheese grater x butcher knife par sm exery
Cross your Heart n Hope to Die par Complication 05 - Blind Angel par MalyTraktorek

CHAPITRE IV

Boricua par Messa - Behemoth par walachnia

CHAPITRE V

devil eye par yangqi - spirit broker par aozorize - kidnapped par mizore kizu
blawr par viviphyd - TSUBAKI par kanjinhven

CHAPITRE VI

Jun with a gun par Littlelinky - Contact Anti Material Rifle par Shimmering Sword
Red Queen par MMMurdock - untitled 1 par aditya777

CHAPITRE VII

Occult par Lost Lenore 666 - Shaman par anotherwanderer
Chronoscape the undersnow par alexiuss - TAROT the star par len yan
nightmare par jerry8448