

MANO QUANTE



# IMMERSIVE SYSTEM



Le système de jeu adapté à tous vos univers,  
offrant une expérience immersive.



Système libre de droit



**IMMERSIVE**  
SYSTEM

## Préface

Ici vous trouverez un système de jeu pour votre jeu de rôle. Il n'y a pas de monde attaché. Des pistes vous sont proposées. Il est fait sous trois angles d'approche : époque passée, moderne et futuriste.

Ce système est libre de droit, sous licence **Creative Commons BY 4.0**.

Vous pouvez l'utiliser librement à titre commercial ou pour votre usage personnel. Vous pouvez y adjoindre des règles et oeuvres dérivées sorties de votre imagination.

En contrepartie de cet usage gratuit le logo Q Immersive System doit figurer sur votre quatrième de couverture, et vous devez, dans l'ouvrage, créditer :

- le nom de l'auteur, **Mano Quante** ;
- son jeu, **Quantiques - réalité altérée** ;
- et le site, **www.quantiques.space**.



## Historique

- 2002 Début d'utilisation du Q Immersive System par Mano Quante pour le JdR Quantiques.
- 2012 Premier test officiel du système au Festival International des Jeux de Cannes.
- 2016 Dépôt légal auprès de le SACD.
- 2021 Dépôt légal auprès de la Bibliothèque Nationale de France et sortie officielle du Jeu de Rôle Quantiques.
- 2023 16 mai, le Q Immersive System est en ligne et libre de droit.

Vous trouverez ici la mécanique centrale du système issu du Jeu de Rôle **Quantiques - réalité altérée**.

## Tests et enquête

Depuis sa création, ce système a été testé auprès de milliers de joueurs. Il a été joué dans diverses associations et dans des dizaines de festivals.

Une enquête a été faite suite aux parties jouées pour savoir quels étaient les trois mots qui les caractérisaient. C'est le mot immersif qui est ressorti le plus souvent, d'où le nom de ce système.

**Q Immersive System**  
version 1.02

## L'histoire doit être Reine !

Ce système a été pensé pour disparaître au profit de l'histoire partagée par la table. Il vise à maintenir le flux de l'aventure afin qu'elle soit interrompue le moins possible par les calculs et les discussions autour des règles chiffrées ou non. Son objectif est de minimiser les interactions méta-jeu, en dehors du flot de l'histoire principale.

Il ne reste que l'essentiel pour jouer. Ce système minimaliste est à la fois rapide et suffisamment riche pour prévoir un grand nombre de situations. Il introduit de l'aléatoire pour éviter que l'histoire ne soit trop prévisible et les joueurs ont la possibilité de faire des choix tactiques très simples mais potentiellement décisifs.

Fin de la préface, entrons dans l'**Immersive System**...



**IMMERSIVE**  
SYSTEM

# Q Immersive System

En jeu de rôle, il existe de multiples mécaniques de jeu. Ce qui fait l'Originalité d'un système c'est sa manière unique de les assembler. Il faut donc trouver une originalité pour son coeur de système, central, ensuite viennent ses sous systèmes.

Le Q Immersive System présente l'essence d'un système simple et efficace qui peut facilement s'adapter à votre monde de jeu de rôle.

## Table des matières

- 1 - Création de personnage
- 2 - Système de jeu
- 3 - Compétences
- 4 - Santé
- 5 - Confrontation
- 6 - Jauge univers
- 7 - Pouvoirs
- 8 - Bestiaire
- 9 - Conseils au Meneur de jeu



## Glossaire

**Mj** : meneuse, meneur de jeu.

**Pj** : personnage-joueur.

**Pnj** : personnage non-joueur.

**d10** : 1 dé à 10 faces.

**d100** : 2 dés à 10 faces, ensemble ils se lisent comme un dé 100. C'est-à-dire un nombre à deux chiffres (dizaine et unité).

**Niveau** : score écrit sur la feuille de personnage.

**R** : réussite.

**Round** : unité de temps qui permet de mieux gérer les actions des Pj.

**Pv** : points de vie.

**Ar.** : armure.

**Dégâts + 7** : fait + 7 points de dégâts à l'adversaire.

**Jet** : jeter le ou les dés.

**Q** : points de Quantum, de magie.

**Test** : obtenir des réussites avec ou sans jet de dé.

**Jet de Sauv.** : jet de sauvegarde sous une caractéristique pour éviter une mauvaise situation ou résoudre un problème.

**Option** : avant de commencer à jouer le Mj décide s'il choisi cette règle optionnelle ou non.

**Crédits** : auteur, Mano Quante; couverture Guillaume Follet.

# 1 - Création de personnage

La création de personnage est importante pour l'immersion. Il faut s'appliquer lors de leurs créations car ce sont eux qui sont au coeur de l'histoire.

## 1 - Choisir une espèce

Si votre monde ne contient pas d'espèce passez à l'étape 2. Chacune des espèces jouables par les Pj doit présenter une ou des particularités physiques, visuelles et des règles particulières. A vous de les choisir.

Par exemple : taille ; poids ; espérance de vie ; type de reproduction ; particularités physiques : un sens particulier, une vision spéciale, une arme ou une armure naturelle, un besoin particulier, une capacité de se mouvoir différente...

L'espèce a un impact sur les caractéristiques chiffrées de votre personnage. Elles ont un maximum atteignable différent suivant l'espèce choisie.

## 2 - Choisir un métier

Comme dans la réalité il existe une multitude de métiers, le joueur, en accord avec le Mj, peut donc choisir celui qu'il souhaite. Il faudra que les compétences de son personnage soient prises logiquement en rapport avec le métier choisi, et au final validées par le Mj.

Voici quelques exemples parmi les plus courants :

**Epoque passée** - courtisan, médecin, scribe, conducteur de calèche, garde du corps, guerrier, héraut, barde, guide, agriculteur, prostitué, roublard, voleur, bonimenteur, marchand, baladin, moine, artisan, espion, assassin, milicien, astrologue, alchimiste, mendiant, bouffon, servent, écuyer, chevalier...

**Epoque moderne/futuriste** - généticien, électronicien, médecin, roboticien, teck, bureaucrate, spécialiste du renseignement, émissaire, garde du corps, homme/femme d'affaires, détective, religieux, légionnaire, assassin, maître chien, pilote, mercenaire, soldat, policier, sniper, commando, espion, athlète, chasseur de prime, reporter, écrivain, ouvrier, pirate, prostitué...

## 3 - Place du Pj dans l'histoire

Pour faire des histoires plus riches, plus étayées et avoir une cohérence de groupe, il est conseillé à chaque joueur de répondre à ces 4 questions :

**Pourquoi faire équipe avec les autres personnages** : un lien de parenté. un(e) ami(e) d'enfance. une dette d'honneur. un couple. une promesse. besoin d'eux pour survivre. des valeurs communes...

**Quel est votre objectif de groupe** : défendre une cause. se rebeller contre l'ordre en place. servir une organisation, une corporation ou une maison noble. lutter contre une menace. gagner de l'argent. monter une organisation. préserver l'humanité. s'emparer d'un territoire. faire tomber des têtes...

**Quels sont vos objectifs individuels** : devenir un héros. être un bon samaritain. retrouver quelqu'un. devenir riche. acquérir du pouvoir. avoir le meilleur équipement. acquérir du savoir. connaître les secrets les plus indicibles...

**Qu'est-ce qui a marqué le passé de votre personnage** : un travail pour un patron peu scrupuleux, une vie déléguée, une vie de premier de la classe, un acte héroïque, une guerre, une invention géniale lui a été volée, une famille décimée, des mariages successifs, des enfants dans chaque astroport, une

appartenance mafieuse...

## 4 - Culture, pays, planète

A moins qu'il n'y ait qu'une espèce par pays ou planète, caractérisez quelques lieux de votre monde d'où peuvent provenir les Pj. Cela peut se faire à travers divers éléments. Exemples : vêtements, tatouages, scarifications, habitudes de mariage, rituels, majorité, manière de saluer, habitudes culinaires, comportement envers une caste ou catégorie sociale, comportement avec le sexe opposé, tabou, habitudes sexuelles, animosité envers autrui ou une espèce, attirance envers..., trait de caractère plus marqué, trait de caractère moins marqué, histoire culturelle marquante suite à une guerre, un cataclysme...

## 5 - Description du Pj

### Description mentale :

Chacun des éléments choisis ne doit pas être joué à outrance car cela peut possiblement nuire à l'histoire.

**Qualités** : fidèle, généreux, débonnaire, organisé, avenant, prudent, réfléchi, sociable, loyal, extraverti, stable, sérieux, entreprenant, créatif, souriant, fin gourmet, romantique...

**Défauts** : arrogant, brutal, curieux, égoïste, insouciant, dépensier, insoumis, fier, intolérant, naïf, nerveux, méfiant, paresseux, peureux, introverti, rêveur, rude, tentation facile (sexe, alcool, jeux...), timide, lunatique, rancunier, vénal...

**Personnes aimées/détestées** : parent(s), parent(s) d'adoption, enfant(s), frère(s), soeur(s), amant/maîtresse, conjoint(e), ami d'enfance, mentor, star, animal de compagnie...

**Habitudes & manies** : se balade toujours avec son objet fétiche (arme, lunettes, gants...), aime réciter des poèmes, prie avant les repas, fait des origamis, pianote constamment avec ses doigts sur toutes sortes de support, collectionne de petits objets, griffonne constamment, s'arrête systématiquement devant de la nourriture, passe beaucoup de temps à choisir ce qu'il achète, propose toujours de jouer aux cartes, fumeur, mâcheur de chewing-gum, n'aime pas les ordures, laisse traîner ses habits, marche sans chaussures dès qu'il peut...

### Description physique :

Elle peut être remplacée par un beau dessin personnel ou une illustration existante.

**Âge, Taille, Poids** : à vous de choisir en tenant compte de votre espèce.

**Visage** : nez aquilin, traits réguliers, tâches de rousseurs, yeux vairons, petite cicatrice, mâchoire large, front dégagé, frange, grain de beauté, fossettes de joues ou de menton, piercings, tatouages, sourcils abondants, longs cils, quasiment pas de cils, barbe soignée, rides d'expression, borgne, petites oreilles, visage buriné, chauve, maquillage recherché, peau de bébé, métisse, peau jaune, noire, olive, mâte, claire...

**Corps** : massif, démarche assurée, boiteux, gestes fluides, longues jambes, vif, épaules larges, svelte, musculeux, gras, rondelet, poilu, squelettique, belle poitrine, fesses plates, manchot, démarche féline, manières gauches, souple, disproportionné, cicatrices rituelles, ongles soignés...

### Tenue & autres équipements spéciaux :

Epoque passée - bijou particulier, talons hauts, gants, canne épée, lunettes, habits superposés, cuir de protection, torse

nu, animal de compagnie, sac à dos, bottes montantes, arme familiale...

Epoque moderne/futuriste – bijou particulier, talons aiguilles, treillis, gants, exosquelette, lunettes high-tech, habits superposés, salopette de travail, pare-balles, torse nu, robot de compagnie, sac à dos anti-grav, bottes magnétiques...

## 6 - Caractéristiques principales

Les 6 caractéristiques de votre personnage : niveau **minimum 5, maximum 16**. Certaines espèces peuvent atteindre un maximum de 24.

Mettez **11 points dans chaque caractéristique**. Puis enlevez 1 point dans une caractéristique pour le transférer dans une autre. Vous pouvez faire autant de transferts que vous voulez, cependant ne dépassez pas les maximums choisis pour vos espèces. Si vous voulez aller au-delà de 16 dans une caractéristique, enlevez 3 points pour 1.

**Raisonnement (Rai)** : représente la mémoire, l'esprit de déduction et de logique. Par défaut c'est aussi la capacité de percevoir les choses aux alentours.

**Charisme (Cha)** : représente l'apparence du personnage, mais aussi sa présence, l'impression qui s'en dégage.

**Energie (Ene)** : futuriste (Energie), contemporain (Chance) ou époque passée (Magie). C'est la puissance spirituelle du personnage, appelée chi par les asiatiques.

**Force (For)** : représente la puissance musculaire et son contrôle.

**Option** : un personnage parcourt 15 mètres par round (3 secondes), + 1 mètre par point au-dessus de 12 en Force.

**Adresse (Adr)** : représente l'agilité, l'habileté physique du personnage. Elle sert également à déterminer sa rapidité, son Initiative Physique (IP).

**Constitution (Con)** : représente la vitalité du personnage. C'est aussi la résistance du corps contre les toxines, les maladies...

**Jets de sauvegarde** : les personnages devront parfois échapper à des situations extrêmes ou résister à de violentes attaques. Dans ce cas ils pourront faire un jet de Sauvegarde : **jetez 1d10 x 2** dont le résultat doit être inférieur ou égal à une caractéristique choisie par le Mj.

Quelques exemples qui peuvent arriver lors d'un scénario :

**Rai** : pour ne pas céder à la peur, à la folie.

**Cha** : pour éviter une honte sociale.

**Ene** : pour résister aux chocs violents qui entraînent un évanouissement ; pour échapper à un événement extérieur telle qu'une altération de la réalité ou une altération magique.

**For** : pour résister aux chocs violents qui entraînent la mort.

**Adr** : pour se rattraper in extremis avant de tomber.

**Con** : pour résister aux toxines, aux poisons et en limiter les effets.

Exemple : une pinte de bière tombe de la table. Il faut faire un jet de Sauv. (Adr.) 1d10 x 2 : le Pj obtient 3 x 2 = 6 ce qui est sous son Adresse qui est de 12. Il la rattrape au vol.

Le Mj peut appliquer des modificateurs aux jets de sauvegarde en fonction de la situation.

Exemple : un monstre de 3 mètres hurle au visage d'un Pj, c'est effrayant : lancer 1d10 avec un malus de 2 sur votre

caractéristique, pour un jet de Sauv. Rai - 2. Ce Pj a un Raisonnement de 14. Pour ce jet, il ne sera plus que de 12. Si le jet est raté le Pj sera effrayé.

## Caractéristiques secondaires

**Bonus de Dégâts (BD)** : chaque point au-dessus de 12 en Force apporte + 1 aux dégâts infligés par le personnage.

**Points de Vie (PV)** : c'est le nombre maximum de points de vie dont dispose le personnage.

- Si vous choisissez un mode réaliste : Pv = 2 x Constitution.

- Si vous choisissez un mode héroïque : pour les Pj, Pv = 3 x Constitution.

- Rajoutez l'**Initiative Mentale (IM)** = Raisonnement + 10, si vous lancez un pouvoir (p. 11). Cette initiative entre en compétition avec l'Initiative Physique (IP).

- Rajoutez les **Contacts** : le nombre maximum de contacts que le personnage est capable de conserver est égal à son Charisme/2.

Option

## 7 - Compétences

Les compétences représentent ce que votre personnage est capable de faire. Choisissez 12 compétences en rapport avec le métier de votre joueur :

- 3 compétences de niveau 7;

- 6 compétences de niveau 6;

- 3 compétences de niveau 4.

Note : vous pouvez sacrifier 1 ou 2 compétences et en échange acquérir 1 ou 2 pouvoirs.

## 8 - Pouvoirs

Les pouvoirs sont des capacités spéciales qui sortent de l'ordinaire. Il peut s'agir de sortilèges, de pouvoirs psioniques, de capacités physiques ou psychiques extraordinaires. Il vaut mieux dans un premier temps ne pas trop en accorder aux joueurs pour qu'ils puissent les apprendre au fur et à mesure des séances. Ici, p. 11, nous en proposons quelques uns.

Un joueur peut sacrifier 1 ou 2 compétences de niveau 7 pour acquérir 1 ou 2 pouvoirs au maximum.

## 9 - Equipement

Le Mj discute avec le joueur et lui accorde quelques équipements de départ. Il doit être cohérent avec le personnage créé et son histoire. Si le Pj doit se balader avec son équipement, pensez à ce qu'il ne soit pas trop lourd ou trop encombrant.

La création de Pj se termine ici.

# Feuille de personnage

## Création

Début de création

1

Choisir une Espèce

2

Choisir un métier

3

Place du PJ dans l'histoire

4

Choisir :  
- une culture et/ou,  
- un pays et/ou,  
- une planète

5

Description de votre PJ

Descriptions mentale et physique

6

Caractéristiques

11 points dans chacune

(transferts possibles d'1 point contre 1 point).

(transferts de 3 points contre 1 au-delà de 16).

Respectez les max. d'espèces.

**a** Bonus de Dégâts.

(BD : + 1 par point > 12 en For)

**b** Points de vie.

(Mode réaliste. PV : Constitution x 2)

(Mode héroïque. PV : Constitution x 3)

**c** Initiative Mentale.

(IM : Rai + 10)

**d** Contacts.

(C : Charisme / 2)

7

Compétences

3 de niveau 7

6 de niveau 6

3 de niveau 4

8

Pouvoirs

9

Equipement

Personnage créé

**Description Mentale**

Qualités

*Loyal* 5.1

*A l'écoute*

Défauts

*Introverti*

*Méfiant*

Personne(s) aimée(s) / détestée(s)

*Haîne de son frère cadet*

*Aime Sally*

Habitudes et manies

*Signe ses méfaits d'un dragon*

Compétences

*Mégalité 4*

*Sécurité 6*

*Contact léger 7*

*Corps à corps\* 7*

*Lancer 6*

*Acrobatie\* 4*

*Athlétisme\* 6*

*Escalade 6*

*Furtivité 7*

*(Se) cacher 6*

*Sens 6*

*Fouille 4*

**QUANTIKES**

relative altérée

Nom

*Toshiro Mizume*

**Description Physique**

Espèce / Age / Taille / Poids

*Sélénite 32 ans*

*1m73 65 kg*

Visage

*Petite Cicatrice*

*Pupille : vision en lumière faible*

Corps

*Démarche féline*

Tenue / Equipements spéciaux

*Armure de combat Shinkoku*

Armure

- 7

Vie

36 b

Historique / Equipement / Pouvoirs

Métier : *Ninja mercenaire* 2

Culture : *Shinkoku* 4

*Jeunesse : formation Dojo Budo*

*Teme d'une fratrie*

*A tué son meilleur ami par erreur*

*Est amoureux d'une danseuse de talent.*

*Ses parents âgés habitent la capitale.*

*Compagnon de combat de (Pj)*

*A une dette envers (Pj)*

- *Armure de combat - 7, avec module de camouflage (donne + 1 en (Se) cacher.*

- *4 shurikens + 4*

- *3 mini-grenades fumigènes (rayon 10 mètres).*

- *1 grappin magnétique*

- *1 katana + 4*

*Vif comme l'éclair : 7 Q, personnel, 7 rounds, Donne + 1 action* 9

Option

### Besoin d'un démarrage immédiat ? La création sur le pouce :

Pensez à un concept de personnage et ne faites que l'étape 6 : répartition des points de caractéristiques.

Par la suite, vous pouvez construire votre personnage et remplir les éléments au fur et à mesure de l'histoire, lorsqu'ils vous sont utiles.

EXEMPLE : en jouant votre personnage vous découvrez qu'il a une qualité, il est sociable. Remplissez la case *Qualités*. Un peu plus tard, vous lui découvrez une manie, il nettoie ses armes tous les matins. Remplissez la case *Habitudes et manies*. Puis, vous avez besoin de connaître le nombre de vos points de vie, faites le calcul au moment où c'est utile pour votre personnage. Puis, un combat éclate, vous avez un *Pistolet Punisseur* et vous pouvez mettre dans la compétence *Arme de poing*. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que votre personnage soit complété.

# 2 - Système de jeu

## Lecture du dé à 10 faces

Utilisez un d10. 1 dé à 10 faces. Le 0 vaut 10.

## Réussite avec risque

Avec un jet de dé : lancez votre dé à 10 faces. Pour réussir une action, il faut que votre d10, fasse un chiffre inférieur ou égal au niveau de compétence de votre personnage. **La simple lecture du résultat du dé vous donne alors le nombre de Réussites (R) obtenu.** Plus le Pj obtient de R, plus son action est de qualité. Le Pj énonce le nombre de R obtenu au Mj.

EXEMPLE : niveau de compétence : Athlétisme 7 ; votre jet (3) donne 3 R.

Une action est ratée si le jet de dé obtenu est supérieur au niveau de compétence de votre personnage. Un 0 est toujours un échec.

## Actions simplissimes

Le Mj peut considérer ce type d'action comme étant réussi automatiquement sans même qu'il y ait besoin de faire appel au système de réussites.

## Bonus ou Malus

Selon la difficulté ou la simplicité de l'action à accomplir le Mj peut mettre des malus ou bonus aux niveaux de compétences ou des caractéristiques (-/+ 1, à -/+ 4).

EXEMPLE : bonus + 2 en (Se) cacher si un Pj a eu le temps d'étudier un lieu ; un Pj ayant un niveau de compétence de 6 se retrouvera avec un niveau de compétence de  $6 + 2 = 8$ .

EXEMPLE : malus - 2 en Charisme pour un personnage couvert de boue.

La table suivante indique les qualités de réussite.

REUSSITES	QUALITES
0 R	Ça passe juste
1 R	Moyen
4 R	Très bien
7 R	Excellent

## Réussite sans risque

Cette règle dite de réussites automatiques peut être utilisée si le joueur le désire. Seuls les Pj expérimentés (c'est-à-dire ayant un niveau de compétence de 4 et +) peuvent l'utiliser. Elle permet à un Pj de ne pas échouer face à des actions qui lui paraissent simples étant donné son expérience.

Ici le joueur peut réussir sans faire de jet. Il obtient des réussites automatiques pour faire ses actions et s'assure un nombre de R minimal. Dans ce cas, le nombre de R obtenu est égal à son niveau de compétence - 4. Le joueur annonce ses R au Mj.

EXEMPLE : niveau de compétence : Baratin 6 (- 4) donne un score final de 2, soit 2 R.

## Action longue

Si besoin les R peuvent se cumuler sur plusieurs rounds pour atteindre un nombre de R déterminé par le Mj.

EXEMPLE : des ennemis arrivent à l'horizon et il reste peu de temps aux Pj pour ouvrir une porte et leur échapper. Pour crocheter une porte, le Mj pourra demander 12 R, dans la compétence Mécanique, sur 3 rounds. En attendant les autres Pj pourront par exemple couvrir leur compagnon.

Cela instaure un suspens pour des actions pressantes.

## Critiques et Maladresses

Après quelques parties, si vous voulez des règles plus complètes, vous pouvez ajouter cette règle optionnelle, ci-dessous, qui utilise un d10 complémentaire au premier d10 utilisé.

## Lecture du dé à 100 faces.

Utilisez un d100. Il est composé de 2 dés à 10 faces, qui lancés ensemble se lisent comme un dé 100. Les 2 dés doivent être différenciés (lancez les les uns après les autres ou ayez 2 couleurs différentes). Obtenez ainsi un nombre à deux chiffres. Un dé représentera les dizaines et l'autre les unités. Le résultat du jet peut aller de 01 à 00 (lu comme 100).

## Double !

Le dé des dizaines suit toujours la règle « Lecture du dé à 10 faces ». Par contre le dé des unités n'est utile que s'il est identique au dé des dizaines. Lorsqu'il fait un double, deux possibilités se dessinent alors :

**Critique !** Si vous faites un double et que le dé des dizaines est **sous** votre niveau de compétences, on dit que vous avez fait un critique. L'action du Pj est particulièrement bien réussie : ajoutez 5 R à votre nombre de réussite.

EXEMPLE : niveau de compétence : (Se) cacher 7, et un jet au d00 qui donne 44, vous obtenez un critique :  $4 R + 5 R = 9 R$ .

**Maladresse !** Si vous faites un double et que le dé des dizaines est **au-dessus** de votre niveau de compétences, on dit que vous avez fait une maladresse. L'action du Pj est largement ratée et une catastrophe (petite ou grande) arrive.

EXEMPLE : niveau de compétence : Sécurité 7, et un jet au d00 qui donne 88, vous obtenez une maladresse : le système de sécurité que Brooklyn essaie de pirater vient de bloquer irrémédiablement la porte.

## Résultat 00

Ce résultat qui est toujours considéré comme une maladresse, quel que soit le niveau de compétence du personnage.

REUSSITES	QUALITES
0 R	Ça passe juste
1 R	Moyen
4 R	Très bien
7 R	Excellent
10 R	Incroyable
13 R	Héroïque

# 3 - Compétences

Les compétences représentent ce que votre personnage est capable de faire. Chacune a un niveau qui peut soit être inexistant, soit aller de 4 à 9.

Les compétences avec un \* permettent d'esquiver. Les compétences avec (spé : spécialité) sont à préciser.

Un Pj qui assiste un autre personnage lui donne un bonus de +1 sur son niveau de compétence

## Compétence sans niveau

Si un Pj n'a pas de niveau de compétence, le joueur peut faire un jet sous une de ses caractéristiques. Dans ce cas, le Mj choisit celle qui paraît le plus logique, comme par exemple : la

caractéristique Adresse pour la compétence Lancer. Son **jet sera (1d10 x 3)**. Si le score obtenu est sous cette caractéristique, l'action est réussie, dans ce cas on ne tient pas compte du résultat du dé, **le nombre de R obtenu sera invariablement de 0 R**. Si le score obtenu est au-dessus, l'action est ratée.

EXEMPLE : Adresse 15 ; Si le jet de 1d10 x 3 sous sa caractéristique est réussi (ex : 4 x 3 = 12 sous Adresse) alors le Pj obtient invariablement 0 Réussite, soit une qualité de réussite « ça passe juste » (p. 4).

## Compétence avec un niveau

Il suffit de faire un jet sous le niveau de la compétence utile.

## Epoque passée

Voici une liste non exhaustive de compétences utilisables si votre jeu se situe dans une époque passée.

### Connaissance

**Alchimie** : concocter des potions.

**Art (spé)** : le Pj connaît une spécialité (mode, chant, sculpture, peinture, jeu...). Le jeu est considéré comme un art.

**Artisanat (spé)** : le Pj a une spécialité (armure, arme...) qui sert à fabriquer et à réparer.

**Cartographie** : savoir trouver, lire et faire des cartes urbaines ou rurales.

**Commerce** : sens des affaires du personnage, estimer la valeur d'objets, organiser des opérations mercantiles, connaître les lieux propices au commerce.

**Etiquette** : connaissance des blasons, des familles nobles ; des commerçants et de leurs enseignes, des protocoles, art de briller en société de par son esprit, sa distinction... ou sa servilité. Etiquette sert aussi pour les autres milieux et permet de savoir comment nouer des relations sociales.

**Falsification** : reconnaître et créer de faux documents, insignes, tableaux, statuettes...

**Faune** : connaître les animaux, chasser et utiliser les produits dérivés qui en découlent, savoir se comporter face à eux.

**Flore** : connaître les plantes, savoir les trouver, utiliser les produits dérivés qui en découlent.

**Illégalité** : connaissance des milieux louches, des manières de s'approprier des choses illégales.

**Intrigue** : connaître certains secrets, savoir comment garder secrètes certaines relations.

**Lois** : connaître les règles qui régissent la société.

**Peuple** : connaître les différentes populations et leurs coutumes.

**Runes** : lecture des signes et écritures anciennes.

**Soin** : permet de soigner (p. 8). Un test de Soins fait récupérer le nombre de R obtenu.

**Survie (spé)** : comment survivre en milieu hostile, choisir un milieu (désert de sable, de glace...).

**Théologie** : religions et mythes.

### Communication

**Baratin** : raconter des bobards, qui ne sont crus qu'à court terme (quelques dizaines de minutes maximum).

**Charmer** : séduire.

**Commandement** : donner des ordres et se faire écouter.

**Négociation** : commercer, échanger, s'arranger.

**Psychologie** : évaluer la personnalité de quelqu'un, savoir s'il ment, voir s'il est psychologiquement stable.

**Rhétorique** : art de l'éloquence. Persuader ou convaincre quelqu'un à long terme de la justesse de ses dires.

**Style** : savoir bien présenter quelque soit le milieu où l'on va, cela permet aussi bien d'avoir de la prestance que de passer inaperçu. Déguisement, comédie, imiter.

### Combat

**Contact léger** : utilisation d'armes blanches à 1 main.

**Contact lourd** : utilisation d'armes blanches à 2 mains.

**Corps à corps\*** : c'est votre capacité à vous battre avec votre seul corps. Un haut niveau de compétence (7 ou +) signifie que vous êtes devenu un adepte des arts martiaux (choisissez lequel). Dès lors, votre Bonus de Dégâts augmente de +3.

**Lancer** : lancer juste et loin des objets ou arme de jet.

**Tir** : arc, arbalète, fronde...

### Corps

**Acrobatie\*** : exercices d'équilibre, de gymnastique périlleux.

**Athlétisme\*** : course, lancer, saut...

**Escalade** : grimper.

**Furtivité** : se mouvoir en restant discret.

**Natation** : nager.

**(Se) cacher** : se dissimuler en étant immobile, cacher des objets sur soi ou ailleurs.

### Manipulation

**Bricolage** : travail manuel de réparation ou de création sommaire.

**Cuisine** : savoir cuisiner avec peu, connaître des recettes...

**Dextérité** : correspond à l'habileté des doigts. Sert par exemple à crocheter, à voler dans les poches des autres, faire disparaître de petits objets à la vue de tous.

**Equitation** : savoir monter et entretenir une monture.

### Perception

**Sens** : remarquer quelque chose avec l'un de ses sens.

**Fouille** : chercher minutieusement, pister des traces...

# Epoque moderne

Voici une liste non exhaustive de compétences utilisables si votre jeu se situe dans une époque moderne. Modifiez la légèrement au besoin pour qu'elle couvre tous les aspects importants de votre jeu. Certaines compétences s'expliquent d'elles-mêmes.

## Connaissance

**Art (spé)** : le Pj connaît une spécialité (mode, chant, sculpture, peinture, jeu...). Le jeu est considéré comme un art.

**Artisanat (spé)** : le Pj a une spécialité (armure, arme...) qui sert à fabriquer et à réparer.

**Astronomie** : science des astres et de la structure de l'univers.

**Bureaucratie** : règlements, documentation, rangement, vous pouvez retrouver les documents compromettants, négocier avec les autorités ou utiliser d'obscures règles administratives.

**Cartographie** : concevoir et dessiner des cartes et plans.

**Chimie** : science des interactions des composants de la matière.

**Commerce** : sens des affaires du personnage, estimer la valeur d'objets, organiser des opérations mercantiles, connaître les lieux propices au commerce.

**Etiquette** : connaissance des entreprises et de leurs logos, des protocoles, art de briller en société de par son esprit, sa distinction... ou sa servilité. Etiquette sert aussi pour les autres milieux et permet de savoir comment nouer des relations sociales.

**Electronique** : connaître et utiliser les composants électroniques.

**Explosifs** : les reconnaître, les utiliser, savoir en mettre la bonne quantité au bon endroit.

**Falsification** : reconnaître et créer de faux documents ou insignes, qu'ils soient papier, ou numériques.

**Finance** : fournir, trouver de l'argent auprès du système bancaire.

**Histoire** : connaissance des événements du passé dignes de mémoire.

**Sociologie** : étude des relations et représentations sociales des sociétés.

**Théologie** : étude des questions religieuses et des dogmes.

**Illégalité** : connaissance des milieux louches, des manières de s'approprier des choses illégales.

**Informatique** : matériel et logiciels en rapport avec des ordinateurs ou avec ce qui s'y apparente. Permet de protéger et de pirater des systèmes.

**Médecine** : connaissance du corps humain. A bas niveau, elle est considérée comme un premier soin (p. 8). Un test de Médecine fait récupérer le nombre de R obtenu. Comprend aussi biologie, génétique...

**Mécanique** : inclut le crochetage de serrures.

**Pharmacologie** : connaissance des médicaments, poisons...

**Politique** : connaissance des divers systèmes politiques, aptitude à mener des luttes d'influence.

**Sécurité** : connaître, contourner les systèmes de sécurité.

**Survie (spé)** : comment survivre en milieu hostile, choisir un milieu (désert de sable, de glace...).

**Web** : capacité d'utilisation d'Internet.

## Communication

**Baratin** : raconter des bobards, qui ne sont crus qu'à court

terme (quelques dizaines de minutes maximum).

**Charmer** : séduire.

**Commandement** : donner des ordres et se faire écouter.

**Négociation** : commercer, échanger, s'arranger.

**Psychologie** : évaluer la personnalité de quelqu'un, savoir s'il ment, voir s'il est psychologiquement stable.

**Rhétorique** : art de l'éloquence. Persuader ou convaincre quelqu'un à long terme de la justesse de ses dires.

**Style** : savoir bien présenter quelque soit le milieu où l'on va, cela permet aussi bien d'avoir la classe que de passer inaperçu. Déguisement, comédie, imiter.

## Combat

**Arme de poing** : utilisation d'armes de poing à une main.

**Arme d'épaule** : utilisation d'armes d'épaule à 2 mains.

**Arme lourde** : utilisation d'armes lourdes de type canon.

**Contact léger** : utilisation d'armes blanches à 1 main.

**Contact lourd** : utilisation d'armes blanches à 2 mains.

**Corps à corps\*** : c'est votre capacité à vous battre avec votre seul corps. Un haut niveau de compétence (7 ou +) signifie que vous êtes devenu un adepte des arts martiaux (choisissez lequel). Dès lors, votre Bonus de Dégâts augmente de + 3.

**Lancer** : lancer juste et loin des objets, armes de jet ou grenades.

**Stratégie** : plan d'attaque ou de défense pour une masse d'hommes.

**Tactique** : plan d'attaque ou de défense pour un petit groupe.

## Corps

**Acrobatie\*** : exercices d'équilibre, de gymnastique périlleux.

**Athlétisme\*** : course, lancer, saut...

**Escalade** : grimper.

**Natation** : nager.

## Discrétion

**Furtivité** : se mouvoir en restant discret.

**(Se) cacher** : se dissimuler en étant immobile, cacher des objets sur soi ou ailleurs.

## Manipulation

**Dextérité** : correspond à l'habileté des doigts. Sert par exemple à voler dans les poches des autres, faire disparaître de petits objets à la vue de tous.

**Equitation** : monter et diriger les animaux, notamment les chevaux.

**Hélicoptère** : conduire ce type de véhicule.

**Moto** : conduire ce type de véhicule.

**Voiture** : conduire ce type de véhicule.

**Camion** : conduire ce type de véhicule.

## Perception

**Sens** : remarquer quelque chose avec l'un de ses sens.

**Fouille** : chercher minutieusement, pister des traces...

## Autres

Libre à vous d'ajouter d'autres compétences en vous assurant qu'elles ne fassent pas double emploi avec une compétence existante. Exemple : Avion, Cuisine, Langue chinois...

\* Les compétences marquées d'un \* permettent d'esquiver. Notez ce \* à côté des compétences sur votre feuille de personnage.

# Epoque futuriste

Voici une liste de compétences utilisables si votre jeu se situe dans une époque futuriste. Modifiez la légèrement au besoin pour qu'elle couvre tous les aspects important de votre jeu. Certaines compétences s'expliquent d'elles-mêmes.

## Connaissance

**Art (spé)** : le Pj connaît une spécialité (mode, chant, sculpture, peinture, jeu...). Le jeu est considéré comme un art.

**Artisanat (spé)** : le Pj a une spécialité (armure, arme...) qui sert à fabriquer et à réparer.

**Astrosavoir** : connaissances des astres et des phénomènes spatiaux. Sert aussi à calculer une trajectoire.

**Bureaucratie** : règlements, documentation, rangement, vous pouvez retrouver les documents compromettants, négocier avec les autorités ou utiliser d'obscures règles administratives.

**Chimie** : science des interactions des composants de la matière.

**Commerce** : sens des affaires du personnage, estimer la valeur d'objets, organiser des opérations mercantiles, connaître les lieux propices au commerce.

**Etiquette** : connaissance des blasons, des familles nobles ; des compagnies et de leurs logos, des protocoles, art de briller en société de par son esprit, sa distinction... ou sa servilité. Indispensable pour vivre parmi les nobles. Etiquette sert aussi pour les autres milieux et permet de savoir comment nouer des relations sociales.

**Electronique** : connaître et utiliser les composants électroniques.

**Explosifs** : les reconnaître, les utiliser, savoir en mettre la bonne quantité au bon endroit.

**Falsification** : reconnaître et créer de faux documents ou insignes, qu'ils soient papier, ou numériques.

**Illégalité** : connaissance des milieux louches, des manières de s'approprier des choses illégales.

**Intrigue** : connaître certains secrets, savoir comment garder secrètes certaines relations.

**Médecine** : connaissance du corps humain. A bas niveau, elle est considérée comme un premier soin (p. 8). Un test de Médecine fait récupérer le nombre de R obtenu. Comprend aussi biologie, génétique...

**Mécanique** : inclut le crochetage de serrures.

**Nanonétique** : connaissance de la robotique microscopique.

**Pharmacologie** : connaissance des médicaments, poisons...

**Politique** : connaissance des divers systèmes politiques, aptitude à mener des luttes d'influence, à conclure des alliances diplomatiques ou à se préserver des machinations adverses. Elle permet d'entrevoir les conséquences de telle ou telle nouvelle loi, ou encore d'une manoeuvre d'un parti ou d'une organisation.

**Robotique** : connaissance et réparation de robots ou de cybernétique.

**Sécurité** : connaître, contourner les systèmes de sécurité.

**Socio-croyances** : histoire, sociologie, théologie, mythes.

**Superstructures** : connaissance de l'architecture, des complexes immobiliers et de l'architecture des vaisseaux, de leurs protocoles de fonctionnement...

**Survie (spé)** : comment survivre en milieu hostile, choisir un milieu (désert de sable, de glace...), ou dans un vaisseau en

phase de dépressurisation.

**Web** : utiliser le web interplanétaire et l'informatique.

## Communication

**Baratin** : raconter des bobards, qui ne sont crus qu'à court terme (quelques dizaines de minutes maximum).

**Charmer** : séduire.

**Commandement** : donner des ordres et se faire écouter.

**Négociation** : commercer, échanger, s'arranger.

**Psychologie** : évaluer la personnalité de quelqu'un, savoir s'il ment, voir s'il est psychologiquement stable.

**Rhétorique** : art de l'éloquence. Persuader ou convaincre quelqu'un à long terme de la justesse de ses dires.

**Style** : savoir bien présenter quelque soit le milieu où l'on va, cela permet aussi bien d'avoir la classe que de passer inaperçu. Déguisement, comédie, imiter.

## Combat

**Arme de poing** : utilisation d'armes de poing à une main.

**Arme d'épaule** : utilisation d'armes d'épaule à 2 mains.

**Arme lourde** : utilisation d'armes lourdes de type canon.

**Contact léger** : utilisation d'armes blanches à 1 main.

**Contact lourd** : utilisation d'armes blanches à 2 mains.

**Corps à corps\*** : c'est votre capacité à vous battre avec votre seul corps. Un haut niveau de compétence (7 ou +) signifie que vous êtes devenu un adepte des arts martiaux (choisissez lequel). Dès lors, votre Bonus de Dégâts augmente de +3.

**Lancer** : lancer juste et loin des objets, armes de jet ou grenades.

**Stratégie** : plan d'attaque ou de défense pour une masse d'hommes.

**Tactique** : plan d'attaque ou de défense pour un petit groupe.

## Corps

**Acrobatie\*** : exercices d'équilibre, de gymnastique périlleux.

**Athlétisme\*** : course, lancer, saut...

**Escalade** : grimper.

**Gravité zéro\*** : capacité de se mouvoir en apesanteur.

## Discretion

**Furtivité** : se mouvoir en restant discret.

**(Se) cacher** : se dissimuler en étant immobile, cacher des objets sur soi ou ailleurs.

## Manipulation

**Dextérité** : correspond à l'habileté des doigts. Sert par exemple à voler dans les poches des autres, faire disparaître de petits objets à la vue de tous.

**Moto volante** : conduire ce type de véhicule.

**Voiture volante** : conduire ce type de véhicule.

**Vaisseau** : conduire ce type de véhicule.

## Perception

**Sens** : remarquer quelque chose avec l'un de ses sens.

**Fouille** : chercher minutieusement, pister des traces...

## Compétences non répertoriées

**Equitation ; Cartographie ; Cuisine ; Finance...**

# 4 - Santé

## Les dégâts

Ils correspondent au nombre de R obtenu, auquel on ajoute le facteur de dommage de l'arme utilisée.

EXEMPLE : compétence Arme de poing, 3 R obtenues + pistolet (facteur de dommage + 12). Donc  $3 R + 12 = 15$  de dégâts.

**Dégâts de corps à corps** : les coups portés avec le corps (tête, poing, coude, pied, genou) ont un facteur de dommage de + 2, auquel on ajoute le Bonus de Dégâts (p. 2).

## La vie

Vie = Con x 2 points de vie (Pv).

Un personnage qui subit des dégâts perd des points de vie. S'il arrive à 0 Pv, il meurt.

## Armure

Une armure a des points d'armure (Ar.) qui protègent votre Pj. Ces points sont enlevés aux dégâts qu'il subit.

EXEMPLE : un personnage se fait tirer dessus et subit 10 points de dégâts : il perd 10 points de vie (Pv). S'il a une armure (exemple une veste renforcée confère - 4 de protection) il

retire 4 points aux dégâts reçus et ne perd donc que  $(10 - 4 \text{ Ar.}) = 6 \text{ Pv}$ .

## Armures

Les armures ne sont pas cumulables. Leur protection dépend de leur matière et de la surface corporelle qu'elle protège.

**Légère** : - 1 Ar. à - 7 Ar. Ex : Cuir - 4, Bouclier - 4, Kevlar - 7.

**Moyenne** : - 8 Ar. à - 12 Ar. Ex : Maille - 8, Kevlar intégral - 9.

**Lourde** : - 12 Ar. à - 17 Ar. Ex : Plaque - 14, Trialliage intégral - 16.

## Guérir

Un soignant fait un test de Médecine/Soin. S'il est réussi, le nombre de R obtenu indique le nombre de Pv regagné par le soigné. Sans soin, un personnage regagne 2 Pv par jour.

## Coma

Appliquez cette règle pour un meilleur taux de survie de vos Pj : un personnage qui arrive à 0 Pv, ne meurt pas, mais il tombe dans le coma. Puis, il perd 1 Pv par round (à moins qu'il ne soit stabilisé par un test de Médecine). Il meurt quand il arrive à - 10 Pv.

Equipement

Option

# 5 - Confrontation

## Celui qui a le plus de R gagne !

Dans le cas où 2 personnages sont en confrontation, leurs R respectives doivent être comparées pour déterminer le vainqueur.

EXEMPLE : Toshiro attend Hanky en embuscade. Avec la compétence (Se) cacher : il obtient 5 R.

Hanky cherche Toshiro dans le hangar. Sens : il obtient 4 R.

Hanky ne voit pas l'embuscade car  $5 R > 4 R$ .

Si le nombre de R est égal de part et d'autre, c'est la défense qui l'emporte.

## Rounds

Lorsqu'une scène devient intense, il est utile de la diviser en rounds pour mieux suivre l'action. C'est le cas des scènes de combat qui sont divisées en rounds d'environ 3 secondes.

## Combat

Par round, un personnage a :

- 1 attaque physique ou 1 psychique (un pouvoir),
- 1 ou plusieurs défenses : parer, esquiver, plonger.

Chaque personnage attaque à tour de rôle. Les défenses sont faites immédiatement en réaction aux attaques.

## Attaque

Les personnages peuvent porter 1 attaque par round.

## Défense

Les coups portés en combat de proximité par des armes blanches ou naturelles (ex : des griffes) peuvent être parés ou esquivés.

**Parer un coup** : les compétences Contact léger et Contact

lourd servent à l'attaque, mais aussi à la défense.

EXEMPLE : Toshiro attaque avec son couteau à fusion. Contact léger : il obtient 3 R.

Hanky tente de parer avec son épée à deux mains. Contact lourd : il obtient 7 R.

Hanky pare donc l'attaque de Toshiro car  $7 R > 3 R$ .

**Esquiver un coup** : les compétences marquées d'un \* sur la feuille de personnage, et dans lesquelles vous avez un niveau minimum de 4, permettent d'esquiver.

EXEMPLE : un test réussi de 4 R en Athlétisme permet d'esquiver une attaque de Corps à corps de 3 R.

**Esquiver une pluie de coups** : si une deuxième attaque est portée sur un personnage dans le même round, une esquive ou parade peut être à nouveau tentée. Il faut alors utiliser une compétence (avec \*) différente pour chaque nouvelle défense.

EXEMPLE : esquive avec Corps à corps pour la première attaque et Athlétisme pour la seconde.

Si une troisième attaque est portée alors il faudra utiliser une troisième compétence ; comme par exemple Acrobatie. Et ainsi de suite, jusqu'à épuisement de vos compétences (avec \*).

Quand toutes les compétences avec \* ont été utilisées il n'est plus possible d'esquiver.

**Plonger, échapper à un tir** : comme dans la réalité, il n'est pas facile d'esquiver une balle. Face à une arme à distance il ne vous reste qu'à plonger. Pour esquiver un tir il faut réussir un test de compétence avec \*.

Ce plongeon vous empêche de faire quoi que ce soit d'autre dans le round, mais il donne un malus de - 3 au tireur et vous permet de vous mettre à couvert.

Si vous avez déjà agit cela signifie que vous n'avez plus le temps pour faire un plongeon.

# Etapas d'un round de combat

## 1 - Initiative

Le personnage qui a le plus haut score entre Adresse (pour les actions physiques) et Raisonnement + 10 (pour les actions psychiques) agit en premier.

Puis les autres agissent par la suite par ordre décroissant d'initiative en commençant à l'étape 2. Les personnages qui ont la même initiative agissent simultanément.

Le Pj ou le Mj qui déclare son attaque en premier agit avec une initiative augmentée d'un + 5 additionnel pour le 1er round.

## 2 - Test d'attaque

Le personnage qui a l'initiative fait un test sous son niveau de compétence de combat (ex : Arme de poing pour un pistolet). S'il réussit, son adversaire peut immédiatement faire un test de défense. Si la défense est ratée, l'attaquant touche son adversaire et lui fait les dégâts.

Si l'attaquant rate son attaque ou si le test de défense obtient plus de R que celui de l'attaquant, aucun dégât n'est fait.

Puis c'est au tour du personnage suivant d'attaquer. Et ainsi de suite jusqu'à épuisement des personnages voulant agir dans ce round.

## 3 - Test de défense

**Les armes de contact** peuvent être parées ou esquivées.

Dans ce cas, le personnage visé peut tenter un test de défense (parer avec sa compétence de combat à l'arme blanche ou esquiver avec une compétence marquée d'un \*).

Ici, si le test défense > ou = au test d'attaque : aucun dégât n'est fait.

**Les tirs d'armes à distance** ne peuvent être évité qu'avec l'action Plonger (p. 8).

**Quel que soit le type d'arme** : si le test d'attaque > au test de défense alors des dégâts sont faits.

## 4 - Dégâts et armure

Voyez les dégâts que fait votre attaque : nombre de réussites obtenu avec la compétence d'attaque + facteur de dommage de l'arme (ex : R + 9), puis enlevez y la valeur de protection de l'armure (Ar.). Le score de dégâts restant est enlevé à la Vie.

**Fin du round** : lorsque tous les personnages ont agi.

EXEMPLE : Dak-ho versus Temtep

### 1 - Initiative

Dak-ho le lunaire (Adr 15) VS Temtep le kémétien (Adr 13). Dak-ho attaque le premier car il est plus rapide (15 > 13).

### 2 - Test d'attaque (Dak-ho) 3 - Test de défense (Temtep)

Dak-ho attaque en portant un coup avec son katana de titane renforcé. Temtep veut se défendre et le parer avec son épée à fusion. Il s'agit là de la compétence Contact léger (6) de Dak-ho contre celle de Contact léger (7) de Temtep.

Dak-ho fait 5 au d10 : il a 5 R.

Temtep fait 1 au d10 : il a 1 R.

5 R > 1 R, Temtep n'arrive pas à parer, il subit le coup.

### 4 - Dégâts et armure

Le nombre de réussites de Dak-ho : 5 R

+ 9 (dégâts du katana) + 3 (BD, bonus dégâts).

Les dégâts totaux sont donc de 5 + 9 + 3 = 17.

Temtep porte une armure : veste renforcée lui conférant 7 d'armure : - 7 Ar.

Dégâts infligés :

17 - 7 Ar. = 10 points de dégâts sont infligés à Temtep.

Temtep avait 27 en vie (points de vie), il n'en a plus que 17.

A lui de répliquer.

Si Temtep avait paré le coup, il n'aurait subi aucun dégât. Il réplique à son tour d'initiative.

## Description des attaques

Les joueurs déterminent d'abord si le coup a porté, puis **ensuite** seulement l'attaquant décrit son attaque aux autres joueurs en fonction du résultat obtenu.

## Combat et dynamisme

Vous pouvez dynamiser les combats et les rendre plus réalistes. Un joueur peut proposer de faire des manoeuvres ou des dommages spéciaux. Ceux-ci fonctionnent pleinement si lors d'une confrontation un personnage obtient 5 R de plus que son adversaire.

**Manoeuvre** : EXEMPLE : passer dans son dos, faire un mouvement de jambe qui permet de se positionner sur le côté, déséquilibrer, faire tomber, faire une clé de bras...

Dans ce cas le Pj dispose d'un bonus de + 1 sur son niveau de compétence lors du prochain round.

**Dommages spéciaux** : EXEMPLE : endommager un équipement, cybernétique ou non, de son adversaire. Un bras cybernétique pourra par exemple continuer de fonctionner, mais il perdra sa force surhumaine car des composants ou des câbles auront été endommagés. Une armure (ex : un bouclier) protégera de 3 points de moins. Une arme endommagée aura - 3 points à ses dommages. Une ceinture sera coupée...

## Laissez le coup de grâce

Lorsqu'un Pj fait perdre les derniers points de vie de son ou ses adversaires, le Mj lui propose de décrire le coup de grâce qu'il vient de porter. Il peut être mortel, incapacitant ou neutralisant.

## Armes et facteur de dommage

**Légère** : +1 à +4. Ex : Scalpel +1, Couteau +4, Poing américain +4...

**Moyenne** : + 5 à + 20. Ex : Poignard commando + 6, Dague + 7, Bâton lesté + 7, Epée à 1 Main + 9, Epée à 2 mains + 12, Arc + 9, Arbalète + 11, Griffes longues + 7, Pistolet + 12, Fusil + 15, Fusil d'assaut + 18, Grenade + 12...

**Lourde** : + 20 à +... Ex : Mitrailleuse + 25, Canon + 35, Lance-flammes + 20, Lance-roquette + 40...

Notez que le Bonus de Dégâts (BD) s'ajoute uniquement pour les armes de contact.

EXEMPLE : compétence Contact léger, 3 R obtenues + couteau (facteur de dommage + 4) + 5 (BD) . Donc 3 R + 4 + 5 = 12 de dégâts.

Astuce : lorsque vous écrivez le facteur de dommage d'une arme sur votre feuille de personnage ajoutez y directement votre BD. Ici, ce serait : couteau + 9.

# 6 - Jauge univers

## Importance de la jauge

Si vous décidez d'utiliser la jauge univers, elle deviendra un des éléments central de votre univers et de vos narrations.

## Des rebondissements dans l'histoire

La jauge univers permet de mettre en avant un aspect particulier de votre univers (Magie, Chasse, Médiatisation, Système d'alerte, Poursuite par les autorités, Altération du réel, Niveau d'angoisse général...). Cette jauge, ici au centre de la page, est sur la feuille de chaque personnage, elle contient 100 points. Ils sont à cocher lors de leur utilisation par le joueur. Par convention on les appelle des points Q, mais libre à vous de les nommer en fonction du thème de votre univers.

En remplissant sa jauge un joueur peut atteindre différents seuils. Il y en a un toutes les 10 coches. Lorsqu'un seuil est atteint (sans être dépassé), il est possible qu'un événement inattendu intervienne dans l'histoire. C'est le Mj qui l'y place. Cela introduit l'émotion de la surprise dans vos histoires.

## La jauge côté Pj

Elle permet au Pj de faire des actions exceptionnelles et/ou d'utiliser des pouvoirs.

**Acheter des R** : lors d'un test de compétence, les points Q permettent d'acheter son résultat et d'obtenir des R sans jeter le d10. Le joueur doit dire au Mj qu'il achète ses Réussites (R) **avant** de faire son jet.

Le maximum de R achetable est égal au niveau de compétence du Pj. Le joueur ne jette pas son dé et s'assure ainsi un nombre de R pour sa future action.

**Utiliser des pouvoirs** : pour déclencher un de ses pouvoirs un Pj doit utiliser des points de Q et ainsi remplir la jauge.

**Exceptionnel** : trouvez une explication au fait que vos Pj puissent faire ces actions exceptionnelles. Ils peuvent être particuliers (magie interne, infection par un virus, hybrides extra-terrestres, élus), savoir utiliser un art méconnu, avoir un équipement magique ou technologique spécial...

EXEMPLE : dans le jeu de rôle Quantiques, les Pj sont des éveillés qui ont intuitivement compris qu'ils pouvaient faire venir des doubles d'eux-mêmes depuis des réalités alternatives. Ces doubles sont choisis parmi des milliers de réalités au moment où ils réussissent parfaitement leur action (ce qui explique que l'action exacte et le nombre de R désiré puissent être choisis).

## La jauge côté Mj. Quand la jauge craque

A chaque fois qu'un seuil est atteint le joueur lance un nombre de d10 égal au nombre de seuils qu'il a déjà atteint. C'est-à-dire : 1d10 au seuil 1, puis 2 x 1d10 au seuil 2, puis 3 x 1d10 au seuil 3, etc. Le score de chaque d10 jeté se lit indépendamment.

Si au moins l'un des dés fait un score égal ou inférieur au nombre de seuils qu'il a atteint, alors la jauge craque déclenchant ainsi un événement en rapport avec votre univers de jeu. Lorsque la jauge craque, elle se vide entièrement.

EXEMPLE : Teddy a utilisé 24 points Q. Il a donc atteint le seuil 2 (et l'a même dépassé de 4 Points Q). Il lance donc 2d10. Si l'un d'eux fait 2 ou moins, la jauge craque.

Notez que plus la jauge craque sous un seuil élevé et plus l'événement doit être marquant, voir majeur.

## Le thème de votre jauge : événements

Les événements déclenchés par votre jauge doivent être en rapport avec le thème choisi de votre univers. De nouveaux éléments apparaissent pour faire rebondir l'histoire.

EXEMPLES :

*Epoque passée*, les Pj sont :

**Des sorciers**, des sorcières et l'inquisition les cherche. Lorsque la jauge craque, des gens les remarquent. Si elle craque avec un seuil plus haut c'est un inquisiteur qui les trouve. Encore plus haut, c'est un inquisiteur avec une petite troupe, puis une grande troupe...

**Des magiciens**, lorsque que la jauge craque, les flux de magie sont contrariés. Le sortilège lancé n'est pas contrôlé, il a des effets inattendus, voir catastrophiques.

*Epoque moderne*, les Pj sont :

**Des enquêteurs de l'ombre** et leurs adversaires ont vent de leurs actions. Ils préparent leur contre offensive, font disparaître certains indices, font pression sur certains personnages. L'enquête se corse, se complexifie.

Une adolescente les prend en photo à leur insu puis elle la poste sur un réseau social ce qui fait peu, ou beaucoup de vues. Un enquêteur est sur leurs dos. La police les recherche pour les interroger, pour les arrêter, Des drones les recherchent. Le FBI, le swat intervient avec un véhicule blindé, un hélicoptère...

**Des vampires** qui ont des adversaires tenaces, des créatures apparaissent et les pourchassent. Un personnage change de camp, se met à comploter contre les Pj, connaît un secret, a de la rancœur contre eux et est tenace.

**Des réfugiés** dans un monde apocalyptique, et des créatures, des zombies les repèrent. La peur, l'angoisse commence à gagner les habitants ce qui a une incidence sur leur comportement. Une brume dense s'installe. Le froid devient mordant. Des cris de loups, d'une créature se font entendre. Un trouble mental assaille temporairement un Pj...

*Epoque futuriste*, les Pj sont :

**Des éveillés** et ils savent altérer la réalité grâce à la force quantique. La trame du réel cède, une anomalie apparaît. Le double auquel un joueur avaient fait appel prend la place du Pj et le joueur doit le jouer, mais il n'est pas celui qu'il avait prévu. Il peut être du sexe opposé ou très pauvre, avoir un tueur à gages sur le dos, s'occuper d'un enfant qui est désormais là. Il peut vouloir faire une déclaration d'amour à un autre Pj (à jouer en direct), avoir une mission en plus à faire immédiatement, mais pas au 3ème étage de cet immeuble, au 25ème où il doit y délivrer un ami...

## La fin de l'effet de la jauge

Pour qu'il soit intéressant et qu'il enrichisse l'histoire l'événement ne devrait pas disparaître tant qu'il n'a pas été joué par le joueur. Il peut rester dans l'histoire quelques secondes, minutes, heures, jours, semaines ou même mois. C'est au Mj de voir comment il prend place dans l'histoire en terme de fréquence, d'intensité et de durée.



# 7 - Pouvoirs

## Activation des pouvoirs

Les pouvoirs sont activés en consommant des points de Q.  
EXEMPLE : *Camouflage optique* : 9 Q.

Si vous jouez sans la jauge, un Pj a Energie x 3 points de Q de réserve. Il en regagne 10 tous les matins.

## Indicateurs et exemples

Les 3 indicateurs pour un pouvoir : Q, Portée, Durée.

CAMOUFLAGE OPTIQUE					
Q	9	Portée	personnelle	Durée	10 minutes

Permet d'être quasi-invisible. Donne un malus de - 4 à la compétence Sens des observateurs. Une fois repéré, tout ennemi se basant sur le sens de la vision aura un malus de - 2 à ses attaques lorsque vous utilisez ce camouflage.

BOULE DE FEU					
Q	6	Portée	20 mètres	Durée	instantanée

Permet de projeter une boule de feu qui touche jusqu'à 3 cibles proches et provoquent R + 12 de dégâts.

ARMURE MAGIQUE / BOUCLIER ENERGÉTIQUE					
Q	5	Portée	personnelle	Durée	5 rounds

Protège des attaques (Ar. - 8). Invisible. Ne se cumule pas.

VOL					
Q	7	Portée	personnelle	Durée	20 rounds

Vous pouvez vous déplacer dans les airs.

## Quelques règles à retenir

**Se rendre compte d'une attaque** : si besoin, un jet de Sauv. Rai réussi par la cible d'un pouvoir agissant sur la psychologie par exemple, lui permet de savoir qu'elle a été ciblée.

**L'utilisateur meurt ou s'évanouit** : le pouvoir se désactive.

**L'utilisateur dort** : si le lanceur dort, le pouvoir reste actif pendant toute sa Durée.

**Arrêt voulu** : l'utilisateur peut stopper les effets de son pouvoir avant son terme.

## Cumuler les effets des pouvoirs

Un pouvoir ne peut pas être relancé pour que ses propres effets se cumulent. Dès qu'il est lancé ses effets précédents s'annulent.

## Créer vos pouvoirs !

A vous de créer vos pouvoirs en vous inspirant de ces 4 exemples.

# 8 - Bestiaire

OGRE	
Rai : 9, Cha : 5, Ene : 20, For : 30, ADR : 12, Con : 25	
Points de Vie : 75	Armure (peau épaisse) : - 5
Compétences : Corps à corps* 7, Lancer 6, Contact léger 6, Athlétisme* 5, Sens 5.	
Armes : Hachoir géant + 28 ; Poings + 20 ; Morsure + 25	
Capacités : Mâcher et digérer quasiment n'importe quoi, y compris le métal ; Cracher de l'acide, dommage + 8 (Comp. Lancer ; effet : ronge les armures) ; Sentir le sang à 100 mètres (Comp. Sens) ; Angoissant (attaque de Pj impossible jusqu'à ce qu'un Jet de Sauv. Rai soit réussi).	

MAFIEUX	
Rai : 8, Cha : 8, Ene : 9, For : 9, ADR : 8, Con : 10	
Points de Vie : 20	
Compétences : Illégalité 6, Baratin 5, Style 5, Arme de poing 6, Corps à corps* 4, Contact léger 6, Athlétisme* 4, Gravité Zéro* 4, Se cacher 4, Sens 4.	
Armes : Pistolet Colt 45 + 12 Pv.	

CHIEN ROBOT CARNIS	
Rai : 14, Cha : 10, Ene : 10, For : 22, ADR : 16, Con : 24	
Points de Vie : 48	Armure (blindage) : - 10
Compétences : Sécurité 7, Morsure 6, Griffes 7, Athlétisme* 7, Gravité zéro 7, Furtivité 8, Sens 7.	
Armes : Morsure + 18 Pv ; Griffes + 14 Pv.	
Nombre d'attaque : Egal au nombre de Pj combattants - 1, minimum 1.	
Capacités : Vision nocturne, système de piratage de porte.	
Points faibles : Système d'autodestruction (dégâts 1d10 + 12, rayon 3 mètres). Il s'actionne si ses Pv sont entre 0 et 5 ou si il est capturé.	

Avec ces 3 exemples, époque passée fantasy (ogre), époque moderne (mafieux) et futuriste SF (chien robot carnis), vous avez un aperçu des adversaires que vous pourrez mettre en face de vos Pj.

A vous de créer vos propres Pnj et créatures en les adaptant à vos besoins.

# 9 - Conseils au Meneur de Jeu

## Faites progresser les Pj

Pour que les joueurs voient leurs personnages évoluer donnez leur régulièrement des augmentations. Selon le choix du Mj ce peut être toutes les 1 ou 2 séances de jeu.

## Les différents types d'augmentations

- + 1 en caractéristique (coûte trois fois + 1 si > 16);
- deux +1 dans les compétences (obtenir 8 ou 9 coûte trois fois +1);
- 1 nouveau pouvoir (possible toutes les 3 séances de jeu).
- 1 nouvelle compétence niveau 4 (pour 2 augmentations).

## Anachronie

En jeu évitez tout vocabulaire et références anachroniques. Si besoin rappelez régulièrement cette règle aux joueurs.

## Immersion : un incontournable

Les joueurs et le Mj lorsqu'ils jouent leurs Pj et Pnj doivent tous s'adresser la parole en parlant au langage direct. Ajoutons à cela qu'un Pj non présent dans une scène n'a pas les informations qui lui sont liées. Son personnage ne peut donc en tenir compte que si les autres Pj les lui communiquent.

