

# Mythras

## FONDAMENTAUX



MECHANISED BY  
**Mythras**  
LICENSED BY ORC



# MYTHRAS FONDAMENTAUX

RÉDACTION PAR PETE NASH & LAWRENCE  
WHITAKER

Contenu supplémentaire par Alex Greene, Mike Larri-  
more et Rodney Leary

## ILLUSTRATIONS

Dan Barker, Anders Johansson, Dan Mackinnon,  
Eric Lofgren, Julio Rocha, Roena Rosenberger,  
Lee Smith, James Turpin, Chris Yarborough

## COUVERTURE

Julio Rocha, David Benzal

## ÉDITEURS

Rodney Leary, Brian Pivik

## RELECTURE

Rodney Leary, Doug Nordwall, Bilharzia Aertes et les  
membres du serveur Discord de Mythras

## MAQUETTE

Alexandra James

## VERSION FRANÇAISE

James Manez, Stéphane Salmons, Benoît Tainturier

## SOMMAIRE

INTRODUCTION	2
PERSONNAGES	5
COMPÉTENCES	17
SYSTÈME DE JEU	26
COMBAT	34
VÉHICULES	55
MAGIE & POUVOIRS	65
CRÉATURES	73

*Version du 23 avril 2024*

*Mythras est une marque déposée de The Design Mechanism.*

*Mythras Fondamentaux est traduit par d100.fr avec l'autorisation de The Design Mechanism.*

*Mythras Fondamentaux est publié sous la licence ORC disponible à la Bibliothèque du Congrès et en ligne sur différents sites dont Paizo.com. La notice ORC complète à la page 2 indique toutes les informations sur le Contenu autorisé et le Contenu réservé.*

*Si vous utilisez notre Contenu autorisé pour vos propres créations, merci d'inclure la mention suivante :*

*Basé sur Mythras, écrit par Pete Nash et Lawrence Whitaker, et publié par The Design Mechanism, Copyright 2016*

*La reproduction des illustrations, de la charte graphique et de l'apparence visuelle de ce livre par un individu ou une entreprise en vue d'en tirer profit, quels que soient la méthode de reproduction et le moyen de stockage (photographique, optique, électronique, etc.), est interdite.*





**M**ythras *Fondamentaux* est une version ouverte, sous licence ORC, du système de règles de *Mythras*. Ce document couvre notamment la création de personnages, les compétences, la gestion de situations particulières, le combat et la magie. Les maîtres de jeu et les joueurs disposeront ainsi du nécessaire pour se familiariser avec le système, tandis que les concepteurs en herbe pourront s'appuyer sur une base solide lorsqu'ils imagineront leurs jeux ou leurs mondes. *Mythras Fondamentaux* est compatible avec le livre de règles de *Mythras*, ainsi qu'avec d'autres systèmes à pourcentage sous licence ORC. Il est aussi complètement compatible avec *Fantasie Classique Fondamentaux*, et les deux ouvrages peuvent facilement être combinés.

## LICENCE ORC

*Mythras Fondamentaux* est publié sous licence ORC. Cette licence permet aux concepteurs de jeux de partager ouvertement les mécanismes de leurs créations, les utilisateurs en aval pouvant ainsi librement utiliser, modifier et partager à leur tour des adaptations de ces mécanismes.

Ce qui est partagé sous licence ORC est appelé **Contenu autorisé** et inclut les éléments clés du jeu tels que les blocs de statistiques, les règles du jeu, les attributs des personnages ainsi que les méthodes et les systèmes inhérents au jeu, de même que tout ce que souhaite le concédant. La licence est globale et permet d'utiliser le Contenu autorisé dans des ouvrages imprimés, des jeux vidéos, des podcasts, de l'intelligence artificielle et toute autre technologie existante ou pouvant exister dans le futur. Une grande partie de *Mythras Fondamentaux* constitue le Contenu autorisé.

Ce qui n'est pas partagé sous licence ORC est appelé **Contenu réservé** : cela inclut les marques déposées, les descriptions de cadres de jeu, les arcs narratifs, les personnages spécifiques et l'art visuel. La liste du Contenu réservé est mentionnée ci-dessous dans la notice ORC.

La licence ORC vous autorise à partager, à adapter et à étoffer le Contenu autorisé comme vous l'entendez, sous réserve d'ajouter dans votre œuvre publiée une notice qui doit :

- créditer les concédants en amont et leur contribution à l'œuvre qui contient la notice ;
- fournir un moyen facile aux utilisateurs en aval de créditer l'auteur de l'œuvre qui contient la notice.

En utilisant du contenu sous licence ORC, vous acceptez automatiquement de placer les mécanismes de jeu de votre création sous cette même licence. Si vous produisez votre propre Contenu réservé, celui-ci est votre propriété exclusive.

## NOTICE ORC

*Mythras Fondamentaux* est publié sous la licence ORC disponible à la Bibliothèque du Congrès et en ligne sur différents sites dont Paizo.com.

## ATTRIBUTION

Ce produit est basé sur le Contenu réservé suivant :

*Mythras*, écrit par Pete Nash et Lawrence Whitaker et publié par The Design Mechanism, © 2016

Si vous utilisez notre Contenu autorisé dans vos propres publications, merci d'inclure la mention suivante :

Basé sur *Mythras Imperative*, écrit par Pete Nash et Lawrence Whitaker et publié par The Design Mechanism, © 2023

## CONTENU RÉSERVÉ

*Mythras Fondamentaux* est issu de *Fantasie Classique* et de *Mythras*, qui sont des jeux publiés par The Design Mechanism constituant du Contenu réservé au sens de la licence ORC.

Si vous souhaitez vous baser sur du contenu de *Fantasie Classique* ou de *Mythras*, merci de contacter The Design Mechanism à propos de la licence spécifique Mythras Gateway, qui vous autorise à utiliser du Contenu réservé sans verser de redevance, sous réserve de respecter quelques conditions d'attribution et de validation.

**Mythras Fondamentaux** — en tant que nom, logo inclus, sauf quand il est utilisé sous autorisation, y compris son logo.

**Mythras** — en tant que nom, logo inclus, sauf quand il est utilisé sous autorisation, y compris son logo.

**Les illustrations, la charte graphique et l'apparence visuelle** de *Mythras Fondamentaux*.

## SIMPLIFICATION

Les habitués de *Mythras* noteront que les règles de *Mythras Fondamentaux* sont simplifiées par endroit. Nous avons procédé ainsi pour que les maîtres de jeu puissent plus facilement initier de nouveaux joueurs au système.

## ARRONDIR LES NOMBRES ET LES RÉSULTATS

Vous aurez parfois besoin de diviser des nombres, en général la valeur d'une compétence (par exemple pour déterminer une réussite critique, qui correspond au dixième de la valeur de cette compétence). Lorsque le résultat d'une division est une fraction, arrondissez toujours à l'entier supérieur. Par exemple, un dixième de 63 % est égal à 6,3, mais sera arrondi à 7.

## DÉS UTILISÉS

*Mythras Fondamentaux* a recours aux dés polyédriques standards : d4, d6, d8, d10, d12, d20 et d100. Les dés suivants sont aussi requis :

- d2 : Lancez n'importe quel dé. Un résultat impair correspond à 1, un résultat pair est égal à 2. Vous pouvez à la place lancer une pièce de monnaie.
- d3 : Lancez un dé à six faces. 1-2=1, 3-4=2, 5-6=3.

### VOUS DÉCOUVREZ LES JEUX D100?

*Mythras Fondamentaux* est un système à pourcentage. Ce genre de système existe depuis les débuts du jeu de rôle et repose sur un mécanisme éprouvé. Le principe est simple : le dé à pourcentage, ou d100, sert à résoudre des actions clés, comme l'utilisation de compétences, le combat, le lancer de sorts, etc. Le nombre cible est exprimé en pourcentage (Athlétisme 65 %) ; le maître de jeu ou le joueur lance 1d100 et obtient un succès si le résultat du dé est inférieur ou égal au nombre cible.

S'il peut sembler étrange que la réussite implique un résultat bas et non élevé, avoir un nombre cible exprimé en pourcentage simplifie l'estimation des chances de réussite et permet quelques subtilités que nous détaillerons plus loin, comme les jets d'opposition, les réussites critiques ou les maladroites. À l'usage, le mécanisme est intuitif et se fait facilement oublier ! Bien sûr, si vous le désirez, il est relativement facile de remplacer le d100 par un d20 : en divisant tous les pourcentages par 5 (arrondir au supérieur), vous obtiendrez le nombre cible avec un jet de d20. Athlétisme 65 % deviendrait ainsi Athlétisme 13. Toutefois, nous vous recommandons de vous en tenir au d100, du moins au début, car le jeu a été pensé pour tirer parti de la flexibilité de ce dé.

# FEUILLE DE PERSONNAGE

Cette feuille de personnage sera utile lors du prochain chapitre. Une version pleine page est fournie à la fin de cet ouvrage et une version numérique est disponible en téléchargement libre sur le site de d100.fr.



JOUEUR  
 PERSONNAGE  
 CULTURE                      PROFESSION                      ÂGE

CARACTÉRISTIQUES

FOR	CON	TAI	DEX	INT	POU	CHA

POINTS D'ACTION	MOD. DE DÉGÂTS	MOD. D'EXPÉRIENCE	VITESSE DE GUÉRISON	BONUS D'INITIATIVE	POINTS DE CHANCE	PTS MAGIE/ POUVOIR
-----------------	----------------	-------------------	---------------------	--------------------	------------------	--------------------

COMPÉTENCES STANDARDS

COMPÉTENCE	% DE BASE	%
Athlétisme	FOR + DEX	
Bagarre	FOR + DEX	
Canotage	FOR + CON	
Chant	CHA + POU	
Conduite	DEX + POU	
Coutumes	INT x 2	
Danse	DEX+CHA	
Discrétion	DEX + INT	
Dissimulation	DEX + POU	
Endurance	CON x 2	
Équitation	DEX + POU	
Esquive	DEX x 2	
Force Brute	FOR + TAI	
Influence	CHA x 2	
Langue Natale	INT + CHA	
Nage	FOR + CON	
Perception	INT + POU	
Perspicacité	INT + POU	
Premiers Soins	INT+ DEX	
Savoir Régional	INT x 2	
Tromperie	INT + CHA	
Volonté	POU x 2	

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

COMPÉTENCE	% DE BASE	%

PASSIONS

PASSION	% DE BASE	%

STYLES DE COMBAT

STYLE	% DE BASE	%	ARMES
	FOR + DEX		
	FOR + DEX		
	FOR + DEX		

ARME      TAI/IMPACT      PORTÉE      DÉGÂTS      PA/PV

--	--	--	--	--

1 D20      LOCALISATION      POINTS D'ARMURE      POINTS DE VIE

1-3	Jambe droite		
4-6	Jambe gauche		
7-9	Abdomen		
10-12	Poitrine		
13-15	Bras droit		
16-18	Bras gauche		
19-20	Tête		

ÉQUIPEMENT & NOTES



Dans *Mythras Fondamentaux*, chaque joueur dirige un personnage. Un personnage est l'alter ego du joueur et sera souvent très différent de lui, aussi bien physiquement que mentalement. Selon le cadre de jeu, les personnages peuvent appartenir à des espèces variées : un cadre historique se limitera à des humains, mais un cadre fantastique peut comporter par exemple des nains, des elfes ou encore des hommes-lézards.

Les capacités d'un personnage sont définies par trois catégories d'éléments :

- Les caractéristiques, comme la Force ou le Charisme ;
- Les attributs, comme les points de vie ou le mouvement ;
- Les compétences, qui représentent un savoir-faire ou une expertise dans un domaine particulier.

La plupart de ces éléments sont transcrits en nombres et certains dépendent ou dérivent d'autres éléments. Dans les sections suivantes, nous allons définir chaque élément et expliquer comment le calculer.

## ÉTAPE 1 : CONCEPT DU PERSONNAGE

Le joueur devrait réfléchir au type de personnage qu'il désire incarner : un guerrier astucieux, un contrebandier rusé, un érudit studieux, un magicien sagace, etc. À ce stade, il n'a pas besoin d'avoir un concept élaboré, seulement une idée qui guidera certains de ses choix, notamment ceux concernant la culture et la profession de son personnage.

## ÉTAPE 2 : CARACTÉRISTIQUES

Les sept caractéristiques sont les briques de base du personnage. Tout d'abord, elles indiquent ses points forts et ses points faibles : est-il fort ou malingre, intelligent ou stupide ? Ensuite, elles servent à calculer la plupart des autres éléments du personnage, comme ses attributs et ses compétences. Les sept caractéristiques sont :

- Force (FOR) ;
- Constitution (CON) ;
- Taille (TAI) ;
- Dextérité (DEX) ;
- Intelligence (INT) ;
- Pouvoir (POU) ;
- Charisme (CHA).

Avant d'expliquer comment calculer les caractéristiques, nous allons les définir.

### FORCE (FOR)

La FOR représente la puissance physique d'un personnage : ce qu'il peut soulever, la vigueur de ses coups, etc. Elle est un composant du modificateur de dégâts (page 7). Si la FOR est réduite à 0, le personnage ne peut plus se déplacer ni soulever des objets.

### CONSTITUTION (CON)

La CON reflète la santé et la robustesse. Elle intervient dans le calcul des points de vie (page 8) et de la vitesse de guérison (page 8). Si la CON tombe à 0, le personnage meurt.

## TAILLE (TAI)

La TAI mesure la masse du personnage. Elle aide à déterminer sa hauteur et son poids, ainsi qu'à calculer ses points de vie (page 8), étant donné que les créatures plus grandes et lourdes résistent en général mieux aux dégâts. Enfin, elle détermine en partie son modificateur de dégâts, car la masse contribue à la force d'un coup.

## DEXTÉRITÉ (DEX)

La DEX représente l'agilité, l'équilibre et les réflexes du personnage. Elle entre en compte dans le calcul des points d'action (page 7) et du bonus d'initiative (page 7). Un personnage réduit à 0 en DEX est paralysé.

## INTELLIGENCE (INT)

L'INT mesure les capacités cognitives. Sans être forcément stupide, un personnage avec une INT faible raisonnera surmenablement de façon plus prévisible et stéréotypée qu'un individu doté d'une INT élevée. L'INT influe sur les points d'action et l'initiative. Un personnage réduit à 0 en INT sombre dans un état végétatif.

## POUVOIR (POU)

Le POU peut représenter différentes choses selon le cadre de jeu : l'âme, la capacité magique, la force intérieure ou spirituelle, etc. Le POU détermine les points de magie et les points de chance (page 7). Un personnage réduit à 0 en POU perd toute volonté propre.

## CHARISME (CHA)

Le CHA représente la personnalité plutôt que l'apparence physique : le charme d'un personnage très charismatique peut donc compenser son éventuelle laideur. Le CHA affecte le modificateur d'expérience (page 7). Un personnage dont le CHA tombe à zéro devient tellement timide ou asocial que les gens l'ignorent ou le rejettent : il ne peut plus avoir de relations sociales.

## CALCULER LES CARACTÉRISTIQUES

Chaque caractéristique possède une valeur numérique qui détermine sa puissance. Voici quatre suggestions pour déterminer les caractéristiques du personnage :

**Lancer de dés, dans l'ordre :** Si le joueur incarne un personnage humain, il lance 3d6 et additionne les résultats (ex : 3 + 4 + 3 = 10) pour chacune des caractéristiques suivantes : FOR, CON, DEX, POU et CHA. Ensuite lancez 2d6 + 6 et faites la somme pour la TAI et l'INT. Le nombre de dés peut varier pour une autre espèce. Cette méthode comporte une forte part d'aléatoire, ce qui accélère la création, mais peut invalider le concept de personnage. Il serait donc judicieux de déterminer les caractéristiques avant de choisir le concept de personnage.

## MODIFICATEUR DE DÉGÂTS

FOR + TAI	Modificateur de dégâts
5 ou moins	- 1d8
6-10	- 1d6
11-15	- 1d4
16-20	- 1d2
21-25	0
26-30	+ 1d2
31-35	+ 1d4
36-40	+ 1d6
41-45	+ 1d8
46-50	+ 1d10
51-60	+ 1d12
61-70	+ 2d6
71-80	+1d8 + 1d6
81-90	+ 2d8
91-100	+ 1d10 + 1d8
101-110	+ 2d10
111-120	+ 2d10 + 1d2
Tous les 10 points en +	Continuer la progression

**Lancer de dés, valeurs assignées :** Comme précédemment, mais le joueur peut échanger les valeurs des caractéristiques partageant le même lancer de dés. Par exemple, un joueur incarnant un humain peut échanger les valeurs de FOR, de CON, de DEX, de POU et de CHA, car elles ont des lancers de 3d6, ou les valeurs de TAI et d'INT qui ont des lancers de 2d6 + 6, mais ne peut échanger des valeurs dont les lancers diffèrent.

**Lancer de dés, valeurs élevées :** Le joueur lance un dé supplémentaire comme indiqué pour la FOR, la CON, la TAI, la DEX, l'INT, le POU et le CHA, puis enlève le résultat le plus bas pour chaque caractéristique.

**Dépense de points :** Chaque joueur dispose d'un capital de 80 points qu'il répartit entre les caractéristiques. Aucune caractéristique ne peut être plus basse ou plus haute que ses résultats minimums ou maximums de lancer (respectivement 3 et 18 pour une caractéristique à 3d6).

## ÉTAPE 3 : ATTRIBUTS

Chaque personnage possède aussi des attributs : ces capacités particulières, dérivées des caractéristiques, contribuent à certains éléments du jeu.

### BONUS D'INITIATIVE

L'initiative détermine le moment où quelqu'un agit au combat. Le bonus d'initiative agit comme un modificateur des jets d'initiative : plus il est élevé, plus le personnage est susceptible d'agir rapidement. Des facteurs comme l'armure peuvent l'affecter.

Le bonus d'initiative est égal à la moyenne des valeurs de DEX et d'INT.

### MODIFICATEUR DE DÉGÂTS

Cet attribut représente la quantité supplémentaire de dégâts qu'un personnage inflige lorsqu'il frappe ou utilise sa force. Il prend la forme d'un dé supplémentaire qui est ajouté ou soustrait aux dégâts infligés par l'arme ou l'outil. Si un modificateur négatif réduit les dégâts de l'arme à 0 ou moins, aucun dégât n'est infligé. Ajoutez la FOR à la TAI et consultez le tableau de Modificateur de dégâts.

### MODIFICATEUR D'EXPÉRIENCE

Les personnages améliorent leurs compétences et leurs capacités grâce aux jets d'expérience, décrits plus en détail à la page 26.

La valeur de CHA d'un personnage peut modifier son nombre de jets d'expérience, ce qui reflète les relations qu'il entretient avec ses pairs et sa réputation au sein de sa communauté. Si le CHA est élevé, les gens seront prêts à l'aider à s'entraîner. Par contre, si le CHA est faible, le personnage devra se passer de l'aide d'autrui : il n'aura par exemple aucun partenaire de combat lors de ses entraînements.

### MODIFICATEUR D'EXPÉRIENCE

CHA	Modificateur d'expérience
6 ou moins	- 1
7-12	+ 0
13-18	+ 1
Tous les 6 points en +	+ 1

### MOUVEMENT

Chaque créature possède une valeur de mouvement, qui indique le nombre de mètres qu'elle peut parcourir lors d'une

période spécifique. Le mouvement ne dérive pas des caractéristiques : sa valeur dépend de l'espèce du personnage. Le mouvement de base d'un humain est de 6 mètres.

### POINTS D'ACTION

Cet attribut détermine le nombre de fois qu'un personnage peut agir lors d'un round de combat (page 36). Par souci de simplification, tous les personnages possèdent 2 points d'action. Notez que les personnages créés avec les règles complètes de *Mythras* peuvent avoir des valeurs différentes, selon leur INT et leur DEX.

### POINTS DE CHANCE

Les points de chance représentent cette force étrange qui différencie les héros du commun des mortels : destin, karma, bonne étoile... Ils peuvent servir à :

- relancer les dés en cas de résultat défavorable ;
- limiter les dégâts physiques ou autres conséquences déplaisantes ;
- obtenir un avantage au moment décisif d'un combat.

Leur emploi est précisé dans le chapitre Système de jeu, à la page 32. Lorsqu'un point de chance a été dépensé, la réserve décroît ; un personnage à court de points de chance doit attendre la prochaine séance de jeu pour les récupérer — sauf si le maître de jeu est d'humeur généreuse !

### POINTS DE CHANCE

POU	Points de chance
6 ou moins	1
7-12	2
13-18	3
Tous les 6 points en +	+ 1

### POINTS DE MAGIE

Dans *Mythras Fondamentaux*, les pouvoirs, les sorts et les capacités mystiques reposent en général sur les points de magie ou un équivalent, comme les points de pouvoir décrits dans le chapitre Magie et pouvoirs, à la page 65. Comme la disponibilité de la magie peut être restreinte par le cadre de jeu ou limitée à des professions magiques spécifiques, cet attribut sera superflu pour certains personnages.

Si le personnage possède des capacités magiques, ses points de magie sont égaux à son POU. Ces points servent à lancer des sorts, dont le cout dépend du type de magie employé. Un personnage à court de points de magie ne peut plus lancer de sorts jusqu'à ce qu'il ait récupéré suffisamment de points de magie.

POINTS DE VIE PAR LOCALISATION

CON + TAI									
Localisation	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36-40	+ 5
Chaque jambe	1	2	3	4	5	6	7	8	+ 1
Abdomen	3	4	5	6	7	8	9	10	+ 1
Poitrine	2	3	4	5	6	7	8	9	+ 1
Chaque bras	1	1	2	3	4	5	6	7	+ 1
Tête	1	2	3	4	5	6	7	8	+ 1

POINTS DE VIE

Le corps de toute créature est divisé en plusieurs parties, appelées localisations. Par exemple, les humains possèdent sept localisations : la tête, la poitrine, l'abdomen, les deux bras et les deux jambes. D'autres créatures peuvent avoir des localisations radicalement différentes.

Les points de vie représentent les blessures que peut endurer une localisation avant d'être rendue inutilisable, ce qui peut tuer ou mettre hors de combat le personnage. Chaque localisation possède ses propres points de vie. Lorsque les points de vie d'une localisation sont réduits à un certain seuil à la suite de dégâts, le personnage subit des conséquences reflétant la gravité de la blessure. Pour plus d'informations au sujet des blessures, voir la page 28.

Pour calculer les points de vie de chaque localisation, il faut faire la somme de la CON et de la TAI, puis consulter le tableau des Points de vie par localisation.

VITESSE DE GUÉRISON

Un personnage ayant subi des blessures a besoin de récupérer. Cet attribut détermine la vitesse à laquelle le personnage retrouve ses points de vie chaque jour, semaine ou mois, selon la sévérité des blessures.

VITESSE DE GUÉRISON

CON	Vitesse de guérison
6 ou moins	1
7-12	2
13-18	3
Tous les 6 points en +	+ 1

COMPÉTENCES STANDARDS

Compétence	% de base
Athlétisme	FOR + DEX
Bagarre	FOR + DEX
Canotage	FOR + CON
Chant	CHA + POU
Conduite	DEX + POU
Coutumes	INT x 2
Danse	DEX + CHA
Discrétion	DEX + INT
Dissimulation	DEX + POU
Endurance	CON x 2
Équitation	DEX + POU
Esquive	DEX x 2
Force Brute	FOR + TAI
Influence	CHA x 2
Langue Natale	INT + CHA*
Nage	FOR + CON
Perception	INT + POU
Perspécacité	INT + POU
Premiers Soins	INT + DEX
Savoir Régional	INT x 2
Tromperie	INT + CHA
Volonté	POU x 2

\* Inclut un bonus statique de + 40 % pour les Coutumes et la Langue Natale du personnage (par exemple la « langue commune » pour des humains)

## ÉTAPE 4 : COMPÉTENCES

Il existe deux types de compétences. Tout le monde possède les compétences standards : se faufiler discrètement, influencer les autres, etc. Par contre, les compétences professionnelles requièrent un entraînement spécifique : pister des animaux sauvages, piloter un vaisseau spatial, comprendre des langues anciennes, etc.

Lors de la phase de création, trois réserves de points servent à améliorer les compétences du personnage. La première réserve est liée à la culture dans laquelle a grandi le personnage, la deuxième est liée à la profession qu'il a adoptée à la sortie de l'enfance, et la dernière, dite « libre », sert à élargir ses savoir-faire. Par défaut, un nouveau personnage possède 100 points dans la réserve culturelle, 100 points dans la réserve professionnelle et 150 points dans la réserve libre.

Chaque culture ou profession comprend un ensemble de compétences standards et professionnelles spécifiques parmi lesquelles les joueurs peuvent répartir les points de la réserve appropriée (culturelle ou professionnelle).

Le style de combat est une compétence à part, qui est mentionnée dans les descriptions culturelles de l'étape suivante et détaillée dans le chapitre Combat. Son pourcentage de base est égal à FOR + DEX.

## ÉTAPE 5 : CULTURE

La culture détermine le type de société où le personnage a été élevé et influe sur sa vision du monde ; plus concrètement, elle aide à définir les valeurs des différentes compétences du personnage. La communauté détaille la famille du personnage, qu'elle soit proche ou étendue, et les relations qu'il entretient avec elle. Par défaut, il existe quatre cultures humaines : barbare, civilisé, nomade et primitif. Chacune fournit une liste de compétences standards appropriées et invite le joueur à choisir trois compétences professionnelles parmi celles proposées, ce qui permet de mieux différencier les personnages issus d'une même culture.

Le joueur distribue 100 points de compétence parmi les compétences standards recensées et les compétences professionnelles choisies. Chaque point dépensé dans une compétence augmente la valeur de celle-ci de 1 %. Le maître de jeu voudra peut-être fixer un seuil au nombre de points investis par compétence.

### BARBARE

Les barbares sont de nature tribale et tendent à fuir la civilisation. Ils voient les citadins comme des êtres faibles et corrompus. S'ils sont sédentaires, leurs campements sont généralement petits et proches de la nature. Les tribus barbares occupent des territoires distincts, souvent à moitié sauvages, qu'elles considèrent comme leur propriété pour tout ce

qui a trait à la chasse, au pâturage et à l'agriculture. La plupart des barbares sont habitués à manier des armes, car de nombreux dangers émaillent leur vie : créatures sauvages agressives, attaques de tribus rivales... Comme ils vivent dans de petites communautés, les liens du sang et du clan sont des éléments clés de leur société.

**Compétences standards :** Athlétisme, Endurance, Force Brute, Perception, Premiers Soins, Savoir Régional ; et Canoatage ou Équitation. Le joueur peut aussi choisir un style de combat culturel.

**Compétences professionnelles :** Artisanat (au choix), Connaissance (au choix), Guérison, Jouer d'un Instrument, Navigation, Orientation, Pistage, Survie.

### CIVILISÉ

La culture civilisée possède un semblant d'ordre et de loi, des codes sociaux complexes ainsi qu'une bureaucratie. Elle se croit supérieure aux autres cultures parce que ses réalisations visent la permanence : cités tentaculaires, temples imposants, monuments commémoratifs, enregistrement des faits et du passé dans des livres et des parchemins, etc. Bien sûr, tout cela n'est qu'un vernis : ses cités peuvent être plus dangereuses que n'importe quel camp barbare et ses codes sociaux font parfois pâle figure par rapport aux rituels d'hospitalité des nomades. Mais la culture civilisée est fière de ses accomplissements, de son infrastructure, de ses artisans professionnels et de sa capacité à se développer comme elle l'entend.

**Compétences standards :** Conduite, Dissimulation, Influence, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie, Volonté. Le joueur peut aussi choisir un style de combat culturel.

**Compétences professionnelles :** Art (au choix), Artisanat, Commerce, Connaissance, Courtoisie, Jouer d'un Instrument, Langue (au choix), Sens de la Rue.

### NOMADE

Les nomades n'ont pas de foyer et sont constamment en mouvement. Ils peuvent errer sans but ou voyager entre différents camps. Plutôt que de cultiver la terre, ils suivent les migrations des animaux et des poissons, élevant parfois leurs propres animaux domestiques. Ils sont capables de subsister sur ce qu'ils peuvent facilement et rapidement obtenir de leur environnement, sans rien gaspiller. Les compétences d'une culture nomade devraient être adaptées à son environnement. Certains nomades parcourent de grandes distances à pied, d'autres vivent dans des caravanes ou chevauchent d'étranges créatures, d'autres encore sillonnent les océans sur de grands radeaux.

**Compétences standards :** Discrétion, Endurance, Perception, Premiers Soins, Savoir Régional ; et deux parmi les suivantes : Athlétisme, Canoatage, Conduite, Équitation ou Nage selon le moyen de locomotion principal. Le joueur peut aussi choisir un style de combat culturel.

**Compétences professionnelles :** Artisanat (au choix), Connaissance (au choix), Culture (au choix), Jouer d'un Instrument, Langue (au choix), Orientation, Pistage, Survie.

## PRIMITIF

De tous les peuples, les primitifs sont ceux qui sont les plus proches de la nature et en connaissent le mieux les secrets. Les autres cultures ne les considèrent guère mieux que des animaux, car ils rejettent la technologie qu'elles ont adoptée, préférant se reposer sur des lances et des flèches à pointe de silex ainsi que sur leur capacité à survivre dans la nature. Les primitifs vivent dans des groupes familiaux élargis et se rassemblent dans des demeures très simples : grottes et autres abris naturels ou huttes rudimentaires. Ils pratiquent avant tout la chasse et la cueillette et ne se préoccupent guère d'agriculture ou d'élevage. Leurs croyances culturelles peuvent parfois être très sophistiquées. Peu de cultures primitives ont créé un langage écrit, même si les peintures et autres symboles picturaux peuvent servir de moyens de communication.

**Compétences standards :** Discrétion, Endurance, Esquive, Force Brute, Perception, Savoir Régional ; et Athlétisme ou Canotage ou Nage. Le joueur peut aussi choisir un style de combat culturel.

**Compétences professionnelles :** Artisanat (au choix), Connaissance (au choix), Guérison, Jouer d'un Instrument, Orientation, Pistage, Survie.

## ÉTAPE 6 : PROFESSION

Tout personnage commence le jeu en étant formé à une profession, pas forcément celle qu'il suit au début de sa vie d'aventurier, mais celle à laquelle il était destiné durant son adolescence. Chaque profession présente un ensemble de compétences standards appropriées. De plus, le joueur peut choisir jusqu'à trois des compétences professionnelles proposées.

Le joueur répartit 100 points de compétence parmi les compétences standards de la culture et les compétences professionnelles choisies. Chaque point dépensé augmente la compétence concernée de 1 %. Le maître de jeu voudra peut-être fixer un seuil au nombre de points investis par compétence.

Certaines compétences professionnelles, comme Pilotage, ne seront certainement pas disponibles dans un monde de fantasy. Les compétences sont détaillées dans le chapitre Compétences.



## PROFESSIONS

Profession	Compétences standards	Compétences professionnelles
Administrateur (ministre, superviseur, régisseur, collecteur de taxes...)	Coutumes, Influence, Perception, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie, Volonté.	Bureaucratie, Commerce, Courtoisie, Connaissance (au choix), Écriture/Lecture, Éloquence, Langue (au choix).
Agent (agitateur, assassin, détective, espion, informateur...)	Discrétion, Dissimulation, Esquive, Perspicacité, Perception, Tromperie, style de combat (culturel ou spécifique à l'agent).	Culture (au choix), Déguisement, Langue (au choix), Passepasse, Pistage, Sens de la Rue, Survie.
Amuseur (acrobate, barde, danseur, musicien, poète...)	Athlétisme, Chant, Danse, Force Brute, Influence, Perspicacité, Tromperie.	Acrobatie, Comédie, Éloquence, Jouer d'un Instrument, Passepasse, Séduction, Sens de la Rue.
Artisan (artificier, fabricant...)	Conduite, Force Brute, Influence, Perception, Perspicacité, Savoir Régional, Volonté.	Art (au choix), Artisanat (principal), Artisanat (secondaire), Commerce, Ingénierie, Mécanismes, Sens de la Rue.
Chasseur (forestier, braconnier, pilleur, rôdeur, trappeur...)	Athlétisme, Discrétion, Endurance, Équitation, Perception, Savoir Régional ; style de combat (culturel ou spécifique à la chasse).	Artisanat (lié à la chasse), Commerce, Connaissance (régionale ou espèce spécifique), Mécanismes, Orientation, Pistage, Survie.
Chasseur de primes (tueur à gages, chasseur de scalps, exterminateur...)	Athlétisme, Discrétion, Endurance, Esquive, Perception, Perspicacité, style de combat (au choix).	Bureaucratie, Commerce, Culture (au choix), Langue (au choix), Pistage, Sens de la Rue, Survie.
Contrebandier (passeur, trafiquant...)	Conduite, Coutumes, Dissimulation, Influence, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie.	Bureaucratie, Commerce, Coutumes (au choix), Langue (au choix), Orientation, Sens de la Rue ; et soit Astrogation soit Navigation.
Courtisan (concubin(e), houri, mignon, escort-boy ou girl...)	Chant, Coutumes, Danse, Influence, Perception, Perspicacité, Tromperie.	Art (au choix), Courtoisie, Culture (au choix), Jeux de Hasard, Jouer d'un Instrument, Langue (au choix), Séduction.
Détective (détective privé, enquêteur, policier...)	Coutumes, Discrétion, Esquive, Influence, Perception, Perspicacité, style de combat (Bagarre or Arme de Poing).	Bureaucratie, Connaissance (au choix), Culture (au choix), Déguisement, Langue (au choix), Passepasse, Recherche, Sens de la Rue.
Domestique (assistant personnel, chauffeur, femme de ménage, gouvernante, majordome, secrétaire...)	Conduite, Coutumes, Influence, Perception, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie.	Artisanat (en rapport avec le service), Bureaucratie, Courtoisie, Culture (au choix), Langue (au choix), Politique, Sens de la Rue.
Dresseur (gardien de ménagerie, dompteur...)	Conduite, Endurance, Équitation, Influence, Premiers Soins, Savoir Régional, Volonté	Artisanat (élevage), Commerce, Connaissance (espèce spécifique), Enseignement (espèce spécifique), Guérison (espèce spécifique), Pistage, Survie.
Éclaireur (chasseur de primes, explorateur, garde forestier, pionnier, vagabond...)	Athlétisme, Discrétion, Endurance, Nage, Perception, Premiers Soins ; style de combat (culturel ou spécifique à la chasse)	Connaissance (au choix), Culture (au choix), Guérison, Langage (au choix), Orientation, Pistage, Survie.
Éleveur (gardien de troupeaux, berger...)	Endurance, Équitation, Perception, Perspicacité, Premiers Soins, Savoir Régional, style de combat (culturel ou spécifique à l'élevage).	Artisanat (élevage), Commerce, Guérison (espèce spécifique), Jouer d'un Instrument, Orientation, Pistage, Survie.
Érudit (bibliothécaire, chroniqueur, philosophe, scalde, scribe...)	Coutumes, Influence, Langue Natale, Perception, Perspicacité, Savoir Régional, Volonté.	Culture (au choix), Connaissance (principale), Connaissance (secondaire), Écriture/Lecture (au choix), Éloquence, Enseignement, Langue (au choix).
Fermier (jardinier, maraicher, moissonneur...)	Athlétisme, Conduite, Endurance, Équitation, Force Brute, Perception, Savoir Régional.	Artisanat (au choix), Commerce, Connaissance (agriculture), Connaissance (élevage), Orientation, Pistage, Survie.
Guerrier (champion, gladiateur, mercenaire, soldat...)	Athlétisme, Bagarre, Endurance, Esquive, Force Brute, style de combat (style militaire), style de combat (style culturel).	Artisanat (au choix), Connaissance (histoire militaire), Connaissance (stratégie et tactique), Éloquence, Ingénierie, Jeux de Hasard, Survie.

PROFESSIONS, SUITE

Profession	Compétences standards	Compétences professionnelles
Joueur professionnel (arnaqueur, biseauteur, parieur...)	Athlétisme, Endurance, Force Brute, Perception, Savoir Régional, Volonté ; et soit Conduite soit Équitation.	Bureaucratie, Comédie, Commerce, Courtoisie, Jeux de Hasard, Passepasse, Recherche, Sens de la Rue.
Journaliste (reporter, pigiste...)	Coutumes, Influence, Langue Natale, Perception, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie.	Bureaucratie, Connaissance (au choix), Culture (au choix), Éloquence, Langue (au choix), Politique, Sens de la Rue.
Magicien (enchanteur, mage, sorcier, sorcière)	Coutumes, Influence, Perception, Perspicacité, Tromperie, Volonté.	Connaissance (2 au choix), Culture, Écriture/Lecture, Éloquence, Magie, Passepasse.
Marchand (commerçant, négociant, prêteur, recéleur, vendeur...)	Canotage, Conduite, Équitation, Influence, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie.	Commerce, Courtoisie, Culture (au choix), Langue (au choix), Navigation, Orientation, Sens de la Rue.
Marin (capitaine, galérien, matelot, pirate...)	Athlétisme, Canotage, Endurance, Force Brute, Nage, Savoir Régional ; style de combat (culturel ou spécifique à l'abordage).	Artisanat (spécialité maritime), Connaissance (au choix), Culture (au choix), Langue (au choix), Navigation, Orientation, Survie.
Mécanicien (garagiste, ingénieur...)	Conduite, Culture, Endurance, Force Brute, Influence, Savoir Régional, Volonté.	Artisanat (primaire), Artisanat (secondaire), Commerce, Électronique, Jeux de Hasard, Mécanismes, Sens de la Rue.
Médecin (disséqueur, docteur, guérisseur, tourmenteur...)	Chant, Danse, Influence, Perspicacité, Premiers Soins, Savoir Régional, Volonté.	Artisanat (spécialité médicale), Commerce, Connaissance (au choix), Écriture/Lecture (au choix), Guérison, Langue (au choix), Sens de la Rue.
Mineur (prospecteur, sapeur, puisatier...)	Athlétisme, Chant, Endurance, Force Brute, Perception, Savoir Régional, Volonté.	Artisanat (mine), Commerce, Connaissance (minéraux), Ingénierie, Mécanismes, Orientation (souterrains), Survie.
Pêcheur (baleinier, chercheur de perles, tendeur de filets...)	Athlétisme, Canotage, Discrétion, Endurance, Nage, Perception, Savoir Régional.	Artisanat (au choix), Commerce, Connaissance (prise principale), Connaissance (prise secondaire), Navigation, Orientation, Survie.
Pilote (aéronaute, astronaute, pilote d'essai...)	Conduite, Endurance, Esquive, Force Brute, Perception, Savoir Régional, Volonté.	Coutumes (au choix), Détecteurs, Électronique, Mécanismes, Orientation, Pilotage, Sens de la Rue.
Politicien (chambellan, mandarin, ministre, superviseur...)	Coutumes, Influence, Langue Natale, Perception, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie.	Bureaucratie, Connaissance (au choix), Courtoisie, Culture (au choix), Éloquence, Langue (au choix), Politique.
Prêtre (arbitre, druide, prophète, sectateur...)	Coutumes, Danse, Influence, Perspicacité, Savoir Régional, Tromperie, Volonté	Bureaucratie, Connaissance (au choix), Courtoisie, Coutumes, Écriture/Lecture (au choix), Éloquence, Politique
Scientifique (archiviste, bibliothécaire, philosophe...)	Coutumes, Influence, Langue Natale, Perception, Perspicacité, Savoir Régional, Volonté.	Culture (au choix), Éloquence, Enseignement, Ingénierie, Langue (au choix), Recherche, Science (au choix).
Technicien (assistant de laboratoire, électricien...)	Conduite, Endurance, Force Brute, Influence, Perception, Savoir Régional, Volonté.	Artisanat (au choix), Détecteurs, Électronique, Jeux de Hasard, Mécanismes, Science (au choix), Télécommunication.
Voleur (cambrioleur, escroc, recéleur, pilleur de tombes...)	Athlétisme, Discrétion, Esquive, Perception, Perspicacité, Tromperie ; style de combat (culturel ou spécifique au voleur).	Comédie, Commerce, Crochetage, Déguisement, Mécanismes, Passepasse, Sens de la Rue.

## ÉTAPE 7 : POINTS DE COMPÉTENCE LIBRES

La dernière étape consiste à distribuer 150 points de compétence pour finaliser le personnage. Ces points peuvent être appliqués à n'importe quelles compétences standards ou aux compétences professionnelles acquises lors des étapes Culture et Profession. Là encore, le maître de jeu peut fixer un seuil au nombre de points investis par compétence.

### CRÉER DES PERSONNAGES EXPÉRIMENTÉS

Dans la plupart des cas, il vaut mieux utiliser des personnages débutants, avec pas ou peu d'expérience. Bien entendu, l'expérience des personnages dépendra beaucoup du cadre de jeu et du type de partie — aventure indépendante ou campagne ? Et un joueur a intérêt à créer un personnage plus expérimenté pour remplacer un autre mort en cours de jeu ou lorsqu'il rejoint une campagne en cours.

Le tableau ci-dessous indique l'expérience d'un personnage selon son âge. L'âge d'un personnage a un effet direct sur ses compétences, les personnages plus vieux ayant plus d'expérience de la vie que les plus jeunes. Toutefois, les bonus indiqués sont seulement indicatifs. Dans le cadre d'une campagne, ils sont à ajuster selon la vitesse d'écoulement du temps de jeu : certaines campagnes enchainent les aventures durant une courte période, alors que d'autres les espacent beaucoup. Pour convertir un personnage existant, il suffit de remplacer son âge par celui indiqué dans le tableau.

#### ÂGES

Catégorie	Âge	Points de compétence bonus	Augmentation maximale de compétence
Jeune	10 + 1d6	100	+ 10
Adulte	15 + 2d6	150	+ 15
Âge mûr	25 + 3d6	200	+ 20
Sénior	40 + 4d6	250	+ 25
Âge avancé	60 + 5d6	300	+ 30

#### REMARQUES SUR LE TABLEAU DES ÂGES

- Les points de compétence bonus déterminent combien de points supplémentaires le personnage peut dépenser sur ses compétences.
- L'augmentation maximale de compétence limite le nombre de points bonus qui peuvent être investis dans une compétence.

## LA PYRAMIDE DES COMPÉTENCES

Par défaut, un personnage débutant possède 350 points de compétence issus de trois sources : Culture (100), Profession (100) et points bonus (150). Distribuer ces points peut prendre du temps et il arrive que la culture d'un personnage ne soit pas un facteur déterminant ou qu'il n'existe pas de profession correspondant aux souhaits d'un joueur. C'est pourquoi nous proposons ce système de répartition de points de compétence.

Il repose sur une pyramide de compétences. Les 350 points sont divisés en cinq blocs de points, comme suit :

- 1 compétence à 50 %
- 2 compétences à 40 %
- 3 compétences à 30 %
- 4 compétences à 20 %
- 5 compétences à 10 %

Le joueur peut barrer les valeurs au fur et à mesure qu'elles sont attribuées à des compétences.

50  
40 40  
30 30 30  
20 20 20 20  
10 10 10 10 10

Voici quelques règles simples à suivre :

- Tous les points de la pyramide doivent être attribués.
- Aucune compétence ne peut recevoir plus d'une attribution depuis la pyramide.
- Les compétences Coutumes et Langue Natale reçoivent toutes deux + 40, comme dans les règles par défaut, en plus de toute attribution depuis la pyramide.
- Aucune compétence ne peut dépasser 80 % comme résultat d'une allocation. Ainsi, si un personnage possède une FOR de 16 et une DEX de 17 pour une base de 33 %, son joueur ne peut allouer la valeur 50 à un style de combat.
- Six de ces valeurs doivent être allouées à des compétences professionnelles.
- Un joueur peut toujours choisir une culture et une profession et s'aider des listes de compétences indiquées pour ses attributions. Les attributions peuvent aussi être totalement libres.
- Le joueur serait avisé d'allouer au moins une des valeurs à un style de combat, bien que cela ne soit pas obligatoire.
- Le maître de jeu a toujours le dernier mot.



## EXPLOITS HÉROÏQUES

*Mythras Fondamentaux* s'intéresse surtout aux humains « normaux », mais le maître de jeu désirera peut-être mettre en scène des héros et des méchants plus grands que nature.

Bien que ces personnages ne possèdent pas forcément de superpouvoirs, ils sont un peu plus forts, rapides et résistants que la normale. Ils ressortent souvent indemnes d'épreuves qui terrasseraient un humain normal.

Le maître de jeu qui veut introduire de tels personnages dans ses parties devrait s'assurer que les personnages de tous les joueurs possèdent à peu près le même niveau de compétence. En effet, les types de personnages que nous allons décrire sont conçus pour être sur le devant de la scène. Les personnages plus terre-à-terre, à moins de posséder un avantage particulier (magie, mysticisme ou pouvoirs psioniques), risquent d'être relégués au second plan.

## PERSONNAGES HÉROÏQUES

Ces personnages reprennent les archétypes des pulps, ces publications bon marché dont les nouvelles faisaient souvent la part belle à l'action. Ce ne sont pas des superhéros ou des demi-dieux : un tir de fusil à pompe en viendra à bout. Toutefois, ils sont en général un cran ou deux au-dessus des gens ordinaires dans un ou plusieurs domaines. De plus, ils ont tendance à mener une vie aventureuse. Et si jamais ils tentent de mener une vie rangée, les ennuis finiront tôt ou tard par les rattraper.

## CARACTÉRISTIQUES

Utilisez la méthode Lancer de dés, valeurs assignées, décrite à la page 6. Tout d'abord, effectuez cinq fois la procédure suivante : lancez 4d6, enlevez le résultat le plus faible du lancer et additionnez les autres résultats. Ensuite, assignez les cinq valeurs aux caractéristiques FOR, CON, DEX, POU et CHA.

Maintenant, effectuez deux fois la procédure suivante : lancez 3d6 + 6, enlevez le résultat le plus faible du lancer et additionnez les autres résultats. Enfin, assignez les deux valeurs obtenues à la TAI et à l'INT. Si la méthode par points est utilisée, chaque joueur dispose d'une réserve de 90 points pour créer son personnage.

## ATTRIBUTS

Ceux-ci sont calculés comme d'habitude, sauf que les personnages héroïques obtiennent deux avantages (non cumulables) choisis parmi les suivants :

- + 1 point d'action ;
- + 1 point de chance ;
- + 1 point de vie à chaque localisation ;
- La difficulté des jets d'Endurance est réduite d'un niveau ;
- La difficulté des jets de Discrétion est réduite d'un niveau ;
- La difficulté des jets de Volonté est réduite d'un niveau.

La vitesse de guérison des personnages héroïques ayant subi des Blessures Légères ou Sérieuses est doublée. Par contre, elle reste inchangée pour les Blessures Graves.

## COMPÉTENCES

Les personnages héroïques obtiennent un bonus de 50 points de compétence à répartir librement.

## PERSONNAGES LÉGENDAIRES

Les personnages légendaires excellent dans de nombreux domaines, pas forcément liés entre eux. Un inventeur et physicien brillant doublé d'un héros de guerre à la fois fin tireur et bagarreur redoutable ferait un bon personnage légendaire. Un playboy milliardaire qui pourchasse le crime après avoir été l'élève des plus grands détectives du monde a aussi tout d'un personnage légendaire. De tels personnages peuvent très bien posséder plusieurs diplômes ainsi qu'une grande expérience pratique, être riches et bénéficier de l'appui de mystérieux bienfaiteurs.

Les enjeux d'une campagne de niveau légendaire concerneront souvent le destin d'une nation ou d'une planète, alors que ce sera beaucoup plus rare dans le cas d'une campagne de niveau ordinaire ou héroïque.

## CARACTÉRISTIQUES

Utilisez la méthode Lancer de dés, valeurs assignées, décrite à la page 6. Tout d'abord, effectuez six fois la procédure suivante : lancez 4d6, enlevez le résultat le plus faible du lancer et additionnez les autres résultats. Ensuite, assignez les cinq valeurs de votre choix (en général les plus élevées) aux caractéristiques FOR, CON, DEX, POU et CHA.

Maintenant, effectuez trois fois la procédure suivante : lancez 3d6 + 6, enlevez le résultat le plus faible du lancer et additionnez les autres résultats. Enfin, assignez deux des valeurs (en général les plus élevées) à la TAI et à l'INT.

Si la méthode par points est utilisée, chaque joueur dispose de 100 points pour créer son personnage.

## ATTRIBUTS

Ceux-ci sont calculés comme d'habitude, sauf que les personnages légendaires obtiennent trois avantages (non cumulables) choisis parmi les suivants :

- + 1 point d'action ;
- + 2 points de chance ;
- + 2 points de vie à chaque localisation ;
- La difficulté des jets d'Endurance est réduite d'un niveau ;
- La difficulté des jets de Discretion est réduite d'un niveau ;
- La difficulté des jets de Volonté est réduite d'un niveau.

La vitesse de guérison des personnages légendaires ayant subi des Blessures Légères ou Sérieuses est doublée. Par contre, elle reste inchangée pour les Blessures Graves.

## COMPÉTENCES

Les personnages légendaires obtiennent en bonus 100 points de compétence à répartir librement.

# ÉTAPE 8 : PASSIONS

Les passions permettent au maître de jeu d'utiliser des accroches scénaristiques basées sur les désirs et les rancœurs des personnages et aident le joueur à comprendre la nature de son personnage.

Une passion peut être liée à n'importe quoi : une personne, une organisation, un idéal et même un objet. Les passions sont souvent décrites avec des verbes ou des noms comme : aimer, chercher, consoler, craindre, désirer, détester, détruire, fuir, loyauté, mépriser, protéger, répudier, respecter, soutenir, subvertir, tourmenter...

Les passions sont mesurées comme des compétences : leur valeur de base dépend de deux caractéristiques et elles sont notées de 1 à 100 (ou plus). Une passion peut être améliorée de la même façon qu'une compétence et le maître de jeu peut baisser ou augmenter sa valeur selon les circonstances.

Les personnages débutants peuvent commencer avec trois passions maximum. Chacune est basée sur deux caractéristiques ; la première bénéficie d'un bonus de + 40, la deuxième de + 30 et la troisième de + 20 ; le joueur est libre de choisir l'ordre d'importance. Par exemple, dans une campagne de type épée & sorcellerie, le joueur peut prendre Aime ripailler, Déteste les stygiens, Se méfie des sorciers pour son personnage, alors que dans une campagne de science-fiction dystopique, il peut choisir Fidèle au président, Exterminer les extraterrestres et Maintenir l'ordre.

## PASSIONS

Objet de la passion	Pourcentage de départ
Une personne ou une famille	POU + CHA
Un groupe ou une organisation	POU + INT
Une race ou une espèce	POU x 2
Un endroit	POU + INT
Un objet ou une substance	POU x 2
Un trait de personnalité	POU + CHA

## UTILISER LES PASSIONS

Les passions représentent un engagement fort qui peut influencer le cours d'une partie. Elles peuvent être employées ainsi :

- Pour augmenter une autre compétence, la profondeur du sentiment du personnage décuplant sa motivation à agir. Utilisée de cette manière, la passion ajoute un cinquième de sa valeur à la compétence utilisée, tant que cette augmentation joue un rôle dramatique ou thématique important.
- Comme une capacité spécifique qui influe sur le comportement d'un personnage. Un jet normal est effectué contre la passion pour déterminer la profondeur du sentiment du personnage envers quelqu'un ou quelque chose. Si le jet est une réussite, le personnage agit en accord avec ce que lui dicterait sa passion. Si le jet échoue, le personnage agit librement sans être entravé par sa passion.
- Pour s'opposer à d'autres passions, même celles possédées par le même personnage. Cela sert généralement lorsque deux passions entrent en conflit. Par exemple, un être aimé pourrait dicter une action qui violerait un serment. Un jet opposant les deux passions (voir la page 24 pour le fonctionnement des jets d'opposition) déterminera la passion qui influencera la conduite du personnage.
- Comme indicateur global de la profondeur du dévouement pour une cause. Plus la valeur de la passion est élevée, plus le personnage est dévoué. Les personnages avec des passions similaires peuvent les comparer afin de déterminer celui qui est le plus « passionné ».
- Pour résister à certaines formes de manipulation psychologique ou magique. Si le personnage est forcé à agir en contradiction avec une de ses passions, il peut opposer au jet de l'adversaire cette passion au lieu de sa Volonté.

Une passion peut être créée à n'importe quel moment d'une séance de jeu si les circonstances s'y prêtent. Un personnage pourrait obtenir la passion « Déteste X » si la cible de la passion a agi de façon à attiser sa haine. Un personnage qui jure fidélité à son seigneur pourrait immédiatement obtenir une passion « Loyauté envers X ».

Les passions créées de cette façon ne coutent aucun jet d'expérience. Bien entendu, les joueurs peuvent également décider d'établir une passion pour leur personnage en dépensant un jet d'expérience pour obtenir la passion à sa valeur de base.

## ÉVOLUTION DES PASSIONS

Indépendamment des jets d'expérience, les passions peuvent augmenter ou s'affaiblir en fonction d'évènements survenant en cours de jeu.

Bien des choses peuvent mettre à mal une passion ou même l'inverser. Par exemple, si un personnage possédant la passion « Fait confiance au chef » remarque la trahison de son chef, cela pourrait réduire sa passion ou la transformer en « Se Méfie du chef » avec la même valeur. Au maître de jeu de déterminer si la passion est affaiblie ou inversée. Une éventuelle réduction dépend de l'importance de la source du changement.

Le tableau ci-dessous montre l'ampleur du changement d'une passion.

ÉVOLUTION DES PASSIONS

Changement	± à la valeur
Faible	1d10
Modéré	1d10 + 5
Fort	1d10 + 10





**L**es compétences sont divisées en deux catégories : standards et professionnelles. Tous les personnages possèdent le même ensemble de compétences standards. Les compétences professionnelles diffèrent selon les personnages et reflètent, dans une certaine mesure, leur culture ainsi que l'expertise acquise au cours d'une carrière.

En dehors de ces distinctions, les compétences standards et professionnelles fonctionnent de la même façon.

## FONCTIONNEMENT DES COMPÉTENCES

La valeur de base d'une compétence est déterminée par deux caractéristiques ou par une caractéristique multipliée par deux. La valeur d'une compétence n'a pas de limite : celle-ci peut donc dépasser 100 et les joueurs peuvent s'attendre à ce que les compétences de leurs personnages atteignent de tels sommets au cours du jeu.

Lorsqu'un personnage est amené à effectuer un test, 1d100 est lancé et le résultat est comparé à la valeur de la compétence :

- Un résultat inférieur ou égal indique une réussite ;
- Un résultat supérieur signale un échec.

Il existe deux cas particuliers de succès et d'échecs :

- Un résultat de 01-05 est toujours une réussite.
- Un résultat de 96-00 est toujours un échec, quelle que soit la valeur de la compétence.

## RÉUSSITES CRITIQUES ET MALADRESSES

Ce sont des réussites ou des échecs particulièrement spectaculaires : le personnage a excellé dans sa tâche ou s'est totalement fourvoyé.

Une réussite critique est égale au dixième de la valeur de la compétence. Cette valeur inclut les éventuels modificateurs :

une compétence modifiée peut donc avoir des chances de réussite critique réduites ou augmentées. Lors du calcul des chances de réussite critique, les fractions doivent être arrondies au supérieur. Par exemple, si une compétence est modifiée au double de sa valeur naturelle — de 33 % à 66 % par exemple —, alors un 07 ou moins signifie une réussite critique.

Une maladresse est un résultat de 99 ou 00. Pour les compétences avec une valeur supérieure à 100 %, la maladresse n'est obtenue que sur un 00.

La nature précise de la réussite critique ou de la maladresse est laissée au maître de jeu. Selon les circonstances, les conséquences devraient être merveilleuses ou désastreuses. Cependant, quelques exemples de réussites critiques ou de maladresses sont indiqués dans les descriptions des compétences plus loin dans ce chapitre.

## RÉUSSITES AUTOMATIQUES

Un jet de compétence n'est pas toujours nécessaire, notamment si la tâche à accomplir est triviale ou si le personnage peut œuvrer dans un environnement calme sans être pressé par le temps. Par exemple, un personnage avec la compétence Équitation pourra faire galoper doucement un cheval dans une prairie sans avoir à lancer de dés. De même, un artisan créant un pied de chaise à partir d'un morceau de bois n'aura pas à lancer de dés. Et s'il n'est pas dérangé, un voleur muni d'outils de crocheteage peut sans problème crocheter une serrure rudimentaire.

## MODIFIER LES COMPÉTENCES

Parfois, les chances de succès d'un jet de compétence doivent être ajustées pour refléter des conditions particulières. Par exemple, fuir des bandits peut entraîner un jet d'Athlétisme. Mais si le personnage fuit dans l'obscurité ou à travers une végétation dangereuse ? Dans de tels cas, le maître de jeu peut demander à modifier la compétence du personnage pour l'adapter aux circonstances.

## NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Niveau de difficulté	Modificateur de compétence	Modificateur de compétence simplifié
Automatique	Pas besoin de lancer les dés	Pas besoin de lancer les dés
Très Facile	Doubler la valeur de la compétence	+ 40 %
Facile	Augmenter de moitié la valeur de la compétence	+ 20 %
Standard	Aucun ajustement	Aucun
Difficile	Réduire la valeur de la compétence d'un tiers	- 20 %
Redoutable	Réduire la valeur de la compétence de moitié	- 40 %
Herculéen	Réduire la valeur de la compétence à un cinquième	- 80 %
Sans Espoir	Aucune tentative n'est possible	Aucune tentative n'est possible

Pour déterminer comment une compétence est modifiée, *Mythras Fondamentaux* utilise des niveaux de difficulté, comme indiqué dans le tableau ci-dessus. Deux types de modificateurs sont fournis. Le premier est celui proposé par défaut : il nécessite quelques calculs, mais prend mieux en compte les valeurs des compétences, notamment si elles sont élevées. Le modificateur de compétence simplifié est plus facile à utiliser. Nous conseillons au maître de jeu de s'en tenir à une méthode, au moins pour la séance de jeu en cours.

Quand un personnage subit déjà une pénalité due à une autre circonstance, le niveau de difficulté le plus élevé prime.

*Mythras Fondamentaux* ne fournit pas une liste exhaustive des situations qui peuvent entraîner des modifications de compétence. Le maître de jeu décidera donc du type de modification requis selon la compétence ou le contexte, en tenant compte des capacités des personnages, ainsi que de son évaluation de la difficulté de la situation et des enjeux dramatiques.

## COMPÉTENCES STANDARDS

### ATHLÉTISME (FOR + DEX)

Cette compétence englobe un ensemble d'activités physiques, comme l'escalade, le saut ou la course. Un seul jet d'Athlétisme suffit à gérer ce genre d'activité. Voir Mouvement dans le chapitre Combat (page 40) pour plus d'informations sur l'escalade et les sauts.

### BAGARRE (FOR + DEX)

C'est un style de combat commun à tous les personnages, qui mesure la capacité à se défendre sans l'aide d'armes. La compétence recouvre les techniques de pugilat et de lutte de la culture du personnage. Bien sûr, il existe aussi des techniques spécifiques qui améliorent la capacité de combat sans arme, mais qui requièrent l'apprentissage d'un style de combat spécifique.

Comme Bagarre est un style de combat, ses effets en cas de réussite critique ou de maladresse sont décrits dans le chapitre Combat.

### CANOTAGE (FOR + CON)

Cette compétence recouvre le maniement de petites embarcations sur des rivières, des lacs et le long d'un littoral. Les embarcations sont en général des bateaux, des canoés ou des radeaux destinés à des trajets courts et inaptes à la navigation en haute mer. Elles peuvent être propulsées par des rames, des pagaies, des perches, des voiles, ou même être tirées par des animaux. Les vaisseaux avec des équipages conséquents ou destinés à la navigation en haute mer relèvent de la compétence professionnelle Navigation.

### CHANT (CHA + POU)

Cette compétence recouvre aussi bien les litanies monotones que les arias complexes. Dans nombre de cultures, les chants sont à la fois un divertissement et un élément cérémoniel. Le personnage peut chanter des chansons emblématiques pour séduire, narrer un fait historique ou inspirer des soldats avant une bataille. La compétence reflète la capacité du personnage à chanter juste, en rythme et en se souvenant des mots corrects.

### CONDUITE (DEX + POU)

Cette compétence concerne le contrôle de véhicules à roues ou à attelage : charriots, charrettes, carrosses, traîneaux... Un jet de Conduite est nécessaire lorsqu'un personnage veut accomplir quelque chose sortant de l'ordinaire avec un véhicule : traverser un terrain difficile, sauter par-dessus des obstacles, etc. Un jet est aussi nécessaire si l'attelage du véhicule diffère de ce à quoi le conducteur est habitué : des chevaux au lieu de bœufs, un attelage de quatre bêtes au lieu de deux, etc.

### COUTUMES (INT x 2)

Cette compétence représente les connaissances du personnage sur le fonctionnement de sa communauté : codes sociaux, rites, tabous... La compétence sert par exemple à interpréter ou à respecter correctement toute coutume socialement importante ou à se comporter d'une façon spécifique.

**DANSE (DEX + CHA)**

Presque toutes les cultures utilisent la danse d'une façon ou d'une autre, que ce soit à des fins récréatives ou rituelles. La danse peut se résumer à quelques mouvements simples accompagnant une prière ou être aussi complexe qu'un ballet de cour. La compétence mesure la capacité du personnage à se mouvoir en rythme et avec précision lors de tels événements.

**DISCRÉTION (DEX + INT)**

Discrétion sert à se cacher ou à se mouvoir le plus silencieusement possible. Un bon abri et des conditions telles que les ténèbres ou un fort bruit de fond peuvent réduire le niveau de difficulté du jet de compétence. En revanche, des conditions adverses, comme le manque d'abri ou le silence, peuvent augmenter le niveau de difficulté. Les circonstances peuvent aussi influencer sur le jet. Par exemple, un guerrier en armure lourde peut facilement se cacher derrière un mur tant qu'il reste immobile ou se déplace très lentement, mais un déplacement rapide fera tinter son armure.

**DISSIMULATION (DEX + POU)**

Dissimulation est le complément de Discrétion : il sert à cacher des objets plutôt que le personnage lui-même. Par exemple, la compétence pourrait servir à cacher un charriot derrière des rochers ou à effacer les traces de roues du charriot pour éviter tout pistage. La compétence est polyvalente et peut aussi bien servir à cacher un parchemin dans une bibliothèque qu'à masquer la présence d'un piège ou d'un passage secret.

**ENDURANCE (CON × 2)**

Un personnage endurant peut supporter le stress physique, la douleur et la fatigue. La compétence mesure la capacité du corps à surmonter les dégâts et les affections débilitantes, et sert d'indicateur de la résilience, de l'énergie et du métabolisme. Comme Volonté, Endurance peut être utilisée de plusieurs façons, mais sert tout particulièrement à résister aux effets des blessures, des poisons et des maladies.

**ÉQUITATION (DEX + POU)**

Cette compétence permet de contrôler une monture dressée. Elle peut s'appliquer à une variété de bêtes : mules, éléphants, voire des créatures maritimes ou volantes telles que les aigles géants ou les dauphins. La difficulté augmente d'un niveau si le personnage monte sur une espèce inconnue, et de deux s'il monte une espèce utilisant un mode de déplacement différent (un cavalier montant sur un dragon, par exemple). Les créatures sauvages ne peuvent servir de montures que si elles ont été dressées à cette fin.

**ESQUIVE (DEX × 2)**

Cette compétence permet d'échapper à un danger et peut donc servir à éviter les armes à distance (en plongeant vers un abri, par exemple) ou les pièges, à changer la distance d'engagement dans un combat, etc. Elle peut aussi être utilisée comme jet de résistance contre certains types de magie. Un personnage qui esquive se retrouve généralement au sol. S'il possède le trait Casse-Cou, il peut esquiver une attaque rapprochée sans finir au sol. Dans le cas d'une attaque à distance, il ne termine au sol qu'en cas d'esquive infructueuse.

**FORCE BRUTE (FOR + TAI)**

Cette compétence permet d'exploiter pleinement sa force physique. Elle regroupe des actions comme le lever de poids, le bris d'objets ou les épreuves de force.

**INFLUENCE (CHA × 2)**

Grâce à cette compétence, un personnage peut persuader les autres de se comporter comme il le souhaite. Influence s'applique à des situations diverses : changer l'opinion de quelqu'un, corrompre un officier ou un garde...

Selon les circonstances, les jets d'Influence sont opposés à Perception, à Volonté ou à une autre compétence Influence. Le modificateur de difficulté dépend de l'importance du changement désiré : persuader un ami intime de vous prêter son cheval peut être relativement facile, mais proposer un pot-de-vin à un bureaucrate réputé incorruptible est bien plus difficile.

**LANGUE NATALE (INT + CHA)**

Cette compétence permet de parler la langue apprise au sein de sa communauté. Elle mesure l'articulation, l'éloquence et la richesse du vocabulaire du personnage.

Contrairement à d'autres compétences, celle-ci n'est pas testée directement. Elle sert à représenter l'aisance linguistique du personnage et à délimiter le niveau de ses conversations dans la langue. De plus amples détails sont fournis dans la description de la compétence Langue, page 22, mais en général les personnages débutants parlent couramment leur langue natale.

**NAGE (FOR + CON)**

S'il ne développe pas cette compétence, le personnage sera tout juste capable de barboter et de garder la tête hors de l'eau pendant quelques instants. Une valeur élevée indique qu'il est capable de nager dans des eaux plus agitées et profondes, avec moins de risques de noyade. Les conditions de nage affectent le jet de compétence. Des eaux agitées, un courant fort ou un contrecourant augmentent le niveau de difficulté du jet, quelles que soient les capacités du nageur.

## PERCEPTION (INT + POU)

Perception sert aussi bien pour l'observation passive que pour une détection précise : recherche de quelque chose de spécifique, fouille d'un lieu, repérage rapide des environs... Des conditions spécifiques (ténèbres) peuvent affecter le niveau de difficulté du jet de compétence, selon le sens utilisé. Des odeurs fortes peuvent rendre un jet de Perception olfactive Facile plutôt que Standard, alors qu'un jet de Perception serait Difficile si le personnage tente d'entendre une conversation dans une taverne bruyante.

## PERSPICACITÉ (INT + POU)

À l'aide de cette compétence, le personnage repère et interprète des signes verbaux et non verbaux afin de déterminer les motivations et l'état d'esprit d'un individu. Il peut ainsi savoir si quelqu'un ment (en opposant Perspicacité à la compétence Tromperie), ou deviner les sentiments d'une personne sur un sujet. Perspicacité peut aussi s'appliquer à une situation : est-ce que cette taverne est un lieu risqué ? Des bandits pourraient-ils avoir prévu une embuscade dans les collines voisines ?

## PREMIERS SOINS (INT + DEX)

Cette compétence mesure la capacité d'un personnage à soigner des blessures légères et à stabiliser celles qui sont plus sévères. Elle peut être appliquée une fois par blessure et soigne 1d3 points de dégâts.

## SAVOIR RÉGIONAL (INT × 2)

Cette compétence mesure la compréhension qu'un personnage a de la faune, de la flore, du terrain et du climat de la région où il a passé la majeure partie de sa vie, habituellement au sein de sa communauté. Le personnage est capable d'identifier les plantes, les arbres et les animaux communs et en connaît le comportement et les propriétés. Par exemple, il sait où trouver les meilleurs poissons, un bon abri, et connaît les déplacements du gibier, le climat probable de la saison ou les dangers locaux les plus communs. Dans des lieux voisins mais mal connus, la difficulté des jets devrait augmenter d'un niveau.

## STYLE DE COMBAT (SPÉCIFIQUE À LA CULTURE OU À LA PROFESSION) (FOR + DEX)

Chaque style de combat représente la capacité d'utiliser les armes habituelles d'une culture ou d'une profession. La plupart des traditions martiales englobent à la fois le maniement de plusieurs armes et les techniques requises pour les utiliser efficacement, que ce soit individuellement ou en combinaison. De plus, elles peuvent favoriser un type de combat précis, comme le combat monté ou les batailles rangées. Les styles de combat peuvent être très variés, allant du combat de gladiateurs à l'infanterie mobile des Space Marines.

## TROMPERIE (INT + CHA)

Tromperie sert lorsqu'un personnage tente de masquer la vérité : mensonge éhonté, duperie d'un garde, bluff lors d'un jeu de cartes, etc. La compétence sert aussi à dissimuler ses véritables émotions ou motivations : paraître accueillant vis-à-vis de quelqu'un que l'on déteste, feindre le plaisir alors que l'on est amèrement déçu, etc. Tromperie s'oppose à la compétence Perspicacité lorsque des interlocuteurs essaient de discerner la vérité ou les véritables motivations d'un personnage.

## VOLONTÉ (POU × 2)

Cette compétence mesure la capacité d'un personnage à résister à un choc mental ou à se concentrer et à canaliser son énergie physique. C'est aussi un indicateur de la détermination du personnage. Elle est utilisée dans les situations où la résilience (au sens psychologique du terme) est requise : par exemple, la résistance à un pouvoir magique. Bien que Volonté ne mesure pas la santé mentale, elle peut aussi servir à surmonter des événements traumatisants. Volonté est le pendant mental d'Endurance.

Comme Endurance ou Esquive, Volonté est le plus souvent utilisée lors de jets d'opposition. Dans un test standard, une réussite critique indique que le personnage a endurci son esprit au point de condamner à l'échec toute tentative visant à l'influencer ou à ébranler sa détermination. Si le personnage résiste à de la magie, cela signifie que, pour la durée de la rencontre, les sorts affectant l'esprit que lancera l'adversaire n'auront aucun effet sur le personnage.

# COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

Les compétences professionnelles diffèrent selon les personnages et représentent des formes plus spécialisées d'entraînement et d'expertise. Le personnage obtient certaines de ces compétences grâce à sa culture d'origine et à sa profession. Ces compétences fonctionnent de la même manière que les compétences standards.

## ACROBATIE (FOR + DEX)

Acrobatie regroupe les exercices d'équilibre, la gymnastique, le jonglage et les cascades. La compétence sert aussi à impressionner un public ou à limiter les dégâts d'une chute. Avec un jet réussi, un personnage peut se déplacer sans risque et à pleine vitesse sur une surface étroite ou instable. S'il tente de limiter les dégâts d'une chute, un jet réussi d'Acrobatie diminue de moitié les éventuels dégâts subis.

Dans certains cas, Acrobatie peut remplacer Esquive. Cela permet au personnage de rester debout plutôt que de se retrouver au sol.

**ART (POU + CHA)**

Il existe de nombreux arts : peinture, poésie, littérature, sculpture... Lorsque le personnage prend cette compétence, il choisit une spécialisation artistique et devra développer séparément les autres arts.

**ARTISANAT (DEX + INT)**

Il existe autant d'artisanats que de types d'artisans. Comme Art, Artisanat sert à créer un produit. La durée de fabrication dépend de la nature du produit : par exemple, tisser un tapis est plus long que tourner un vase. Toutefois, d'autres facteurs importent plus que le temps, notamment le savoir-faire de l'artisan, son souci du détail et la qualité des matières premières.

**ASTROGATION (INT x 2)**

Cette compétence peut être vue comme l'équivalent futuriste de la compétence Orientation. Elle permet aux pilotes de vaisseaux spatiaux de planifier un itinéraire sur des distances stellaires et interstellaires.

**BUREAUCRATIE (INT x 2)**

Cette compétence regroupe la connaissance des procédures et des conventions administratives. Elle sert à interagir avec des officiels ou à découvrir des informations publiques pertinentes. Selon la sophistication de la culture, un bureaucrate ne maîtrise pas forcément l'écriture. Lorsqu'il faut naviguer dans les méandres de l'administration et de la paperasserie, un jet de Bureaucratie est nécessaire.

**COMÉDIE (CHA x 2)**

Comédie désigne l'art d'interpréter un personnage totalement différent de soi, que ce soit en situation sociale ou lors d'une représentation. L'acteur reproduit de façon convaincante une personnalité et des manières différentes des siennes. Couplée avec les compétences Déguisement et Tromperie, Comédie permet de se faire passer pour quelqu'un d'autre.

**COMMERCE (INT + CHA)**

Cette compétence permet d'évaluer la valeur de biens ou de services et de les échanger au meilleur prix. De plus, elle aide à comprendre les subtilités des transactions commerciales. Elle sert aussi à trouver les meilleurs moyens de vendre, toujours au meilleur prix, des biens volés ou illégaux. Bien entendu, Commerce sert lors d'une transaction et s'oppose à la compétence Commerce ou Volonté d'un adversaire, ce qui reflète la tentative du parti adverse de tourner la négociation à son avantage. Elle permet aussi de juger les valeurs marchandes d'un bien, ce qui donne une idée du prix et du meilleur endroit où vendre celui-ci.

**CONNAISSANCE (INT x 2)**

Cette compétence recouvre un domaine de savoir spécifique, à choisir lors de l'apprentissage de la compétence. Astrologie, astronomie, géographie, histoire, monstres, mythologie, politique, stratégie, tactiques... sont quelques exemples typiques de Connaissance. Grâce à Connaissance, un personnage comprend les éléments fondamentaux du domaine concerné, sait comment les appliquer pour résoudre des problèmes et pour se rappeler des informations utiles.

**CONTREFAÇON (DEX + INT)**

Cette compétence permet la réalisation ou la falsification de documents officiels.

**COURTOISIE (INT + CHA)**

Grâce à cette compétence, le personnage se comporte de façon appropriée dans une situation formelle : formules de salut, rituels et conventions sociales, etc. Ainsi, il accomplira une révérence au bon moment et à la bonne personne, usera des titres et formulations adéquates ou saura quand passer d'une conversation formelle à une discussion plus informelle.

**CROCHETAGE (DEX x 2)**

Cette compétence permet d'ouvrir un système de serrure mécanique sans l'aide d'une clé ou d'un autre objet créé pour la serrure. Elle inclut aussi les techniques pour forcer des portes bloquées ou verrouillées sans causer de dégâts. Enfin, elle peut servir à verrouiller une porte ou un coffre, entre autres, en l'absence de clé.

**CULTURE (INT x 2)**

Culture ressemble à la compétence standard Coutumes, mais elle s'applique à des sociétés autres que celle du personnage. Chaque compétence de Culture ne concerne qu'une nation ou une société particulière. Sinon, la compétence fonctionne de la même façon que Coutumes.

**DÉGUISEMENT (INT + CHA)**

Cette compétence permet de se déguiser de façon convaincante à l'aide des éléments appropriés (costume, perruque, grimage, etc.). Pour créer un bon déguisement, il faut avoir du temps, le souci du détail et l'accès aux bons matériaux. Si tous ou partie de ces éléments ne sont pas réunis, le niveau de difficulté du jet augmente.

Déguisement et Comédie sont complémentaires : l'un peut améliorer l'efficacité du déguisement, l'autre la crédibilité du jeu d'acteur.

## DÉMOLITION (INT + POU)

Grâce à cette compétence, un personnage peut manipuler en toute sécurité du matériel explosif, que ce soit pour l'installer ou le désamorcer.

## DÉTECTEURS (INT + POU)

Cette compétence permet une analyse et une utilisation précise d'appareils de détection allant des renifleurs chimiques aux scanners militaires à longue portée.

## ÉCRITURE/LECTURE (LANGUE SPÉCIFIQUE) (INT x 2)

Parler couramment une langue ne signifie pas que l'on est capable de lire ou d'écrire dans cette langue. Cette compétence varie selon les cultures.

Dans certaines sociétés, elle sera réservée à la noblesse, au clergé ou à la bureaucratie. Dans d'autres, elle sera inconnue et les traditions orales prévaudront. Dans une société moderne ou futuriste, la lecture et l'écriture sont peut-être enseignées par défaut ; dans ce cas, la compétence Écriture/Lecture peut être intégrée à la compétence Langue appropriée.

## ÉLECTRONIQUE (DEX + INT)

L'utilisateur de cette compétence est capable de bricoler, de réparer ou de désactiver des appareils électroniques. Il peut ainsi réparer temporairement un équipement endommagé ou remplacer des circuits défectueux.

## ÉLOQUENCE (POU + CHA)

Un personnage éloquent peut prononcer un discours à une foule pour défendre ou dénigrer un point de vue. Ont recours à cette compétence aussi bien les politiciens désireux de faire adopter une mesure que les officiers qui veulent inspirer leurs troupes et imposer la discipline sur le champ de bataille. Lorsqu'il faut convaincre un groupe important, Éloquence remplace Influence.

## ENSEIGNEMENT (INT + CHA)

Grâce à cette compétence, le personnage peut transmettre avec pédagogie son savoir et ses techniques. Sans elle, même le plus grand maître risque d'être un piètre professeur.

## GUÉRISON (INT + POU)

Guérison (ou Médecine dans un monde moderne ou futuriste) représente la connaissance approfondie des procédures médicales d'une culture donnée. Par exemple, dans une culture primitive ou barbare, le guérisseur aura recours à des plantes ou des remèdes naturels. Dans une culture civilisée, il utilisera plutôt des drogues et des traitements plus élaborés. Quelle que soit la culture, Guérison permet au moins de remettre des os en place ou de suturer des blessures. Évidem-

ment, le guérisseur doit disposer des ressources nécessaires à son art, par exemple des aiguilles et des boyaux pour les sutures, des herbes pour les baumes, un kit médical dans un cadre de jeu moderne, etc.

## INFORMATIQUE (INT x 2)

Grâce à cette compétence, le personnage est capable de résoudre des problèmes ardues ou d'extraire des informations complexes en utilisant des systèmes informatiques, que ce soit par la programmation, le piratage, l'utilisation d'un logiciel particulier, le diagnostic et la réparation de problèmes logiciels et matériels. Une utilisation courante d'un ordinateur ne nécessite pas de jets de dés.

## INGÉNIERIE (INT x 2)

Cette compétence recouvre la conception et la construction de structures de grande taille : maisons, ponts, portails, engins de siège, etc. Des jets sont nécessaires lors de la planification de projets de grande envergure pour s'assurer d'une construction correcte, mais aussi lorsqu'un ingénieur veut vérifier l'intégrité d'une structure, par exemple pour en détecter les points faibles ou vérifier l'avancée des réparations.

## JEUX DE HASARD (INT + POU)

Cette compétence mesure les performances du personnage dans les jeux de hasard, surtout si de l'argent est misé. Elle sert à déterminer les chances de succès ou d'échec ainsi qu'à détecter les éventuels tricheurs. Selon la situation, elle peut être opposée à une autre compétence. Un test simple suffit si le personnage passe la nuit dans un tripot, mais plusieurs rounds de jets d'opposition seront peut-être nécessaires pour une partie capitale avec des personnages importants.

## JOUER D'UN INSTRUMENT (DEX + CHA)

La compétence permet de jouer d'un instrument, de la simple flute à la harpe. Chaque variante de la compétence s'applique à un groupe d'instruments similaires. Par exemple, un musicien qui sait jouer de la clarinette peut aussi jouer de la flute, car les bases sont les mêmes. En revanche, il ne pourrait pas jouer de la harpe ou du luth.

## LANGUE (LANGUE SPÉCIFIQUE) (INT + CHA)

Grâce à cette compétence, le personnage peut parler et comprendre une autre langue que la sienne. La compétence donne une vision globale des facilités linguistiques du personnage : 1-25 % quelques mots simples, 26-50 % des phrases simples, 51-75 % des conversations ordinaires, 76 % + capable de s'exprimer avec éloquence. Le maître de jeu utilise la valeur de la compétence pour restreindre les capacités conversationnelles du personnage dans la langue, ou bien comme limite à la valeur maximale de compétences (comme Bureaucratie) qui impliquent de savoir parler la langue.

**MAGIE (POU + CHA)**

Cette compétence sert à lancer les sorts décrits dans le chapitre Magie à partir de la page 67. Un personnage doit réussir un jet de Magie pour que son sort fonctionne ; si la cible tente de résister au sort, le jet de Magie sera opposé à une compétence telle que Volonté.

**MÉCANISMES OU MÉCANIQUE (DEX + INT)**

Mécanismes (ou Mécanique dans un monde moderne ou futuriste) représente le savoir et le savoir-faire du personnage en matière d'assemblage et de désassemblage d'appareils mécaniques tels que les pièges. La compétence implique généralement la création d'engins fragiles composés de petites pièces, contrairement à Ingénierie, qui s'intéresse aux constructions massives. Elle est aussi distincte de Crochetage : les deux compétences ne sont pas interchangeables.

**NAVIGATION (INT + CON)**

Cette compétence est utilisée de la même façon que Canoage, mais s'applique aux grands navires à voiles ou à rames. Elle recouvre aussi l'entretien et la réparation d'un navire, le choix d'un bon lieu de mouillage, l'estimation des effets de la météo sur la navigation, etc.

**ORIENTATION (INT + POU)**

Un personnage doté de cette compétence peut utiliser des points de repère, les étoiles ou même le gout de l'eau de mer pour s'orienter dans ses déplacements. Chaque compétence d'Orientation est spécifique à une région ou à un environnement, comme Orientation (haute mer) ou Orientation (souterrains) par exemple. Le personnage effectue un test lors d'un voyage inhabituel ou s'il est dans un territoire totalement inconnu.

**PASSEPASSE (DEX + CHA)**

Cacher de petits objets, accomplir des tours de passepasse, détrousser des passants... Tout cela fait partie de Passepasse. Évidemment, c'est une compétence essentielle pour les voleurs.

**PILOTAGE (DEX + INT)**

Cette compétence permet de contrôler un type spécifique de véhicule volant : planeur, engin à réaction, avion à hélices, etc.

**PISTAGE (INT + CON)**

Cette compétence sert à pister toute forme de proie ou de gibier. Elle repose sur le déchiffrement de signes de déplacement : empreintes, feuilles écrasées, pollen éparpillé, pierres déplacées, etc. Un jet de Pistage doit être effectué périodiquement, en particulier si les conditions changent brusquement (par exemple, une averse soudaine peut effacer certains signes). La fréquence des jets dépend de la ruse dont témoigne la proie. Un jet de Dissimulation peut s'opposer à un jet de Pistage.

**POLITIQUE (INT + CHA)**

Un personnage possédant cette compétence sait comment diriger et négocier au sein d'un gouvernement, aussi bien à l'échelle locale que nationale.

**RECHERCHE (INT + POU)**

Un personnage doté de cette compétence est capable d'utiliser des ressources variées (archives, bibliothèque, réseau informatique, etc.) pour obtenir l'information désirée.

**SCIENCE (INT x 2)**

Il existe une multitude de disciplines scientifiques et cette compétence, qui peut être acquise plusieurs fois, est toujours associée à une discipline précise : Science (biologie) ou Science (chimie) par exemple.

**SENS DE LA RUE (POU + CHA)**

Cette compétence représente la connaissance des endroits et des contacts sociaux au sein d'une communauté. Elle s'applique aussi bien à l'identification de quartiers dangereux qu'à la recherche de services locaux, légaux ou illégaux. La durée d'une tentative dépend de ce qui est recherché. Trouver une bonne auberge prendra moins de temps que de dénicher un recéleur pour lui vendre des marchandises volées.

**SÉDUCTION (INT + CHA)**

Cette compétence diffère d'Influence, car elle vise spécifiquement à obtenir les faveurs sentimentales ou sexuelles de quelqu'un. Elle utilise des signaux verbaux et non verbaux pour attiser l'intérêt de l'objet du désir. Une tentative de séduction peut prendre des heures, des jours ou des semaines selon la moralité de la cible, qui peut toujours tenter de résister à la tentative avec la compétence Volonté.

**SURVIE (CON + POU)**

Avec cette compétence, le personnage peut subsister dans un environnement sauvage : il sait allumer un feu, rechercher de la nourriture ou trouver un bon abri, etc. Si le personnage est bien équipé — tente, rations, etc. —, les jets sont généralement inutiles. Par contre, ils peuvent s'avérer nécessaires lorsque le personnage n'a plus accès à son équipement ou lorsque le climat se dégrade. Dans ces conditions, un jet est effectué chaque jour.

**TÉLÉCOMMUNICATION (INT x 2)**

Cette compétence permet d'utiliser les équipements de communication pour détecter, masquer ou bloquer des télécommunications. Elle permet aussi de décoder des messages cryptés, pour peu que l'utilisateur ait accès à un programme de décodage, par exemple.

## SITUATIONS PARTICULIÈRES

Si l'utilisation des compétences est simple, leur fonctionnement peut légèrement varier selon les circonstances de la partie. Nous détaillons ci-après ces circonstances et comment les gérer.

### RETENTER UN TEST DE COMPÉTENCE

En cas d'échec à un jet de compétence, le personnage aura parfois la possibilité de le recommencer. Par exemple, s'il tente de crocheter une serrure ou d'escalader un mur, le maître de jeu pourrait lui accorder une dernière chance plutôt que d'interdire de nouvelles tentatives. Cependant, la nervosité ou le manque de confiance du personnage augmentera la difficulté du jet d'un niveau.

Si cet effort se solde aussi par un échec, le personnage est considéré comme ayant fait tout son possible : aucune autre tentative n'est autorisée dans un futur proche.

### JETS D'OPPOSITION

Une compétence s'oppose fréquemment à une autre compétence : Discrétion contre Perception lorsqu'un voleur tente de couper la bourse d'un noble, Tromperie contre Perspicacité lorsque ce même voleur tente de nier son forfait une fois pris, etc. Toutes ces occasions sont gérées par des jets d'opposition.

Un jet d'opposition se déroule comme suit : les deux participants effectuent leurs jets de compétence respectifs et celui qui obtient le meilleur niveau de réussite est le gagnant. Si les participants obtiennent le même niveau de réussite (par exemple, une réussite critique), alors le gagnant est celui qui a obtenu le résultat le plus élevé au sein de ce niveau de réussite.

Si les deux participants échouent lors du jet d'opposition, alors le maître de jeu peut :

- décrire la situation, en laissant le suspens entier, puis relancer les dés pour désigner un vainqueur ;
- imaginer une explication ou des circonstances adaptées à la nature de l'échec.

Les jets d'opposition servent souvent en combat pour surmonter les effets d'une blessure ou contrer un effet spécial adverse. Ils servent aussi à résister aux poisons, aux maladies ou aux effets de certains pouvoirs magiques.

### EXEMPLES DE JETS D'OPPOSITION

Activités	Exemples d'opposition de compétences
Négociation/marchandage	Commerce vs Commerce, Influence vs Commerce
Course/poursuite	Athlétisme vs Athlétisme, Athlétisme vs Endurance, Equitation vs Equitation
Se mettre hors de danger	Esquive vs Athlétisme, Esquive vs Mécanismes, Esquive vs Equitation
Se cacher ou se déplacer discrètement	Discrétion vs Perception, Discrétion vs Pistage
Assoir son autorité	Influence vs Volonté, Tromperie vs Volonté
Tenir jusqu'au bout	Endurance vs Endurance, Endurance vs Force Brute
Influencer une foule	Éloquence vs Volonté
Épreuve de force	Force Brute vs Force Brute, Force Brute vs Endurance
Épreuve de volonté	Volonté vs Volonté, Séduction vs Volonté

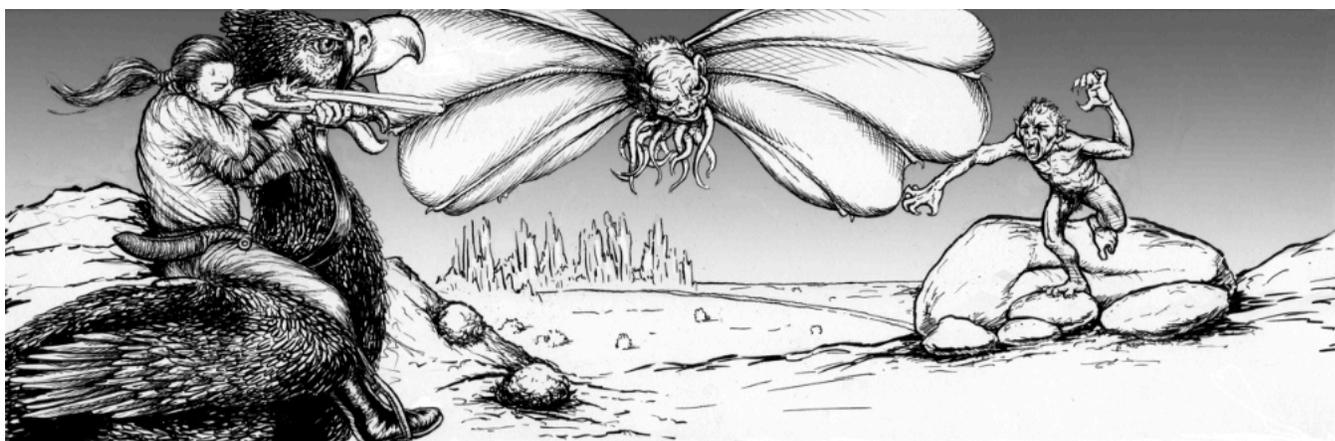
### JETS DIFFÉRENTIELS

Les jets différentiels sont similaires aux jets d'opposition, mais leurs résultats sont plus nuancés et tiennent compte de la différence de niveaux de réussite. S'ils servent principalement lors des combats, ils peuvent également être utiles lorsque le maître de jeu veut augmenter le degré de détail d'une opposition.

Un jet différentiel est déterminé de la manière suivante : les deux participants testent leurs compétences respectives et appliquent le résultat de leur jet comme si ce dernier avait été effectué isolément. Bien qu'il n'y ait pas de « vainqueur » en soi, celui qui obtient le meilleur niveau de réussite gagne un avantage égal à la différence de niveau de réussite entre lui et son adversaire (pour peu qu'un des deux ait obtenu au moins une réussite standard). Si les deux participants obtiennent le même niveau de réussite (une réussite critique ou une réussite standard), alors il n'y a pas d'effet supplémentaire.

### COMPÉTENCES OPPOSÉES SUPÉRIEURES À 100%

Si le participant le plus compétent dans un jet différentiel ou d'opposition possède une compétence dépassant 100 %, on soustrait 100 à sa valeur de compétence pour déterminer le malus à la compétence que subiront tous ceux qui sont impliqués dans le jet, lui inclus. L'avantage du personnage est ainsi maintenu, tout en réduisant la compétence des adversaires. Le participant le plus compétent doit être déterminé après l'application de tout modificateur situationnel.



### RÉSULTATS DES JETS DIFFÉRENTIELS

Résultat du jet	Critique de l'antagoniste	Réussite de l'antagoniste	Échec de l'antagoniste	Maladresse de l'antagoniste
Critique du protagoniste	Aucun bénéfice	1 niveau de réussite pour protagoniste	2 niveaux de réussite pour protagoniste	3 niveaux de réussite pour protagoniste
Réussite du protagoniste	1 niveau de réussite pour antagoniste	Aucun bénéfice	1 niveau de réussite pour protagoniste	2 niveaux de réussite pour protagoniste
Échec du protagoniste	2 niveaux de réussite pour antagoniste	1 niveau de réussite pour antagoniste	Aucun bénéfice	Aucun bénéfice
Maladresse du protagoniste	3 niveaux de réussite pour antagoniste	2 niveaux de réussite pour antagoniste	Aucun bénéfice	Aucun bénéfice

## NIVEAUX DE COMPÉTENCE

Un artisan avec Artisanat (bois) 49 % est-il bon ou simplement compétent ? Le tableau ci-dessous permet de relier une valeur de compétence à un niveau de compétence. Le maître

de jeu dispose ainsi d'un cadre de référence pour évaluer l'expertise des personnages joueurs et non joueurs. S'il a besoin de générer aléatoirement la valeur d'une compétence de personnage non joueur, il lui suffit de croiser la colonne Valeur aléatoire avec le niveau de compétence désiré.

### NIVEAUX DE COMPÉTENCE

Valeur de la compétence	Valeur aléatoire	Niveau de compétence	Équivalent militaire	Description
1-30 %	1d20 + 10	Novice	Chair à canon	Incompétent et en train d'apprendre les bases
31-50 %	1d20 + 30	Compétent	Inexpérimenté	Peut accomplir des tâches faciles s'il est prudent et prend son temps
51-70 %	1d20 + 50	Expérimenté	Aguerri	A atteint un niveau de compétence qui le rend employable
71-90 %	1d20 + 70	Expert	Vétéran	Reconnu comme étant un professionnel ou un expert dans le domaine
91-110 %	1d20 + 90	Maître	Élite	Considéré comme un des meilleurs dans son domaine
>110 %	1d20 + 110	Exemplaire	Héroïque	Connu presque partout pour son talent



# SYSTÈME DE JEU

Ce chapitre fournit des règles et des conseils pour gérer la plupart des événements pouvant survenir en cours de partie. Si les maîtres de jeu ne trouvent pas de règles pour gérer certaines situations récurrentes dans leurs parties, nous les encourageons à créer leurs propres règles en s'inspirant de celles présentées ici.

## AMÉLIORATION DU PERSONNAGE

Tous les personnages de *Mythras Fondamentaux* peuvent s'améliorer avec le temps. Il existe plusieurs domaines d'amélioration :

- L'augmentation des compétences existantes ;
- L'augmentation des passions ;
- L'apprentissage de nouvelles compétences ;
- L'apprentissage de nouvelles capacités.

## JETS D'EXPÉRIENCE

Les jets d'expérience sont utilisés pour la plupart des améliorations de personnage. Le maître de jeu accorde des jets d'expérience à des moments appropriés de la campagne : par exemple, à la fin d'un scénario ou après deux ou trois sessions de jeu si l'histoire est longue. Lui seul décide de la fréquence des jets d'expérience. Toutefois, si les joueurs ne peuvent pas exiger des jets d'expérience, ils s'attendent certainement à en recevoir, étant donné que leurs personnages en ont besoin pour se développer. Bien entendu, les personnages s'améliorent plus rapidement lorsque les jets d'expérience sont fréquents.

Le maître de jeu décide du nombre de jets d'expérience attribués aux personnages. En règle générale, 1 à 3 jets d'expériences sont accordés par session de jeu.

## AUGMENTER LES COMPÉTENCES EXISTANTES

Le joueur peut augmenter toute compétence sur sa feuille de personnage, qu'elle soit standard ou professionnelle, en dépensant un jet d'expérience.

Le joueur lance 1d100 et compare le résultat à la valeur de la compétence qu'il désire augmenter. L'INT du personnage est ajoutée au jet.

- Si le résultat du jet est supérieur ou égal à la compétence à améliorer, celle-ci augmente de 1d4 + 1 %.
- Si le résultat du jet est inférieur, la compétence augmente seulement de 1 %.
- Si un personnage a subi une maladresse avec une compétence lors de la session précédente, c'est-à-dire entre la dernière session où il a reçu des jets d'expérience et celle en cours, cette compétence augmente gratuitement de 1 %. En effet, nous apprenons souvent plus de nos échecs que de nos succès ! Le bonus reste limité à 1 %, quel que soit le nombre de maladresses accomplies avec cette compétence lors de la session. Si le joueur souhaite augmenter cette compétence avec un jet d'expérience, le bonus de 1 % est appliqué avant de lancer 1d100 pour l'améliorer.

Une même compétence ne peut pas bénéficier de plusieurs jets d'expérience par session.

## AUGMENTER LES PASSIONS

Comme décrit dans la section Passions à la page 15, les jets d'expérience peuvent augmenter la valeur d'une passion, de la même façon que pour une compétence.

Le cas échéant, le maître de jeu peut même autoriser la réduction d'une passion au prix d'un jet d'expérience. Par exemple, un personnage amoureux peut se lasser du dédain constant d'un être chéri, ce qui justifierait la réduction de sa passion amoureuse.

## APPRENDRE DE NOUVELLES COMPÉTENCES

Certains personnages peuvent souhaiter étudier de nouvelles compétences professionnelles qu'ils n'ont pas eu l'occasion d'apprendre auparavant. Avant d'investir des jets d'expérience, ils doivent trouver une source de connaissance : par exemple un formateur professionnel tels ceux que fournissent les ordres ou les guildes, ou bien une source plus exotique comme un parchemin ancien qui s'effrite.

Une fois la source trouvée, le personnage doit consacrer un mois entier à l'étude et à l'entraînement afin d'obtenir les bases de la compétence (la compétence commence alors à son niveau de base). Cela implique la dépense de 3 jets d'expérience et le paiement des frais : rétribution du professeur s'il a suivi des cours, achat ou location de l'équipement et des outils nécessaires, etc.

## ASPHYXIE

Un personnage peut retenir sa respiration pendant un nombre de secondes égal à sa compétence Endurance. Cependant, il doit s'y être préparé en prenant une profonde inspiration. Dans le cas contraire, la durée d'apnée d'un personnage est réduite de moitié s'il était inactif et à un cinquième s'il accomplissait une action fatigante.

Une fois cette période d'apnée terminée, le personnage doit effectuer un jet d'Endurance :

- Si le jet est une réussite critique, aucune détérioration supplémentaire ne survient ;
- Si le jet est une réussite normale, le personnage reçoit un niveau supplémentaire de fatigue ;
- Si le jet échoue, le personnage reçoit 1d2 niveaux supplémentaires de fatigue pour ce round ;
- Si le jet est une maladresse, le personnage reçoit 1d3 niveaux de fatigue supplémentaires pour ce round.

Sans aide, la mort par asphyxie est généralement rapide. Si le personnage est encore vivant à la fin de l'asphyxie, il récupère chaque minute un niveau de fatigue dû à l'asphyxie.

Selon la méthode d'asphyxie, le maître de jeu peut décider d'empêcher la récupération totale du personnage. De plus, il peut imposer un niveau de fatigue persistant au personnage, afin de représenter les dégâts que l'inhalation d'eau ou de fumée cause aux poumons.

## CHUTE

La quantité de dégâts due à une chute dépend de la hauteur de celle-ci. Les points d'armure ne réduisent pas les dégâts de la chute, mais le modificateur de dégâts du personnage ou de la créature qui chute s'applique.

## CHÛTE D'OBJETS

Une chute d'objet cause des dégâts qui dépendent de sa TAI et de la hauteur de la chute. Un objet inflige 1d6 points de dégâts par seuil de 6 points de TAI ; les dégâts d'un seuil s'appliquant dès que la taille dépasse ce seuil. Ainsi un objet de TAI 7 inflige au moins 2d6 points de dégâts.

Les dégâts de la colonne Dégâts subis du tableau des Hauteurs de chute sont ajoutés aux dégâts dus à la TAI. Toutefois, ces dégâts supplémentaires seront réduits pour les objets de petite taille.

### HAUTEURS DE CHUTE

Hauteur de chute	Dégâts subis
1 m ou moins	Pas de dégâts.
2 m à 5 m	1d6 points à une localisation aléatoire.
6 m à 10 m	2d6 points à deux localisations aléatoires.
11 m à 15 m	3d6 points à trois localisations aléatoires.
16 m à 20 m	4d6 points à quatre localisations aléatoires.
Tous les + 5 m	+ 1d6 points.

## LOCALISATIONS

La plupart des attaques réussies atteignent une localisation spécifique. Celle-ci peut être déterminée de façon aléatoire ou, dans certains cas, être choisie avec un effet spécial tel que Choisir la Localisation. Pour déterminer aléatoirement la zone touchée, lancez 1d20 et recherchez le résultat dans le tableau de localisations des humanoïdes ou de la créature adéquate.

### LOCALISATIONS DES HUMANOÏDES

1d20	Localisation
1-3	Jambe droite
4-6	Jambe gauche
7-9	Abdomen
10-12	Poitrine
13-15	Bras droit
16-18	Bras gauche
19-20	Tête

En général, les animaux et les monstres ont des tableaux de localisations légèrement différents des humanoïdes afin de refléter leur morphologie particulière. Ces tableaux se trouvent dans la description de la créature et ne sont utilisés que par le maître de jeu. Le tableau de Localisations des humanoïdes est repris ici par commodité.

Notez que certaines attaques, en particulier celles qui sont magiques ou produites par certains monstres (comme le souffle enflammé d'un dragon), peuvent atteindre simultanément plusieurs localisations. Les localisations individuelles peuvent être protégées par la dureté naturelle de la surface extérieure de la créature, ou par une protection portée par dessus. C'est un point important pour gérer les dégâts et les niveaux de blessure.

## DÉGÂTS ET NIVEAUX DE BLESSURE

Si une attaque atteint sa cible, les dégâts qu'elle inflige dépendent de l'arme utilisée. Une épée courte, par exemple, inflige 1d6 points de dégâts.

Certains facteurs peuvent modifier les dégâts de l'arme ou de l'attaque, dans l'ordre suivant :

1. Ajoutez le modificateur de dégâts de l'attaquant ;
2. Modifiez les dégâts en conséquence si une magie quelconque les augmente ou les réduit ;
3. Si l'attaque est parée, réduisez les dégâts en fonction des tailles relatives des armes utilisées ;
4. Si la zone touchée est protégée, réduisez les dégâts par la valeur en points d'armure.

Si les dégâts infligés au final sont supérieurs à zéro, ils sont alors immédiatement retranchés des points de vie de la localisation touchée. Notez le nombre de points de vie restants et le niveau de blessure qui en résulte.

- **Blessure Légère** : Le nombre de points de vie de la localisation est toujours positif.
- **Blessure Sérieuse** : La localisation est réduite à zéro point de vie ou moins.
- **Blessure Grave** : La localisation est réduite à un score négatif égal ou supérieur aux points de vie de départ.

Seules les Blessures Sérieuses ou Graves affectent le personnage, comme expliqué ci-après. Notez qu'un jet d'Endurance dû à une blessure est opposé à la valeur du jet d'attaque originel. Cela reflète la capacité d'un guerrier expérimenté à provoquer des coups plus dangereux. Les jets d'Endurance ne sont pas répétés, à moins que la localisation ne soit à nouveau blessée.

### BLESSURE LÉGÈRE

Les Blessures Légères sont de simples bleus, coupures et égratignures. Elles font mal, elles saignent, mais elles ne sont pas assez graves pour ralentir ou gêner la victime.

### BLESSURE SÉRIEUSE

Si une localisation est réduite à zéro point de vie ou moins, la victime reçoit une Blessure Sérieuse. La zone est marquée de façon permanente et la victime ne peut attaquer ou lancer des sorts (mais peut encore parer ou esquiver) pour les 1d3 prochains tours, à cause de la douleur et du choc.

Un personnage souffrant d'une Blessure Sérieuse à un membre doit immédiatement faire un jet d'opposition d'Endurance contre le jet d'attaque réussi de son adversaire. En cas d'échec, le membre devient inutilisable jusqu'à ce que les points de vie de la localisation redeviennent positifs. Si c'est une jambe qui est touchée, le personnage tombe à terre. Si c'est un bras, il lâche ce qu'il tient à moins que l'objet ne soit attaché (utilisez votre bon sens).

Un personnage souffrant d'une Blessure Sérieuse à l'abdomen, à la poitrine ou à la tête doit aussi faire un jet d'opposition d'Endurance contre le jet d'attaque adverse. En cas d'échec, il perd conscience pour un nombre de minutes égal à la quantité de dégâts subie lors de cette attaque. Les compétences Guérison ou Premiers Soins peuvent être utilisées pour panser la Blessure Sérieuse de la victime inconsciente.

Au choix du maître de jeu, toutes les tâches qui utilisent cette partie du corps subissent une pénalité d'un niveau de difficulté tant que la blessure n'est pas réduite à une Blessure Légère, et ce même si le personnage est encore opérationnel.

### BLESSURE GRAVE

Si une localisation est réduite à un score négatif égal ou supérieur à ses points de vie de départ, le personnage reçoit une Blessure Grave. Le personnage est alors mis hors de combat et tombe à terre. Le membre blessé est arraché, broyé, sectionné ou transpercé. Un jet d'opposition d'Endurance doit immédiatement être effectué contre le jet d'attaque adverse. En cas d'échec, le personnage perd conscience et agonise. Si la localisation affectée n'est pas soignée dans un nombre de minutes égal à cinq fois sa vitesse de guérison, il meurt à cause du choc et de la perte de sang.

Le personnage victime d'une Blessure Grave à l'abdomen, à la poitrine ou à la tête s'évanouit ; un jet d'opposition d'Endurance doit immédiatement être effectué contre le jet d'attaque adverse. En cas d'échec, sa mort est instantanée et spectaculaire : il est décapité, déchiqueté, tranché en deux, a le cœur transpercé, etc. Si le personnage réussit, mais que la localisation n'est pas soignée dans un nombre de rounds égal à deux fois sa vitesse de guérison, il meurt de l'hémorragie et du choc.

Comme la plupart des Blessures Graves nécessitent une forme de chirurgie ou de magie puissante pour guérir, le malade ne pourra probablement pas récupérer à temps pour rejoindre le combat. En fonction des traitements disponibles, la localisation blessée peut devenir mutilée (voir Guérison des blessures à la page 29).

## HÉMORRAGIE

L'hémorragie due aux blessures externes et internes, le plus souvent subies en combat, peut très rapidement terrasser un personnage. Comme dans le cas de l'asphyxie, ses effets se mesurent par l'accumulation de niveaux de fatigue.

Une hémorragie entraîne la mort en l'absence de soins médicaux. Au contraire de l'asphyxie, les effets d'une hémorragie sérieuse sur la fatigue sont persistants. Un personnage récupère de la fatigue due à l'hémorragie au rythme d'un niveau par jour, à partir du jour suivant l'arrêt des saignements.

## DERNIÈRE ACTION HÉROÏQUE

Dans les cas particuliers où des personnages clés reçoivent une Blessure Grave, le maître de jeu peut autoriser une dernière action héroïque : lancer un dernier sort afin de terrasser le meurtrier, ramper à l'abri, essayer de placer un garrot sur sa propre blessure... Les membres utilisés pour l'action doivent être fonctionnels et le joueur doit dépenser un point de chance. Il obtient alors une seule occasion de tenter son action, puis il s'évanouit immédiatement et agonise.

## GUÉRISON DES BLESSURES

La guérison naturelle des blessures est basée sur la vitesse de guérison du personnage. La vitesse de guérison dicte combien de points de vie sont récupérés dans une localisation selon la nature de la blessure :

- Blessures Légères : Jours ;
- Blessures Sérieuses : Semaines ;
- Blessures Graves : Mois.

Ainsi, si un personnage possède une vitesse de guérison de 3, une Blessure Sérieuse guérirait naturellement au rythme de 3 points de vie par semaine jusqu'à devenir une Blessure Légère, puis au rythme de 3 points de vie par jour jusqu'à guérison complète. Les éléments suivants restreignent la guérison naturelle :

- Si le blessé se livre à des activités éprouvantes, la vitesse de guérison est réduite de 1d3. De ce fait, même un personnage avec une Blessure Légère peut voir sa récupération compromise s'il se livre à des activités physiques pouvant réveiller ses blessures.
- Pour qu'une Blessure Grave puisse guérir naturellement, la victime doit auparavant être soignée grâce à un jet de Guérison réussi (page 22) ou une magie curative. Les Blessures Graves sans démembrement qui ne sont pas soignées dans un nombre de jours égal au vingtième de la compétence Guérison deviennent des blessures permanentes et réduisent définitivement les points de vie de la localisation.

## FATIGUE

La fatigue mesure l'épuisement et ses effets cumulatifs. Elle influence toutes les activités potentiellement éprouvantes, comme le combat ou la résistance aux maladies.

La fatigue s'accumule principalement en se livrant à des activités physiques. Plus l'activité est intense, plus elle fatiguera rapidement le personnage. Quand le maître de jeu le juge nécessaire, le personnage doit effectuer un jet de compétence — Athlétisme, Endurance ou Force Brute — pour éviter d'obtenir un niveau de fatigue. Chaque jet raté augmente la fatigue d'un niveau.

Chaque niveau de fatigue implique des pénalités aux compétences, au mouvement, au bonus d'initiative et aux points d'action. L'asphyxie et l'hémorragie peuvent aussi accroître la fatigue.

### NIVEAUX DE FATIGUE

Niveau de fatigue	Niveau de difficulté	Mouvement	Initiative	Points d'action	Temps de récupération
Frais		–	Pas de pénalité	–	–
Essoufflé	Difficile	Pas de pénalité	Pas de pénalité	Pas de pénalité	15 minutes
Fatigué	Difficile	– 1 mètre	Pas de pénalité	Pas de pénalité	3 heures
Exténué	Redoutable	– 2 mètres	– 2	Pas de pénalité	6 heures
Épuisé	Redoutable	Réduit de moitié	– 4	– 1	12 heures
Affaibli	Herculéen	Réduit de moitié	– 6	– 2	18 heures
Incapacité	Herculéen	Immobile	– 8	– 3	24 heures
Semi-conscient	Sans Espoir	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	36 heures
Comateux	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	Pas d'activité possible	48 heures
Mort	Mort	–	–	–	Jamais

Un personnage ayant atteint le niveau Incapacité est toujours conscient, mais ne peut agir qu'en dernier recours.

Au-delà, le personnage ne peut plus agir du tout. Les niveaux de fatigue Semi-conscient, Comateux et Mort sont généralement réservés aux cas extrêmes de suffocation, de maladie, d'hémorragie, de faim, d'exposition et ainsi de suite.

## RÉCUPÉRER

Le temps de récupération dépend de la vitesse de guérison. La durée de repos complet nécessaire pour ôter un niveau de fatigue est égale au Temps de récupération (dernière colonne du tableau des Niveaux de fatigue) divisé par la vitesse de guérison du personnage.

Notez que la colonne des Temps de récupération ne s'applique qu'à la fatigue due aux efforts physiques. La récupération peut être beaucoup plus rapide si la fatigue est due à une asphyxie et plus lente si elle est due à une hémorragie.

## FEUX

Un feu est toujours une source de danger lorsqu'il sert d'arme ou qu'il devient incontrôlable. Le tableau d'Intensité de feu donne cinq catégories d'intensité pour les dégâts de chaleur, avec quelques exemples. Les dégâts infligés à chaque round sont indiqués dans la colonne Dégâts. Étant relativement restreints, les feux d'intensité 1 ou 2 n'infligent leurs dégâts qu'à une seule localisation, généralement celle qui touche le feu. Les feux d'intensité 3 et 4 sont plus importants et infligent donc des dégâts aux 1d4 + 1 localisations les plus proches. Les feux d'intensité 5 affectent toutes les localisations simultanément.

### INTENSITÉ DE FEU

Intensité	Exemples	Temps pour prendre feu	Dégâts
1	Bougie	1d4	1d2
2	Torche	1d3	1d4
3	Feu de camp	1d2	1d6
4	Incendie	1d2	2d6
5	Lave volcanique	Instantané	3d6

Bien sûr, le feu affecte aussi les matériaux inflammables. Ces matériaux prennent feu en un nombre de rounds dépendant de l'intensité du feu. Une fois enflammés, ils brûlent jusqu'à extinction ou incinération complète. Les dégâts sont appliqués directement aux points de vie du matériau, en ignorant les points d'armure, et à toute chair se trouvant en dessous. S'il n'est pas contrôlé, le feu se propage à chaque round vers un nombre de localisations égal à son intensité.

Les attaques basées sur le feu peuvent enflammer les matériaux inflammables. Sauf mention contraire, le pourcentage de chances est égal aux dégâts infligés  $\times$  5 % pour les attaques basées sur le feu, et aux dégâts infligés  $\times$  1 % pour les attaques électriques. Lorsqu'un matériau prend feu, il subit 1d3 - 1 points de dégâts à chaque round, jusqu'à ce qu'il s'éteigne. Les dégâts s'appliquent directement aux points de vie du matériau, sans tenir compte des points d'armure, et à la chair située en dessous le cas échéant. Toutefois, l'armure naturelle d'une créature protège normalement. La victime peut tenter d'éteindre les flammes en se couchant sur le sol et en effectuant un jet d'Athlétisme. Chaque tentative nécessite un point d'action et peut être renouvelée à chaque tour. Si la victime bénéficie de l'aide d'autrui, la difficulté du jet est réduite d'un niveau. Si le résultat du jet de dégâts est nul, le feu s'est éteint de lui-même dans cette localisation. Pour chaque localisation qui s'est éteinte d'elle-même, la difficulté du jet est également réduite d'un niveau supplémentaire.

## MALADIES ET POISONS

Épidémie qui frappe la cité où résident les personnages, serpent venimeux qui se faufile dans un lit... Les poisons et les maladies figurent en bonne place parmi les dangers les plus redoutés.

Si la variété des poisons et des maladies est presque infinie, le jeu les gère de manière unifiée.

## TRAITS DES MALADIES ET DES POISONS

Sept traits importants définissent les maladies et les poisons.

**Application :** Comment le poison ou la maladie est introduit dans la victime.

- *Contact* — les effets débutent après absorption par la peau.
- *Ingestion* — les effets débutent après avoir mangé ou bu.
- *Inhalation* — les effets débutent après reniflement ou respiration.
- *Inoculation* — les effets débutent après l'injection de la substance dans le corps.

**Virulence :** La puissance du poison ou de la maladie. Cette valeur est confrontée à une compétence de résistance appropriée (habituellement Endurance ou Volonté) lors d'un jet d'opposition.

Si le personnage remporte le test, les effets sont annulés. S'il le perd, il subira toutes les affections du poison ou de la maladie lorsque celles-ci se déclencheront.

## AFFECTIIONS

Affections	Effets
Asphyxie	La victime souffre d'asphyxie : elle est incapable de respirer et s'écroule. Les règles d'asphyxie (page 27) s'appliquent.
Contagieux	La victime peut transmettre le poison ou la maladie par simple contact.
Fièvre	La température corporelle de la victime fluctue énormément et ses muscles lui font mal. La difficulté minimale d'un test de compétence passe à Difficile.
Folie	La victime suit une compulsion quelconque : aquaphobie, paranoïa, automutilation, etc. Le type de folie sera précisé dans la description de la maladie ou du poison.
Hémorragie	La victime souffre d'hémorragie externe ou interne. Les effets sont décrits dans la section Hémorragie à la page 29.
Mort	La victime s'écroule, incapable d'agir, et meurt au bout d'un nombre de rounds égal à sa CON.
Nausée	La victime ne peut pas manger, et doit tester son Endurance chaque fois qu'elle accomplit une action physique stressante afin d'éviter de se sentir malade. Les vomissements la rendent incapable d'agir durant 1d3 rounds. Une nausée qui se prolonge peut conduire à l'inanition.
Paralysie	La victime est physiquement incapable de bouger. Si la paralysie n'affecte qu'une partie du corps, celle-ci ne peut plus être utilisée. Si le corps entier est affecté, le personnage ne peut plus se mouvoir du tout.
Souffrance	La victime ressent une douleur intense. Tout jet de compétence impliquant la zone affectée, que ce soit une localisation ou le corps entier, doit aussi obtenir un résultat inférieur ou égal à la Volonté, sinon le test échoue et le personnage gémit ou hurle de douleur.

**Résistance :** La manière de repousser l'affection. Généralement, l'Endurance ou la Volonté sont utilisées, mais des compétences plus exotiques peuvent être employées. La résistance peut être testée au moment de l'exposition, ou retardée jusqu'au déclenchement pour que le personnage ne sache pas immédiatement qu'il a été infecté.

**Incubation :** Bien des maladies ou des poisons n'agissent pas immédiatement. Ce délai est nommé incubation et peut se compter en secondes, en minutes, en heures, voire plus. Les poisons ou les maladies avec plusieurs affections ont des incubations différentes pour chacune d'entre elles.

**Durée :** La durée de la ou des affections.

**Affections :** Ce sont des effets spécifiques décrits dans le tableau des Affections ci-contre. Chaque poison ou maladie en possède au moins une. Une victime incapable de résister au poison ou à la maladie en subit toutes les affections.

**Antidote / guérison :** Indique si la toxine peut être soignée. Sinon, tous les poisons et maladies non magiques peuvent être soignés au moyen d'une magie curative appropriée, comme le sort Guérir les Maladies. Un traitement réussi empêche le retour des affections du poison ou de la maladie, même si la victime peut toujours subir les séquelles des affections ayant déjà été infligées.

## EXEMPLE DE MALADIE : LA VARIOLE ROUGE

Cette dangereuse maladie se contracte au contact d'une personne infectée ou d'un objet touché par celle-ci. Le risque d'attraper la maladie persiste 1d3 jours après avoir touché un objet ou une personne infectée, ce qui rend la maladie très contagieuse.

Les victimes souffrent initialement de rougeurs mineures, mais une fièvre sévère les gagne en une journée et les cloue au lit pour la durée de la maladie. Pendant ce temps, les rougeurs deviennent des pustules, qui provoquent d'horribles démangeaisons et éclatent au moindre mouvement (notamment ceux des aisselles et de l'aîne), laissant alors échapper de petits filets de sang. Ce stade peut durer une semaine ou plus et s'avérer fatal.

- Application : Contact.
- Virulence : 50.
- Résistance : Endurance.
- Incubation : 1d6 + 6 heures.
- Durée : 1d6 + 3 jours.
- Affections : Une fois la maladie déclarée, la victime devient Contagieuse. 1 jour plus tard, elle souffre de Fièvre et d'Hémorragie. Chaque jour où les pustules saignent, la fatigue de la victime augmente d'un niveau et ne revient à la normale qu'à la fin de la maladie.
- Antidote : La compétence Guérison peut soigner la maladie.

## OBJETS INANIMÉS

Tous les objets inanimés possèdent des points d'armure et des points de vie qui sont utilisés pour déterminer la résistance aux dégâts et à la destruction. Les points d'armure réduisent les dégâts avant que les points de vie ne soient affectés. Un objet dont les points de vie ont été réduits à zéro devient inutilisable.

Pour infliger des dégâts à un objet, un personnage doit réussir un jet de Bagarre, de Force Brute ou de style de combat.

## UTILISER DES ARMES SUR DES OBJETS INANIMÉS

Si une arme est utilisée sur un objet inanimé dont les points d'armure sont supérieurs ou égaux aux siens, les dégâts sont infligés à la fois à l'objet et à l'arme. Ainsi, utiliser une hache sur une enclume peut endommager l'enclume, mais la hache sera détruite bien avant. Au maître de jeu de juger si telle arme ou tel outil peut affecter tel objet. Par exemple, un burin est explicitement conçu pour graver la pierre ou le bois ; une épée, malgré son tranchant, ne l'est pas. De ce fait, graver un objet avec une épée endommagerait celle-ci, alors qu'un burin ne subirait aucun dégât.

## POINTS DE CHANCE

Les points de chance aident à distinguer les héros du commun des mortels. Ils représentent la capacité du personnage à transformer l'échec en succès, voire à défier la mort.

Les points de chance peuvent être utilisés en cours de jeu et reviennent à leur valeur initiale au début de la session suivante.

## UTILISER LES POINTS DE CHANCE

Dépenser des points de chance permet d'obtenir un des trois effets décrits ci-dessous. Chaque effet coûte un point de chance et le joueur ne peut dépenser qu'un seul point de chance lorsqu'il veut donner un coup de pouce à une action de son personnage. Les points de chance ne peuvent être dépensés sur des jets d'expérience.

### ATTÉNUER LES DÉGÂTS

Si son personnage souffre d'une Blessure Grave, le joueur peut dépenser un point de chance pour la transformer en Blessure Sérieuse. Cela réduit les dégâts subis à un point de vie de moins que le nombre nécessaire pour infliger une Blessure Grave.

## EXEMPLES D'OBJETS INANIMÉS

Objet	Points d'armure/Points de vie
Automobile	8/150
Chaines/fers	10/500
Chaise en bois	8/8
Char de combat	8/15
Corde	1/4
Fenêtre en verre	12/30
Fenêtre en verre pare-balle	6/3
Lampadaire en fer	4/15
Mur de château	6/30
Mur de briques	8/40
Mur de béton	6/30
Porte en fer	8/25
Portail de château	12/50
Poutre en acier	10/50
Camion/pelleteuse	15/100
Tronc d'arbre	8/40
Véhicule blindé de transport de troupes	6/50

## EFFORT DÉSESPÉRÉ

Si un personnage n'a plus de points d'action alors qu'il a besoin d'un dernier sursaut d'énergie pour se tirer d'un mauvais pas, son joueur peut dépenser un point de chance pour lui donner un point d'action.

## TROMPER LE SORT

Le joueur peut dépenser un point de chance pour relancer ou intervertir les deux chiffres (un 75 devient 57 par exemple) de tout jet de dés de son personnage. Cela peut être un jet de compétence, un jet de dégâts ou tout autre jet qui peut l'affecter. Le personnage peut même forcer un adversaire à relancer un jet d'attaque ou de dégâts dirigé contre lui.

## TEMPS

Dans *Mythras Fondamentaux*, le temps joue un rôle important pour déterminer l'ordre des actions et appliquer correctement les mécaniques du jeu. Gardez à l'esprit que le temps en jeu est souvent différent du temps réel. Le maître de jeu a parfois besoin de résumer en une phrase des événements qui se déroulent pendant plusieurs jours, par exemple : « Vous parvenez au château d'Anthrax après une semaine de voyage. » À d'autres moments, en particulier lors d'un combat, des actions de quelques secondes sont résolues en plusieurs minutes.

Les trois principales divisions du temps de jeu sont détaillées ci-après :

### ROUND DE COMBAT

Le round de combat représente cinq secondes de temps réel. Il sert à mesurer des activités courtes et frénétiques qui sont accomplies en quelques instants. Il sert aussi à mesurer des activités très détaillées qui nécessitent une résolution au coup par coup. Par exemple, une course-poursuite entre un chasseur et sa proie, où chaque round permet d'en simuler tous les rebondissements.

### TEMPS D'UTILISATION DE COMPÉTENCES

L'utilisation de compétences nécessite quelques minutes à plusieurs heures. Ce temps est utilisé pour mesurer des activités qui ne nécessitent pas un suivi aussi détaillé que le round de combat. Crocheter une serrure peut prendre cinq minutes, mais surveiller les patrouilles des sentinelles sur le chemin de ronde d'un château peut nécessiter plusieurs heures.

### TEMPS DE NARRATION

Il s'agit du temps qui passe lorsque le maître de jeu décrit une scène aux joueurs, ou lorsque ces derniers discutent entre eux. Sauf cas particulier, l'interprétation des personnages se déroule dans le temps de narration. Lorsqu'un joueur interprète son personnage, le temps de narration se calque sur le temps réel. Une conversation avec un PNJ dure aussi longtemps que la discussion autour de la table. Si la session de jeu inclut un long voyage ou des périodes d'activité où le temps passé n'est pas primordial, le temps est considérablement compressé et seuls quelques événements sont joués.





**A**ttaque de brigands, bagarre de bar, duel à l'amiable, vendetta entre deux familles... Le combat existe sous de nombreuses formes et ne se résume pas à une lutte à mort. Pour expliquer les éléments fondamentaux du combat, *Mythras Fondamentaux* emploie des termes et des concepts spécifiques qui seront approfondis au fil du chapitre. En voici une vue d'ensemble :

## ACTIONS DE COMBAT

Actions qu'un personnage peut effectuer au cours d'un round en dépensant un point d'action.

## TAILLE DES ARMES

La taille influe sur la difficulté à parer une arme.

## EFFETS SPÉCIAUX

Les ruses ou les techniques particulières qu'un combattant peut effectuer s'il prend le dessus lors d'une passe d'armes.

## ENGAGEMENT

Situation où au moins un des combattants peut être atteint par son adversaire direct lors d'un combat rapproché. Un personnage est considéré comme étant engagé s'il est à portée d'une arme naturelle ou de mêlée de son adversaire et désengagé si ce n'est pas le cas.

## ROUNDS DE COMBAT

Découpage du temps en segments de cinq secondes.

## STYLES DE COMBAT

La compétence servant à manier un groupe d'armes, apprise dans le cadre d'une culture ou d'une profession.

## STYLES DE COMBAT

Un style de combat représente un ensemble d'armes lié à une culture, à une profession ou même à une école de combat, ce qui évite d'avoir à apprendre chaque arme séparément.

Un personnage apprend à utiliser toutes les armes de son style de combat, individuellement et en combinaison, afin qu'elles puissent être utilisées indifféremment selon ses besoins. L'entraînement ne se concentre pas uniquement sur une arme ou des armes spécifiques dans des conditions optimales, mais couvre également ce qu'il faut faire en situation désavantageuse. Cela permet de mieux préparer le combattant aux aléas du champ de bataille, par exemple s'il est désarmé ou si son arme est brisée.

Ainsi, un barbare hyperboréen est capable d'utiliser une lance, une hache, un javelot et un bouclier, tandis qu'un guerrier sumérien sera plutôt formé à l'épée courte, à la masse, au bouclier et à l'arc. Le nombre d'armes incluses dans un style spécifique est laissé au choix du maître de jeu et peut varier en fonction du cadre de campagne utilisé.

Un personnage qui tente d'utiliser une arme n'appartenant pas à son style de combat devra effectuer ses jets de style de combat à un niveau de difficulté supérieur.

Tout style de combat est optimisé pour l'environnement ou la tactique militaire de la culture ou de la profession qui enseigne ce style. Par exemple, un cavalier nomade apprendra à se battre à cheval, alors qu'un fantassin s'entraînera à combattre en formation serrée. Par conséquent, un style de combat peut obtenir en bonus un ou plusieurs traits qui lui confèrent un avantage dans certaines circonstances. Un trait est uniquement destiné à être utilisé avec les armes et les situations du style concerné. La diversité de ces traits est virtuellement illimitée, mais la plupart d'entre eux sont spécifiques à une période ou à un cadre de jeu.

## EXEMPLES DE TRAITS DE STYLE DE COMBAT

Trait	Description
Casse-cou	L'utilisation de la compétence Esquive pour esquiver des coups en combat de mêlée ne conduit pas le personnage à se retrouver à terre.
Combat à l'Aveugle	Permet au personnage d'ignorer toute pénalité due à un mauvais éclairage ou à un aveuglement temporaire.
Combat en Formation	Permet à un groupe de trois guerriers ou plus d'entrer en formation serrée, ce qui place les adversaires plus écartés ou désordonnés dans une situation désavantageuse : chaque ennemi qui engage le combat contre le groupe perd un point d'action pour la durée du combat.
Combat Monté	Les compétences de combat d'un combattant monté ne sont plus limitées par sa compétence Equitation.
Coup d'Assomoir	Lors d'une attaque par surprise, les conséquences de l'effet spécial Étourdir se comptent en minutes et non en tours.
Défensif	Augmente d'un niveau la taille d'une arme utilisée pour parer, à condition qu'aucune action offensive ne soit entreprise pendant le round.
Lanceur d'Armes	Toute arme de mêlée faisant partie de ce style peut également être lancée sans pénalité. Cependant, lorsqu'elle est utilisée de cette manière, ses dégâts sont réduits de moitié.
Lancier Monté	Réaliser une charge montée avec ce style de combat n'augmente pas le niveau de difficulté de l'attaque.
Prouesses à Mains Nues	Permet au personnage de considérer ses parades sans arme comme étant de taille Moyenne, ce qui facilite sa défense contre des adversaires armés.
Tirailleur	Le style permet de lancer des attaques à distance tout en marchant ou en courant.
Tireur d'Élite	Le tireur peut remplacer la localisation déterminée aléatoirement par une localisation adjacente.

## GÉRER UN COMBAT

Les combats sont gérés au coup par coup. Pour en faciliter la gestion, ils sont divisés en rounds de cinq secondes. À chaque round, les combattants peuvent par exemple attaquer, se défendre, manœuvrer de façon à engager ou à fuir un combat, utiliser une arme à distance, etc. Comme dans la vraie vie, un affrontement est une affaire de secondes plutôt que de minutes ; la plupart du temps, quelques rounds de combat (trois ou moins) suffisent, à moins que les participants ne se replient, par exemple pour réévaluer la situation tactique ou reprendre leur souffle. Seuls les combats entre adversaires de même niveau ou contre des vagues d'ennemis ont tendance à durer plus longtemps.

## ARMES À FEU

Les armes à feu changent la dynamique des combats de *Mythras Fondamentaux*. En effet, il est presque impossible d'esquiver des rayons laser ou des balles bien plus rapides que les réflexes humains. Par conséquent, un personnage est à la merci d'un ou plusieurs effets spéciaux s'il est touché par un tel tir, à moins de plonger à couvert en esquivant. Cela modifie aussi l'utilisation des points d'action : s'il n'est plus possible de dépenser ces points pour se défendre, alors la plupart des personnages finiront par utiliser l'ensemble de leurs actions pour tirer, en croisant les doigts pour ne pas être touchés.

Nous conseillons aux maîtres de jeu et aux joueurs de garder à l'esprit les observations suivantes :

- Les armes à feu sont dangereuses !
- En général, il est plus important d'éviter d'être touché par un tir que de toucher un adversaire ;
- La méthode de protection la plus courante consiste à se mettre à couvert ;
- Les tirs de suppression sont la meilleure façon d'empêcher les adversaires de riposter ;
- Les armes à feu sont étonnamment imprécises si le tireur ne prend pas le temps d'épauler ou de viser ;
- Une victime touchée par un tir peut s'attendre au pire...

Pour survivre à une fusillade, il est essentiel de porter des équipements de protection, de se mettre à couvert et d'empêcher l'adversaire de tirer. Les combats avec armes à feu ont tendance à être très tactiques : nombreux tirs de suppression, mouvements de débordement, tentatives de débusquer l'ennemi de sa position. Les personnages peuvent alors passer des rounds entiers coincés et incapables de répliquer avant que l'ennemi ne cesse de tirer, ce que certains joueurs pourraient trouver très fastidieux.

Il est parfaitement possible que personne ne soit blessé lors d'une fusillade, un camp abandonnant prématurément le champ de bataille pour éviter d'être encerclé ou à cause d'un manque de munitions. Après tout, peu de gens prendront le risque d'être criblés de balles...

Dans le reste du chapitre, nous signalerons les actions, situations et effets spéciaux qui sont spécifiques aux armes à feu.

## ROUNDS DE COMBAT ET INITIATIVE

Les rounds de combat utilisent deux termes importants :

- **Initiative** : L'ordre des actions des combattants lors d'un tour d'un round de combat. Le compte à rebours des valeurs de l'initiative, de la plus élevée à la plus faible, de sorte que chaque participant ait une chance de prendre son tour lorsque sa valeur d'initiative est atteinte.
- **Tour** : Au cours d'un round de combat de 5 secondes, chaque participant peut agir pendant un ou plusieurs tours, suivant le nombre de points d'action dont il dispose et la manière dont il s'en sert. Lors de leurs tours respectifs, les participants exécutent une action de combat, qui comprend une déclaration, un déplacement éventuel, les jets de dés nécessaires (y compris les réactions) et la résolution de l'action. Si des participants possèdent encore des points d'action, ils peuvent agir à nouveau à tour de rôle dans l'ordre d'initiative. Une fois tous les points d'action dépensés, ou si les derniers points d'action ont été conservés pour des réactions, un nouveau round de combat commence.

## INITIATIVE

L'initiative établit l'ordre des actions des participants lors d'un round de combat. Elle est déterminée au début d'un combat. À moins que quelque chose ne change la situation, comme certains effets spéciaux ou actions, l'initiative reste la même jusqu'à la fin du combat.

L'initiative de chaque participant est calculée en ajoutant le résultat d'un lancer de 1d10 à son bonus d'initiative. Le participant dont le total est le plus élevé agit en premier, suivi par le deuxième et ainsi de suite. En cas d'égalité, le participant possédant la DEX la plus élevée agit en premier. Si les valeurs de DEX sont identiques, celui qui obtient le résultat le plus élevé à un jet de 1d10 agira le premier.

## ACTIONS AU COURS DU COMBAT

Une fois que l'initiative a été déterminée, les participants ont la possibilité d'effectuer des actions de combat à chaque round. Tous les personnages ont droit à 2 points d'action par round, mais le moment où ils peuvent agir est limité selon que le type d'action : action proactive ou réaction.

Les actions proactives, comme attaquer avec une arme, ne peuvent être réalisées que lors du tour du personnage, c'est-à-dire lorsqu'il a l'initiative.

Les réactions permettent au personnage de contrer un acte effectué contre lui ou d'y résister. Un personnage n'a droit qu'à une seule réaction par menace : par exemple, il ne peut pas tenter de parer deux fois la même attaque.

Les points d'action inutilisés ne se cumulent pas d'un round à l'autre.

## DESCRIPTION DES ACTIONS DE COMBAT

Les actions de combat sont celles qui peuvent être effectuées au cours d'une bataille. Sortir une arme, lancer un sort, plonger à couvert sont des exemples d'actions de combat. Toutefois, certaines actions de combat ne sont pas liées à la magie ou au maniement d'armes.

Comme mentionné précédemment, le nombre d'actions de combat est limité par les points d'action disponibles. Ceux-ci sont dépensés au cours de chaque round pour effectuer des actions de combat. Une fois tous les points d'action dépensés, le combattant ne peut plus agir pour le reste du round et devra attendre que ses points soient restaurés au début du round suivant.

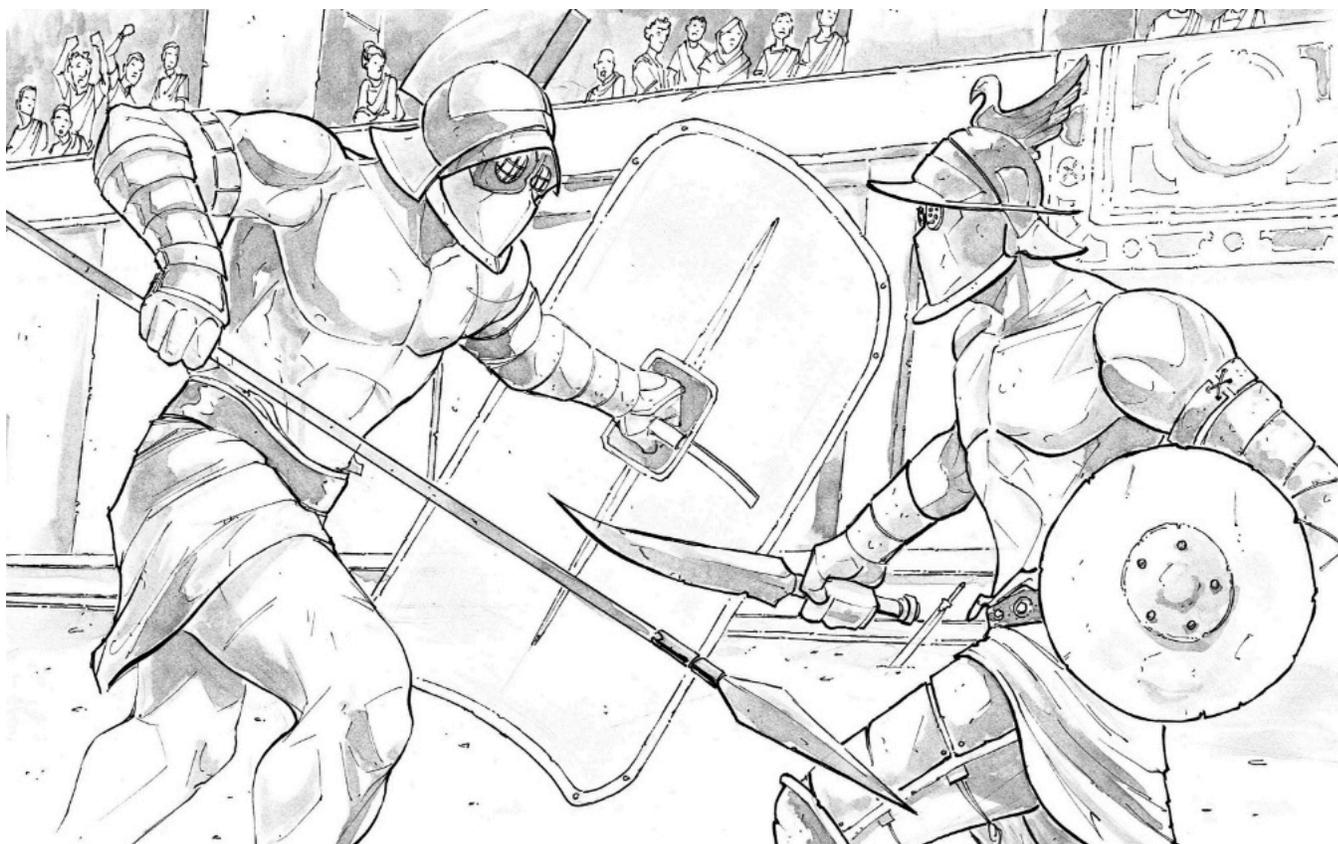
Sauf indication contraire, toute action de combat coûte un point d'action, excepté les actions dites « libres », qui sont gratuites. Les combattants doivent donc choisir judicieusement comment et quand utiliser ces points. Ils peuvent agir de manière aussi agressive ou prudente qu'ils le souhaitent.

## ACTIONS PROACTIVES

Les activités qu'un personnage pourra tenter pendant son tour en dépensant un point d'action sont indiquées ci-dessous. Notez que certaines activités, comme l'incantation de sorts ou le rechargement d'armes, peuvent nécessiter plusieurs tours, chaque tour coûtant un point d'action.

### ATTAQUER

Le personnage peut attaquer avec une arme de mêlée ou une arme à distance.



### CHANGER LA DISTANCE

Le personnage se rapproche ou s'éloigne d'un adversaire. Il peut ainsi changer sa distance d'engagement pour tirer le meilleur parti de l'allonge de son arme ou pour se désengager.

### CHANGER DE MODE DE TIR (ARMES À FEU UNIQUEMENT)

L'utilisateur d'une arme polyvalente ou automatique peut changer le sélecteur de tir de son arme pour profiter d'autres modes de tir. Ainsi, l'utilisateur d'un fusil d'assaut peut passer du mode semi-automatique (coup par coup) au mode rafale, choisir un autre type de munitions ou utiliser un système complémentaire comme un lance-grenade intégré. Alors que les armes modernes exigent un point d'action au tour du personnage pour changer de mode, il suffira d'une action libre dans le cas d'armes très sophistiquées, comme celles commandées par des implants électroniques ou reliées à l'esprit du tireur.

### CHARGER

L'action Charger consiste à se rapprocher d'un adversaire à une vitesse de course ou de sprint afin d'engager un combat rapproché, en profitant de l'élan de la charge pour rendre l'attaque plus puissante. La charge est décrite à la page 49.

### COUP D'ŒIL FURTIF (ARMES À FEU)

Le personnage abrité derrière un couvert peut jeter un coup d'œil rapide pour juger de la situation tactique. Il a ainsi droit à un jet unique de Perception avant de se remettre à l'abri. Si le jet de Perception est une maladresse, le personnage reste visible suffisamment longtemps pour que l'ennemi puisse lui tirer dessus.

### HÉSITER

Le personnage perd son tour sans accomplir quoi que ce soit d'utile. Ceci est l'option par défaut si aucune autre action n'est choisie.

### LUTTER

Si le personnage est victime de certains types d'attaques ou d'effets spéciaux, il peut tenter de se sortir de cette situation, par exemple en se libérant d'une prise.

### MANŒUVRER

Le personnage lance un jet d'opposition de groupe basé sur la compétence Esquive contre plusieurs opposants. Les adversaires qui ne parviennent pas à battre son jet ne pourront pas l'attaquer pendant ce round de combat. Voir la section Manœuvrer à la page 49.

## MONTER

Le personnage peut monter sur une créature ou en descendre, ce qui peut prendre plusieurs tours dans le cas de montures particulièrement grandes.

## PRÉPARER UNE ARME

Le personnage peut encocher une flèche ou dégainer, rengainer, recharger une arme. Récupérer une arme qui a été relâchée à proximité nécessite 2 actions : une pour se déplacer et ramasser l'arme, et la seconde pour revenir à une position de garde. Recharger certaines armes à projectiles nécessite plusieurs actions.

## RECHARGER (ARMES À FEU)

Comme pour l'action Préparer une Arme, le temps de rechargement peut varier énormément selon le type d'arme. Il est beaucoup plus long de recharger un mousquet que de remplacer un chargeur de munitions ou une cellule énergétique.

## RENFORCER SA POSITION

Le personnage se prépare à recevoir un impact, en prenant une position ferme et en se penchant en direction de l'assaut. Dans le but de résister au recul (voir page 50) ou aux attaques par bond (voir page 48), la TAI du personnage est traitée comme étant 50 % plus grande. Contre l'effet spécial Repousser, la TAI est doublée.

## RETARDER

Le personnage conserve son action afin d'effectuer plus tard une réaction, comme une interruption ou une parade. Le point d'action consacré à cette fin sera dépensé lorsque l'action retardée sera finalement réalisée. Si l'action retardée n'est pas effectuée avant le prochain tour du personnage, on considèrera qu'il aura hésité et le point d'action sera perdu.

## RETENIR LA MAGIE OU LE POUVOIR

Une fois que le sort ou le pouvoir est prêt à être utilisé, un personnage peut retarder son emploi jusqu'au moment propice. Le sort ou le pouvoir peut être retenu aussi longtemps que le personnage continue à utiliser cette action aux tours suivants. Mais un ennemi peut utiliser la réaction Contresort à tout moment si le sort est approprié. Le jet de compétence servant à lancer le sort ou le pouvoir retenu n'est accompli qu'au moment du lancer.

## SE DÉPLACER

S'il n'est pas déjà engagé avec un adversaire, un personnage peut se déplacer de n'importe quelle distance que le maître de jeu jugera appropriée à la situation.

## SE METTRE À COUVERT

Le tireur s'abrite derrière toute couverture disponible dans son voisinage immédiat pour se protéger des tirs adverses. Par exemple, il se positionne derrière un angle dans un couloir ou s'accroupit derrière une table dans un bar. Contrairement à Esquive, cet effet ne laisse pas l'utilisateur à terre. De plus, l'action nécessite la présence d'un abri proche.

Le personnage est plus ou moins protégé selon le type de couverture. Par exemple, une porte en acier épais peut s'avérer impénétrable aux balles, alors qu'un mur en bois mince ne fournira que 4 points d'armure. Pour plus de détails à ce sujet, consultez le tableau Exemples d'objets inanimés, à la page 32.

## SE RELEVER

S'il n'est pas engagé avec un adversaire, un personnage peut automatiquement se remettre debout après être tombé ou avoir été renversé. S'il est engagé, le personnage doit réussir un test d'opposition de Force Brute ou d'Athlétisme contre son adversaire avant de pouvoir se relever.

## STABILISER L'ARME (ARMES À FEU)

Le personnage adopte une position de tir qui stabilise son arme. Il faut pour cela que le personnage soit au minimum partiellement exposé, et donc pas entièrement protégé par un couvert. Le principal avantage de l'action consiste à réduire d'un cran la pénalité de recul d'une rafale courte ou longue. Cet effet est similaire à Renforcer sa Position, car le tireur continue d'en bénéficier jusqu'à ce qu'il se déplace.

## UTILISER LA MAGIE OU UN POUVOIR

Le personnage peut tenter de lancer un sort ou d'utiliser un pouvoir. Les magies complexes peuvent nécessiter plusieurs rounds pour terminer l'incantation. Une fois achevé, la magie ou le pouvoir peut être libéré à tout moment, et ce jusqu'au prochain tour du personnage ; à cet instant, il pourra être retardé, mais nécessitera alors l'action Retenir la Magie ou le Pouvoir pour retarder le lancer.

## RÉACTIONS

Cette liste précise les réactions pouvant être utilisées à tout moment pendant le round de combat, en réponse à une menace imminente. Comme dans la liste précédente, chaque réaction coûte un point d'action.

## CONTRESORT

Le personnage peut tenter d'annuler ou de contrer un sort. Cela suppose que cette magie de défense ait un temps d'incantation d'un tour ; sinon elle doit être préparée et maintenue en utilisant l'action Retenir la Magie ou le Pouvoir. Si le sort est contré avec succès, tous ses effets sont annulés, même s'il avait plusieurs cibles ou une zone d'effet.

## ESQUIVER

Le personnage peut utiliser sa compétence Esquive pour tenter de plonger ou de rouler à l'abri des menaces (projectiles, charges, etc.). Sauf cas particulier, cette action laissera le personnage au sol. Ainsi, le prochain tour du personnage sera habituellement consacré à l'action Se Relever.

## INTERROMPRE

Accessible uniquement aux personnages qui utilisent l'action Retarder, cette réaction permet de stopper le tour d'un adversaire à n'importe quel moment pour appliquer l'action préparée. En supposant que la situation tactique n'ait pas changé, l'adversaire continue son tour après que le personnage a terminé son action retardée. Si l'adversaire est alors incapable d'accomplir sa déclaration initiale, son point d'action est perdu. Interrompre peut également être utilisé pour effectuer une attaque d'opportunité contre une créature passant à portée d'arme d'un personnage qui utilise l'action Retarder.

## PARER

À l'aide d'une combinaison de blocages, de parades, d'esquives et de feintes de corps, le personnage peut tenter de se défendre contre une attaque.

## ACTIONS LIBRES

Les actions libres peuvent être effectuées à tout moment pendant le round et ne coutent aucun point d'action.

## ÉVALUER LA SITUATION

Si un personnage ne participe pas au combat, il peut effectuer un jet de Perception sans dépenser de point d'action. Une réussite lui révélera tout changement pertinent dans la situation tactique : par exemple, il pourra ainsi repérer un ennemi qui commence à charger. Évaluer la situation en courant nécessite de réussir un jet Difficile de Perception. La difficulté est Redoutable si le personnage sprinte.

## GARDE

Le personnage protège une localisation particulière de son corps en affectant une de ses armes à la couverture statique de la zone. Tout coup atteignant cette localisation voit ses dégâts automatiquement diminués, comme si l'arme avait paré avec succès. La garde est maintenue jusqu'à ce que l'arme soit utilisée pour attaquer ou pour parer activement. Établir une garde ou changer la localisation couverte doit être effectué avant le jet d'attaque adverse. Notez que les boucliers peuvent couvrir plusieurs zones. Pour de plus amples explications, voir Parade passive, page 49.

## LÂCHER UN OBJET

Se débarrasser d'un objet est une action libre.

## PARLER

Un personnage peut parler à tout moment pendant un combat, mais ce qu'il dit doit être limité à de courtes phrases pouvant être prononcées en moins de cinq secondes : par exemple, « il est temps de mourir ! », « derrière toi ! » ou « maudit sois-tu ! ».

## SIGNALER

Si un personnage n'est pas engagé contre un adversaire, il peut signaler quelque chose à un ou plusieurs participants (si ceux-ci peuvent le voir ou l'entendre) à l'aide d'une action libre.

## UTILISER UN POINT DE CHANCE

L'utilisation d'un point de chance, par exemple pour relancer les dés, est une action libre.

# MOUVEMENT

Les règles suivantes s'appliquent en combat :

- Le déplacement est effectué grâce à l'action Charger ou Se Déplacer, l'action Manoeuvrer étant un cas particulier ;
- Le déplacement peut seulement être effectué par les personnages qui ne sont pas engagés en combat (sauf cas particulier, tels que l'action Manoeuvrer) ;
- Sauf exception (charger par exemple), tout déplacement notable cesse dès que le personnage arrive à distance d'engagement de son adversaire ;
- Sauf exception (charger au contact par exemple), lorsqu'un personnage arrive à distance d'engagement, les deux adversaires sont considérés comme étant engagés ;
- Une fois engagé au corps à corps, un personnage doit Se Replier pour s'éloigner de son adversaire ;
- Lorsqu'un personnage se déplace à proximité d'un adversaire qui n'est pas engagé et qui utilise l'action Retarder, ce dernier peut (uniquement dans ce cas de figure) frapper le personnage ou interrompre son déplacement de manière à engager un combat rapproché au tour ou au round suivant.

## CAS PARTICULIERS

Ces déplacements particuliers s'appliquent à certaines situations et ne sont pas toujours disponibles. Plusieurs d'entre eux sont décrits ailleurs, mais sont repris ici par commodité. La plupart de ces déplacements peuvent être utilisés en complément d'un mouvement normal sous certaines conditions. Ces restrictions sont indiquées dans la description de chaque déplacement ci-dessous.

### ESCALADER

Un personnage peut escalader à son mouvement de base s'il se trouve, au cours de son déplacement ou au début du tour, dans une case adjacente à une paroi ou à un objet pouvant être escaladé. Le personnage ne doit pas se déplacer préalablement à une vitesse supérieure à celle de la marche. De plus, il doit encore être en mesure de se déplacer au début de l'escalade. Les mouvements déjà réalisés sont déduits de la distance escaladée. La vitesse d'ascension ou de descente est modifiée par l'armure portée et la nature de la paroi escaladée.

### NAGER

Un personnage qui se trouve, au cours de son déplacement ou au début du tour, à proximité d'une étendue d'eau peut nager à une vitesse égale à son mouvement de base, en retranchant tout mouvement déjà réalisé. Consultez la compétence Nage à la page 19 pour plus d'informations.

### RAMPER

Un personnage qui commence le tour à terre peut ramper à une vitesse maximale de 2 m par tour, à la place de son déplacement normal. Les créatures qui se déplacent naturellement en rampant utilisent les règles habituelles de marche, course et sprint.

### SAUTER

Un personnage qui se trouve à proximité d'un obstacle, que ce soit au cours de son déplacement ou au début du tour, peut tenter de sauter par-dessus celui-ci. Le personnage peut se déplacer à n'importe quelle vitesse avant de sauter. Un jet d'Athlétisme réussi lui permet de sauter horizontalement sur une distance égale au double de sa hauteur ou verticalement de la moitié de sa hauteur. Si le personnage saute sans élan, ces distances sont réduites de moitié.

## FONCTIONNEMENT DU COMBAT

Dans *Mythras Fondamentaux*, chaque attaque ou parade représente un seul acte : une frappe, un sort, un tir... De plus, toute action offensive peut être contrée par une réaction. Ainsi, même si un personnage réussit à frapper un adversaire, celui-ci a l'occasion de faire un jet de parade afin de dévier le coup avant que celui-ci ne l'atteigne. Qu'un personnage essaie d'éviter un projectile ou de se libérer de la poigne de fer d'une pieuvre géante, la logique reste la même.

## ATTAQUES ET PARADES

Le combat rapproché comporte les étapes suivantes :

1. À son tour, l'attaquant dépense un point d'action, effectue un jet de style de combat et note le résultat.
2. S'il le désire, le défenseur dépense un point d'action, effectue aussi un jet de style de combat pour sa défense et note le résultat.
3. Les niveaux de réussite sont comparés selon le principe du jet différentiel (voir page 24).
4. Le combattant avec le meilleur jet peut obtenir un ou plusieurs effets spéciaux de combat (voir ci-dessous).
5. Si l'attaquant a obtenu une réussite ou une réussite critique, il peut lancer les dégâts de l'arme plus son modificateur de dégâts (s'il s'applique). Le cas échéant, la localisation du coup est déterminée.
6. Si le défenseur a réalisé une réussite ou une réussite critique, il réduit les dégâts reçus en fonction de la taille des armes utilisées.
7. Les points d'armure de la protection naturelle ou portée réduisent les éventuels dégâts restants.

Notez que l'obtention d'effets spéciaux n'est pas liée aux dégâts éventuellement infligés. Il est donc tout à fait possible pour un défenseur d'obtenir un effet spécial grâce à un meilleur niveau de réussite et d'être blessé malgré tout.



## TAILLE DES ARMES

Chaque arme de *Mythras Fondamentaux* possède plusieurs caractéristiques allant des dégâts qu'elle inflige au nombre de mains nécessaire pour la manier. La taille d'une arme est une combinaison de sa masse, de sa stabilité et de son effet de levier. Elle représente la capacité d'une arme à infliger et à parer les dégâts. Les catégories de taille sont Petite, Moyenne, Grande, Très Grande et Énorme. Les attaques naturelles des créatures utilisent des catégories similaires en fonction de leurs caractéristiques physiques.

## RÉDUCTION DES DÉGÂTS

Si le défenseur réussit à parer, il peut réduire les dégâts de l'attaque en fonction de la taille relative des armes utilisées.

- Parer avec une arme ou un bouclier d'une catégorie de taille égale ou supérieure à l'attaque dévie tous les dégâts de celle-ci.
- Parer avec une arme ou un bouclier d'une taille inférieure d'une catégorie dévie la moitié des dégâts de l'attaque.
- Parer avec une arme ou un bouclier d'une taille inférieure de deux catégories ou plus ne réduit aucun dégât.

Par exemple, parer une grande hache (taille Très Grande) avec un pavois (taille Très Grande aussi) permet de bloquer tous les dégâts. Parer cette hache avec une lance à deux mains (Grande) réduirait seulement les dégâts de moitié, alors qu'une épée courte (Moyenne) ne bloquerait rien du tout.

## ARMURE

Après la parade du défenseur, les dégâts restants sont réduits par les points d'armure de la protection naturelle (telle que des écailles ou une carapace) ou de l'armure portée par le défenseur. Ces deux protections sont cumulatives.

En raison de son poids et de la gêne qu'elle occasionne, une armure portée impose une pénalité au jet d'initiative. Cette pénalité est déterminée par la pièce d'armure dont les points d'armure sont les plus élevés.

## PARER UNE ATTAQUE MANQUÉE

Si l'attaquant rate son jet d'attaque initial, le défenseur garde la possibilité de dépenser un point d'action pour parer. Parer une attaque ratée peut sembler futile, mais le défenseur a ainsi l'occasion de gagner un ou plusieurs effets spéciaux pour affaiblir ou mettre hors de combat l'adversaire.

## ABSENCE DE PARADE

Si le défenseur ne pare pas, car il est à court de points d'action ou choisit de ne pas en dépenser, il sera considéré comme ayant automatiquement obtenu un échec. Cela a pour conséquence d'accorder un ou plusieurs effets spéciaux à l'attaquant ayant réussi son jet.

## ÉCHECS ET MALADRESSES

Si les deux combattants échouent à leurs tests ou si le défenseur décide de ne pas tirer profit d'une attaque manquée, alors la séquence d'attaque-parade se termine et le prochain participant dans l'ordre d'initiative peut agir.

## EFFETS SPÉCIAUX

Combattre ne se limite pas à blesser ou à tuer l'adversaire. Les arts du combat enseignent de nombreuses méthodes pour vaincre un ennemi : le désarmer, l'acculer pour l'obliger à se rendre, etc. Les effets spéciaux représentent ces techniques et déterminent la façon dont elles se produisent en jeu.

Chaque fois que des combattants effectuent un jet différentiel impliquant leurs capacités de combat respectives (style de combat ou Esquive, généralement), toute différence de niveaux de réussite peut amener des effets spéciaux. Ainsi, un combattant peut mettre un adversaire en position de faiblesse et profiter de son avantage grâce à une ruse ou à une tactique ingénieuse.

Le nombre d'effets spéciaux obtenus dépend de la différence entre les niveaux de réussite, comme indiqué dans le tableau de Résultat des jets différentiels (page 25).

Les effets spéciaux obtenus doivent être choisis avant que la localisation et les dégâts éventuels soient déterminés. Dans les cas où l'adversaire, en plus de subir un effet spécial, est grièvement blessé, les jets d'Endurance sont résolus après l'application des effets.

Les effets spéciaux couvrent un large éventail de situations et de techniques. Certains sont conçus spécifiquement pour l'attaque, d'autres pour la défense. Quelques-uns sont utilisables dans toutes les circonstances. Certains effets spéciaux peuvent également être limités à des types d'armes ou à des niveaux de réussite spécifiques (réussite critique par exemple).

Si le combattant obtient plusieurs effets spéciaux, il peut les combiner librement, du moment qu'il respecte les prérequis de chacun d'eux. Certains effets peuvent même être cumulés. Par exemple, un attaquant obtenant une réussite critique et deux effets spéciaux peut choisir Maximiser les Dégâts deux fois plutôt que de choisir deux effets spéciaux différents.

# DESCRIPTIONS DES EFFETS SPÉCIAUX

## ARME DÉFAILLANTE

L'arme à feu de l'attaquant fonctionne si mal qu'elle devient inutilisable tant qu'elle n'est pas démontée et nettoyée.

## AUTRE CIBLE

En cas de maladresse de l'attaquant, le défenseur peut manœuvrer ou dévier le coup de telle sorte que celui-ci atteigne à la place un personnage adjacent. Il faut pour cela que la nouvelle cible soit à portée de l'arme de l'attaquant ou bien dans la ligne de tir, dans le cas d'une attaque à distance. L'attaque prend la nouvelle cible au dépourvu et touche donc automatiquement, mais la cible ne subit aucun effet spécial.

## AVEUGLER

Sur une réussite critique, le défenseur aveugle brièvement son adversaire en lui jetant du sable, en reflétant la lumière du soleil avec son bouclier ou en utilisant toute autre tactique qui gêne momentanément la vision de l'attaquant. L'attaquant doit effectuer un jet d'opposition d'Esquive (ou de son style de

combat s'il utilise un bouclier) contre le jet de parade du défenseur. Si l'attaquant échoue, il subit un modificateur situationnel Difficile ou Redoutable pour les 1d3 tours à venir, suivant la manière dont il a été aveuglé.

## BLESSURE ACCIDENTELLE

Le défenseur dévie l'attaque de l'adversaire de telle sorte que celui-ci se blesse. L'attaquant doit effectuer un jet de dégâts de l'arme qu'il utilise contre lui-même, dans une localisation déterminée aléatoirement. S'il n'est pas armé, il se froisse ou se déchire un muscle par exemple ; le jet de dégâts ignore alors toute armure.

## CHOISIR LA LOCALISATION

L'attaquant utilisant une arme de combat rapproché peut choisir librement la localisation où atterrit le coup, à condition que cet endroit soit à portée de l'arme. S'il utilise une arme à distance ou une arme à feu, Choisir la Localisation nécessite une réussite critique, à moins que la cible ne soit à Courte portée et qu'elle soit immobile ou inconsciente de l'attaque.

Armes à feu : Une lunette de tir peut augmenter cette portée.



## EFFETS SPÉCIAUX

Effet spécial	Offensif	Défensif	Arme spécifique	Jet spécifique	Cumulable
Arme Défaillante		X	Armes à feu uniquement	Maladresse de l'attaquant	
Autre Cible		X		Maladresse de l'attaquant	
Aveugler		X		Critique du défenseur	
Blessure Accidentelle		X		Maladresse de l'attaquant	
Choisir la Localisation	X			Voir description	
Clouer sur Place	X		Armes à feu uniquement		X
Contourner la Couverture	X		Armes à feu de haute technologie uniquement		
Désarmer	X	X			
Emmêler	X	X	Armes qui emmêlent		
Empaler	X		Armes qui empalent		
Endommager l'Arme	X	X			
Entailler	X	X			
Étourdir	X		Armes contondantes		
Faire Trébucher	X	X			
Feinte	X			Critique de l'attaquant	
Forcer l'Échec	X	X		Maladresse de l'adversaire	
Fracasser	X		Armes à deux mains		
Maximiser les Dégâts	X			Critique de l'attaquant	X
Neutraliser l'Adversaire	X		Armes à feu uniquement		
Parade Complète		X		Critique du défenseur	
Plonger à Couvert	X		Armes à feu uniquement		
Prendre l'Avantage	X				
Préparer la Riposte		X			X
Rechargement Rapide	X				X
Repousser	X		Boucliers et armes contondantes		
Saigner	X		Armes tranchantes	Armes à feu : Critique de l'attaquant	
Saisir	X		Bagarre		
Se Libérer		X		Critique du défenseur	
Se Redresser		X			
Se Replier		X			
Tir Précis	X		Armes à distance		
Transpercer	X		Armes à feu uniquement	Critique de l'attaquant	
Traverser l'Armure	X			Critique de l'attaquant	X

## CLOUER SUR PLACE

Armes à feu uniquement. Semblable à Prendre l'Avantage, cet effet force la cible à faire un jet d'opposition de Volonté contre le jet de l'attaquant. Un échec signifie qu'elle doit s'abriter derrière toute couverture disponible et qu'elle ne peut pas riposter à son prochain tour. Notez que Clouer sur Place fonctionne même si aucun dégât n'est infligé à la cible (peut-être en raison d'une esquive ou de tirs frappant la couverture à la place) : les tirs qui la frôlent suffiront à l'intimider !

Même si une victime est incapable de riposter pendant qu'elle est clouée sur place, elle peut effectuer d'autres actions à condition de ne pas s'exposer aux tirs : ramper vers un nouvel abri, communiquer avec les autres, recharger une arme, etc.

## CONTOURNER LA COUVERTURE

L'attaquant parvient à atteindre une cible à couvert. Par défaut, cet effet suppose que l'attaquant tire avec une arme de haute technologie, disposant par exemple d'un mécanisme d'autoguidage. Mais il peut aussi représenter un usage judicieux de l'environnement, comme un tir de laser sur un miroir ou le ricochet d'une balle sur un mur ; dans ce cas, il exige une réussite critique de l'attaquant et les dégâts devraient être réduits de manière adaptée.

## DÉSARMER

Le personnage tente de désarmer son adversaire, par exemple en frappant son arme, en lui arrachant l'arme des mains ou en lui tordant le poignet. Toutefois, il ne peut désarmer que des créatures ayant jusqu'à deux fois sa FOR. L'adversaire doit effectuer un jet d'opposition de style de combat contre le jet initial du personnage. En cas d'échec, l'arme de l'adversaire est projetée à une distance égale au jet de modificateur de dégâts du personnage en mètres ou bien elle est saisie par le personnage si celui-ci combat sans arme. Si le modificateur de dégâts est nul ou négatif, l'arme tombe aux pieds de l'adversaire désarmé. La difficulté du jet de l'adversaire est affectée par la différence de catégorie de taille entre son arme et celle du personnage. Ainsi, la difficulté du jet augmente d'un niveau pour chaque différence de catégorie en faveur de l'arme du personnage. Inversement, la difficulté du jet diminue d'un niveau pour chaque différence de catégorie en faveur de son arme.

## EMMÊLER

Le personnage maniant une arme capable d'emmêler, comme un fouet ou un filet, immobilise la localisation touchée avec les effets suivants :

- Bras : L'adversaire ne peut plus utiliser son arme ;
- Jambe : Il ne peut plus se déplacer ;
- Tête, poitrine ou abdomen : La difficulté des jets de compétence augmente d'un niveau.

À son tour suivant, le personnage peut dépenser un point d'action pour effectuer automatiquement l'effet spécial Faire Trébucher. Notez que la réussite de Faire Trébucher dépendra d'un jet d'opposition, comme indiqué dans la description de cet effet. Une victime emmêlée peut tenter de se libérer à son tour, soit en tentant un jet d'opposition de Force Brute, soit en obtenant un effet spécial et en choisissant Désarmer, Endommager l'Arme ou Se Libérer.

## EMPALER

L'attaquant essaie d'enfoncer une arme pouvant empaler dans le corps d'un adversaire. Lancez les dégâts de l'arme deux fois : l'attaquant choisit le résultat qui lui convient. Avec une arme de mêlée, si le coup pénètre l'armure et provoque une blessure, l'attaquant peut soit laisser son arme dans la plaie, soit la retirer à son prochain tour. Laisser l'arme dans la blessure inflige un malus à tous les futurs jets de compétence de l'adversaire. La sévérité de cette pénalité dépend de la taille de la créature et de l'arme qui empale, comme indiqué dans le tableau des Effets d'empalement ci-dessous. Par souci de simplicité, un adversaire empalé par plusieurs armes de taille similaire ne subit pas de pénalités supplémentaires. Retirer une arme empalée pendant une mêlée nécessite l'utilisation de l'action de combat Préparer une Arme. L'attaquant doit réussir un jet de Force Brute sans opposition (ou remporter un jet d'opposition de Force Brute si l'adversaire résiste). En cas de réussite, l'arme est libérée, provoquant la moitié de ses dégâts normaux dans la même localisation, mais sans aucun modificateur de dégâts. Cas particulier : une arme barbelée, comme un harpon, inflige des dégâts normaux. Un échec au jet implique que l'arme reste coincée dans la plaie sans autre effet, bien que le personnage puisse essayer à nouveau de la libérer lors de son prochain tour. L'armure ne réduit pas les dégâts lors du retrait. Tant que l'arme reste empalée, le personnage ne peut l'utiliser pour parer.

Armes à feu : Les munitions de la plupart des armes à feu peuvent empaler. Cependant, le maître de jeu peut souhaiter restreindre ou interdire cet effet spécial pour les armes énergétiques qui émettent du plasma ou des lasers. Les balles, les fléchettes militaires et les projectiles similaires sont clairement trop petits pour infliger des effets spéciaux d'empalement.

## ENDOMMAGER L'ARME

Permet au personnage d'endommager l'arme de son adversaire dans le cadre d'une attaque ou d'une parade. S'il attaque, le personnage vise spécifiquement l'arme de parade du défenseur et applique son jet de dégâts à celle-ci plutôt qu'au porteur. L'arme ciblée utilise ses propres points d'armure pour résister aux dégâts. L'arme se brise si ses points de vie sont réduits à zéro.

## EFFETS D'EMPALEMENT

TAI de la créature	Armes petites	Armes moyennes	Armes grandes	Armes très grandes	Armes énormes
1-10	Redoutable	Herculéen	Incapacité	Incapacité	Incapacité
11-20	Difficile	Redoutable	Herculéen	Incapacité	Incapacité
21-30	Pas d'effet	Difficile	Redoutable	Herculéen	Incapacité
31-40	Pas d'effet	Pas d'effet	Difficile	Redoutable	Herculéen
41-50	Pas d'effet	Pas d'effet	Pas d'effet	Difficile	Redoutable
Chaque + 10	Suivre la progression du tableau				

## ENTAILLER

Le personnage entaille son adversaire et lui laisse une marque pour le restant de sa vie, comme une gorge presque tranchée ou un Z artistiquement tracé sur le torse.

## ÉTOURDIR

L'attaquant peut utiliser une arme contondante pour étourdir temporairement la partie du corps touchée. Si le coup dépasse les points d'armure et blesse la cible, le défenseur doit faire un jet d'opposition d'Endurance contre le jet d'attaque initial. Si le défenseur échoue, alors la localisation est hors d'usage pour un nombre de tours égal aux dégâts infligés. Par exemple, un défenseur frappé au torse titube, le souffle coupé, et peut seulement se défendre pendant qu'il récupère, tandis qu'un coup à la tête l'étourdit momentanément et l'empêche d'agir.

## FAIRE TRÉBUCHER

Le personnage tente de faire basculer ou de projeter son adversaire au sol. L'adversaire doit effectuer un jet d'opposition d'Acrobatie, Esquive ou Force Brute contre le jet d'origine du personnage. Si la cible échoue, elle tombe au sol. Les adversaires quadrupèdes (ou les créatures avec encore plus de pattes) peuvent remplacer leur Esquive par Athlétisme et réduire d'un niveau la difficulté du jet.

## FEINTE

En cas de réussite critique, l'attaquant peut contourner complètement une parade qui aurait normalement réussi.

## FORCER L'ÉCHEC

Cet effet ne peut être choisi que lorsque l'adversaire obtient une maladresse. Le personnage peut combiner Forcer l'Échec avec tout autre effet spécial nécessitant un jet d'opposition pour fonctionner. L'adversaire rate alors automatiquement son jet de résistance : il est de fait automatiquement désarmé, sonné, etc.

## FRACASSER

L'attaquant peut utiliser une arme adaptée, telle qu'une hache, pour endommager l'armure ou la protection naturelle de l'adversaire. Tous les dégâts de l'arme, après la réduction due à la parade ou à la magie, sont appliqués aux points d'armure de la protection. Les dégâts dépassant les points d'armure réduisent cette valeur, rompant les sangles ou les anneaux, froissant les plaques ou déchirant le cuir, les écailles ou la chitine des monstres. Si la protection a été réduite à zéro point d'armure, les dégâts en surplus sont appliqués aux points de vie de la localisation touchée.



Armes à feu : Cet effet spécial peut être approprié pour les armes énergétiques conçues pour détruire ou endommager les armures ablatives, ou pour des armes plus exotiques comme les fusils à ondes gravitationnelles.

### MAXIMISER LES DÉGÂTS

Sur une réussite critique, le personnage peut appliquer le résultat le plus élevé à un des dés de dégâts de son arme. Par exemple, une hachette effectuant normalement 1d6 points de dégâts en fera 6, alors qu'une grande masse avec 2d6 dégâts infligera 1d6 + 6. Cet effet spécial peut être cumulé. Même si Maximiser les Dégâts peut aussi être utilisé avec des armes naturelles, cela n'affecte pas le modificateur de dégâts de l'attaquant, qui doit être lancé normalement.

### NEUTRALISER L'ADVERSAIRE

Offensif, armes à feu uniquement. La cible du tir, si elle subit au moins une Blessure Légère, est forcée d'effectuer un test d'opposition entre son Endurance et le jet d'attaque de l'adversaire. En cas d'échec, le choc et la douleur la mettent hors combat pour une durée égale à une heure divisée par sa vitesse de guérison. Elle peut toutefois guérir grâce à un test réussi de Premiers Soins ou à l'utilisation de stimulants narcotiques ou magiques, s'ils existent dans le cadre de jeu.

### PARADE COMPLÈTE

Sur une réussite critique, le défenseur arrive à dévier ou éviter toute la force de l'attaque, quelle que soit la taille de son arme.

### PLONGER À COUVERT

Offensif, armes à feu uniquement. L'attaquant en train de tirer peut en même temps plonger pour se mettre à l'abri, sans avoir à attendre son prochain tour pour effectuer l'action Se Mettre à Couvert. Pour utiliser cet effet, le personnage doit se tenir debout ou accroupi à proximité immédiate d'un abri potentiel.

### PRENDRE L'AVANTAGE

L'attaquant fait pression sur son adversaire pour l'obliger à rester sur la défensive : ce dernier ne pourra donc pas attaquer le tour suivant. L'attaquant aura ainsi tout loisir de lancer une séquence ininterrompue d'attaques que l'adversaire tentera désespérément de parer. Cependant, cet effet spécial

n'est efficace que contre des adversaires soucieux de se défendre : par exemple, évitez de l'utiliser contre un zombie... Un ennemi constamment sous pression tentera sûrement de se désengager du combat, d'appeler à l'aide ou d'utiliser l'effet spécial Préparer la Riposte.

### PRÉPARER LA RIPOSTE

Le défenseur étudie le comportement de son adversaire et se prépare à contrer un effet spécial spécifique, qui devrait être noté en secret. Si son adversaire tente de lui infliger l'effet spécial choisi durant le combat, cet effet spécial est annulé et le défenseur peut utiliser contre cet adversaire un effet spécial offensif ou défensif de son choix, qui réussit automatiquement et qui est appliqué immédiatement.

### RECHARGEMENT RAPIDE

Lorsqu'il utilise une arme à distance, l'attaquant peut réduire d'une unité le temps de rechargement de la prochaine attaque. Cet effet spécial peut être cumulé.

Armes à feu : Cet effet spécial est surtout utile pour les armes à poudre noire ou à un coup. Il peut aussi servir à changer rapidement le magasin (chargeur) d'une arme automatique ou, dans le cas d'une arme énergétique, à recharger ses condensateurs ou à laisser le temps à un canon de refroidir.

### REPOUSSER

L'attaquant repousse violemment l'adversaire. L'importance du recul dépend de l'arme utilisée. Les boucliers repoussent l'adversaire d'un mètre par tranche de deux points de dégâts (avant toute soustraction due à l'armure, la parade, etc.), tandis que les armes contondantes provoquent un recul d'un mètre tous les trois points de dégâts. Repousser ne fonctionne que sur les créatures ayant jusqu'à deux fois la TAI de l'attaquant. Si la victime recule dans un obstacle, elle devra réussir un jet Difficile d'Athlétisme ou d'Acrobatie pour éviter de trébucher ou de tomber.

Armes à feu : Étant donné que Repousser consiste d'abord à déséquilibrer un adversaire plutôt qu'à le projeter en arrière par la force, il est concevable qu'une cible puisse chanceler si elle est heurtée par un projectile sur une extrémité. Les armes énergétiques sont moins susceptibles d'infliger un tel effet, à moins que le rayon soit de nature à provoquer une forme d'explosion à l'impact.

## SAIGNER

L'attaquant essaie de trancher un vaisseau sanguin important. Si le coup traverse l'armure et blesse la cible, le défenseur doit effectuer un jet d'opposition d'Endurance contre le jet d'attaque initial. Si le défenseur échoue, il commence à saigner abondamment. Au début de chaque round, la fatigue de la victime augmente d'un niveau jusqu'à ce qu'elle s'effondre et meure. L'hémorragie peut être jugulée par un jet réussi de Premiers Soins, mais la victime ne peut plus effectuer d'activité intense ou violente sans rouvrir la plaie. Voir Hémorragie à la page 29.

Armes à feu : La plupart des armes à feu infligent des plaies de faible diamètre et sont donc moins susceptibles de toucher ou de sectionner un gros vaisseau sanguin qu'une arme blanche. En conséquence, cet effet spécial nécessite une réussite critique — à moins que l'arme ne projette des projectiles bizarres comme des shurikens, des fléchettes militaires, des champs de force aplatis ou d'autres munitions exotiques.

## SAISIR

À condition que l'adversaire soit à portée de ses armes naturelles, le personnage peut agripper son adversaire, à l'aide d'une main libre ou d'un membre similaire capable de saisir, comme des griffes, une queue ou un tentacule. Il empêche ainsi l'adversaire de se désengager du combat. Toutefois, l'adversaire peut tenter de se libérer à son tour : il se libère s'il réussit un jet d'opposition de Force Brute ou de Bagarre. Chaque protagoniste utilise la compétence de son choix parmi ces dernières.

## SE LIBÉRER

Sur une réussite critique, le défenseur se libère automatiquement des effets spéciaux comme Coincer l'Arme, Emmêler ou Saisir.

## SE REDRESSER

Le défenseur profite d'une ouverture momentanée pour se remettre sur ses pieds.

## SE REPLIER

Le défenseur peut automatiquement s'éloigner hors de portée, rompant le combat contre cet adversaire.

## TIR PRÉCIS

Le tireur échange la localisation touchée avec une localisation adjacente. Il faut tenir compte de l'anatomie de la cible. Ainsi un tireur qui atteint la jambe d'un humanoïde pourra toucher l'abdomen à la place ; s'il atteint un griffon au poitrail, il pourra choisir les membres antérieurs, les ailes ou la tête.

## TRANSPERCER

Réussite critique, armes à feu uniquement. Dans le cas d'un tir contre plusieurs adversaires alignés les uns derrière les autres ou rassemblés en groupe compact, cet effet spécial permet au projectile de transpercer entièrement la première cible pour atteindre la seconde se trouvant derrière, sous réserve que les dégâts dépassent les points d'armure de la première cible. La seconde cible ne subit, elle, que la moitié des dégâts en raison de l'atténuation de la force du projectile. Transpercer est habituellement utilisé avec des armes de forte puissance infligeant beaucoup de dégâts ou disposant de projectiles perforants. Tout effet spécial supplémentaire que subit éventuellement la première cible ne s'applique pas à la seconde.

## TRAVERSER L'ARMURE

Sur une réussite critique, l'attaquant découvre une faille dans l'armure naturelle ou portée du défenseur. Si le défenseur porte une armure par-dessus sa protection naturelle, l'attaquant devra décider laquelle des deux il traverse. Cet effet peut être cumulé pour contourner les deux à la fois. Pour les besoins de cet effet, une protection physique d'origine magique est considérée comme étant une armure portée.

Armes à feu : Bien que cet effet spécial puisse normalement être utilisé avec tout type d'attaque, certaines munitions n'y ont pas accès (la chevrotine par exemple en raison de sa dispersion). Au contraire, certains types de munitions en bénéficient automatiquement en raison de leur conception (projectiles à téléportation), et accordent cet effet spécial en bonus, en plus des autres éventuellement obtenus. Cela dépend beaucoup de la façon dont le maître de jeu souhaite modéliser l'arme en question.

## COMBAT RAPPROCHÉ

Le combat rapproché correspond au corps à corps classique opposant des adversaires utilisant des armes de mêlée ou des armes naturelles. Bien que les bases du combat aient été décrites précédemment, cette section fournit des suggestions pour rendre le combat rapproché plus intéressant et détaille des concepts présentés au début de ce chapitre.

## MODIFICATEURS SITUATIONNELS

Les modificateurs situationnels s'appliquent dans des circonstances de combat particulières ou lors de l'utilisation d'effets spéciaux. Par exemple, combattre dans le noir impose un niveau de difficulté Herculéen. Sauf indication contraire, les modificateurs sont choisis par le maître de jeu. Lorsque plusieurs modificateurs situationnels peuvent s'appliquer à un personnage, utilisez le plus sévère.

Dans certaines circonstances, plutôt que d'appliquer un niveau de difficulté, la compétence Combat est limitée par une compétence particulière. Par exemple, lorsqu'un personnage combat à cheval, son style de combat ne peut pas dépasser sa compétence Équitation. Dans l'eau, le style de combat d'un personnage est limité par sa compétence Nage.

### MODIFICATEURS SITUATIONNELS DE COMBAT RAPPROCHÉ

Situation	Niveau de difficulté
Attaquer une cible sans défense	Automatique
Attaquer en situation confinée	Difficile
Combattre sur un sol instable	Difficile
Combattre accroupi ou à genou	Difficile
Combattre avec une faible visibilité (brouillard épais, tempête de neige)	Difficile
Se défendre en contrebas ou contre un adversaire monté	Difficile
Combattre au sol	Redoutable
Combattre dans l'obscurité partielle (faible lumière)	Redoutable
Se défendre contre une attaque de dos	Redoutable
Aveuglé ou perte du sens principal de perception	Herculéen
Combattre dans le noir complet (aucune lumière)	Herculéen

## ENGAGEMENT

Un personnage est considéré comme étant engagé s'il est à portée d'une arme naturelle ou de mêlée de son adversaire. Cela ne signifie pas qu'il peut atteindre son adversaire, mais seulement qu'il peut être atteint par celui-ci. Un personnage engagé ne peut plus quitter librement le combat rapproché (la charge étant une exception). Se désengager est un acte délibéré que l'adversaire peut tenter de contrer ; il est normalement réalisé par l'intermédiaire d'une action de combat, comme Changer la Distance ou Manœuvrer ou grâce à l'effet spécial Se Replier.

## BALAYAGES

Les attaques de balayage surviennent à la discrétion du maître de jeu, lorsque des armes ou des créatures de taille inhabituelle ciblent un groupe d'adversaires agglutinés, par exemple la charge implacable d'un tricératops ou la queue d'un énorme dragon fauchant plusieurs ennemis simultanément.

Une attaque de balayage est effectuée en appliquant un jet d'attaque unique contre toutes les cibles sur le chemin de l'attaquant. Chaque défenseur doit résoudre séparément les effets de l'attaque, et les éventuels effets spéciaux affectant l'attaquant sont considérés comme ayant lieu simultanément.

## BOND OFFENSIF

Les bonds offensifs sont surtout utilisés dans le cadre d'une embuscade ou pour conclure une charge. Certaines créatures ont même la capacité de bondir sur un adversaire sans avoir besoin d'une course d'élan ou d'une position surélevée.

Une attaque par bond est résolue par un jet différentiel d'Athlétisme contre la Force Brute ou l'Esquive du défenseur. Si la cible est un quadrupède, la difficulté du jet de l'attaquant augmente d'un niveau. Si le défenseur échoue, il se retrouve automatiquement à terre, avec l'attaquant à califourchon sur lui. Si l'attaque échoue, le défenseur a évité ou bien a résisté à l'impact. Si le vainqueur obtient une différence d'un niveau de réussite ou plus sur son adversaire, il peut choisir des effets spéciaux adaptés comme en combat normal.

Le saut lui-même n'inflige aucun dégât. Mais la victime au sol ne peut se relever que si son agresseur la libère, ou si elle obtient l'effet spécial Se Redresser. En outre, les bonds offensifs ne fonctionnent que contre des adversaires dont la TAI ne dépasse pas deux fois celle de l'attaquant. En utilisant l'action Renforcer sa Position, la cible devient plus difficile à renverser, à condition d'avoir conscience de l'attaque imminente.

## CHARGER

La charge est l'acte de se déplacer rapidement pour augmenter la force et l'impact d'une attaque. Pour charger, l'attaquant doit choisir l'action Charger et courir (ou sprinter). Une fois au contact avec son adversaire, l'attaquant s'arrête et réalise l'action Attaquer, modifiée par la charge. Une charge n'impose pas de distance minimale pour prendre de l'élan. En effet, seule la vitesse est prise en compte, et non la distance parcourue. C'est pourquoi l'attaquant doit simplement courir ou sprinter.

Lorsqu'un personnage charge, son jet d'attaque est Difficile. En contrepartie, la taille de son arme augmente d'une catégorie. De plus, la charge augmente d'un niveau le modificateur de dégâts d'un attaquant bipède et de deux niveaux celui d'un quadrupède (ou d'une créature avec encore plus de pattes). Un personnage monté peut substituer son modificateur de dégâts par celui de sa monture. La position finale du personnage qui charge dépend du résultat de l'attaque et de son choix de s'arrêter ou de continuer sa course, rompant aussitôt l'engagement.

Plutôt que de parer ou d'esquiver, la cible d'une charge peut contreattaquer au moment de la charge. Dans ce cas, celui qui possède l'arme la plus longue frappe en premier. Si le défenseur utilise une arme pouvant être « calée » en vue d'une charge (telle qu'une lance), il peut remplacer son modificateur de dégâts par celui de l'adversaire qui charge.

## COUVERTURE

Les protagonistes se mettent à couvert pour se protéger des attaques. Ils peuvent ainsi bloquer un coup grâce à la solidité du matériau d'interposition ou cacher leur position à l'ennemi. La valeur précise de cette couverture dépend de l'épaisseur et de l'étendue de la protection.

Une attaque dirigée contre la cible atteignant une localisation couverte sera bloquée à hauteur de la protection fournie par la couverture. Les effets d'une couverture peuvent être partiellement annulés, soit en utilisant l'effet spécial Choisir la Localisation pour viser les parties visibles de la cible, soit en frappant à travers la couverture avec une arme capable de la pénétrer.

Dans les situations où la couverture est totale, mais où l'attaquant pense que son attaque pénétrera la couverture, il peut attaquer la cible cachée à l'aveuglette. Dans ce cas, la difficulté du jet d'attaque est augmentée d'un niveau et l'effet spécial Choisir la Localisation ne peut pas être sélectionné. Une telle attaque n'est possible que si l'attaquant connaît assez précisément la position de la cible derrière la couverture.

## ESQUIVE

Esquiver au cours d'un combat consiste à se jeter sur le côté pour éviter une attaque. Une telle action nécessite un jet diffé-

rentiel entre la compétence Esquive du défenseur et la compétence appropriée de l'attaquant. Cela peut être n'importe quoi, de la compétence Conduite d'un char de combat lancé à pleine vitesse à la compétence de lancer de sort d'un magicien. Si l'attaquant l'emporte, il inflige les dégâts habituels. Si le défenseur gagne, les dégâts sont complètement évités.

Si le vainqueur du jet différentiel obtient un ou plusieurs niveaux de réussite de plus que son adversaire, il peut choisir des effets spéciaux adaptés, comme en combat normal. Quel que soit le résultat, l'esquive laisse le défenseur au sol, l'obligeant en général à utiliser l'action Se Redresser au tour suivant.

## MANŒUVRER

Un personnage affrontant plusieurs adversaires peut se déplacer de façon à limiter le nombre d'ennemis susceptibles de l'attaquer à un moment donné. Pour cela, il change en permanence de position, ce qui oblige des ennemis à se gêner les uns les autres. Un personnage qui manœuvre doit disposer d'une grande liberté de mouvement et ne doit donc pas être acculé.

Le personnage qui manœuvre effectue un jet d'opposition de groupe de la compétence Esquive contre ses adversaires. Lui et chaque adversaire désirant le coincer doivent dépenser un point d'action. Les protagonistes effectuent ensuite leurs jets. Tous ceux qui ne parviennent pas à battre le jet du personnage qui manœuvre sont dits manœuvrés : ils ne peuvent l'attaquer pour le reste de ce round de combat, car ils sont bloqués par leurs alliés ou par des obstacles.

Si le personnage l'emporte sur tous ses adversaires, il peut soit combattre en toute sécurité un seul ennemi pour le reste du round, soit se replier pour se désengager du combat.

## PARADE PASSIVE

La parade passive consiste à placer une arme ou un bouclier de manière à protéger une localisation du corps, ou plusieurs dans le cas d'un bouclier, en abandonnant la possibilité de l'utiliser pour parer activement (voir Garde page 39). Toute attaque atteignant ces localisations subit automatiquement la réduction des dégâts habituelle de l'arme ou du bouclier. Cette technique est couramment utilisée lorsqu'un guerrier tient à protéger un point faible ou une localisation blessée. En outre, rien n'empêche un combattant avec deux armes (ou avec une arme et un bouclier) d'utiliser l'autre pour parer activement.

Comme la parade passive fonctionne de la même manière qu'une couverture, l'effet spécial Choisir la Localisation ne peut pas être utilisé pour contourner la protection, même s'il peut servir à atteindre une localisation non protégée. Avec un bouclier, la parade passive est très efficace contre les projectiles, car Choisir la Localisation demande une réussite critique pour les armes à distance. En s'accroupissant derrière son bouclier, le personnage peut doubler le nombre de zones couvertes par une parade passive.



## RECU

Une attaque qui provoque plus de dégâts que la TAI du personnage le fera reculer. On considère pour cela les dégâts effectués avant toute réduction due à la parade ou à l'armure. En recevant un tel coup, le personnage doit réussir un jet Facile d'Acrobatie ou Standard d'Athlétisme pour éviter de tomber au sol. Il est également repoussé d'un mètre par tranche (ou fraction) de cinq points de dégâts au-delà de sa TAI. L'utilisation de l'action Renforcer sa Position peut réduire ou même annuler les effets du recul.

## SURPRISE

Un personnage est surpris lorsqu'il subit une attaque inattendue de la part d'un assaillant dont il ignorait la présence ou les intentions. On peut penser par exemple à une embuscade ou à la trahison d'un allié lors d'une conversation amicale.

Un personnage surpris est fortement désavantagé :

- Il subit un malus de  $-10$  à l'initiative ;
- Jusqu'à ce que son tour survienne (en tenant compte du malus d'initiative), il est considéré comme pris au dépourvu et ne peut se défendre ;
- La première attaque sur le personnage bénéficie, en cas de réussite, d'un effet spécial en bonus ;
- Pour le reste du round, le personnage ne pourra pas effectuer d'action offensive.

## COMBAT À DISTANCE

Le combat à distance englobe toutes les armes qui peuvent être tirées, lancées ou projetées sur une cible. Les attaques à distance sont gérées comme les attaques rapprochées. Cependant, les armes à distance ne peuvent normalement être parées qu'avec des boucliers ; sans ceux-ci, il faut donc esquiver le tir ou se mettre à couvert. De ce fait, les armes à distance peuvent être redoutables contre des ennemis mal protégés.

Chaque arme à distance possède des attributs spécifiques qui déterminent son efficacité. Ceux qui ont une incidence sur le combat sont les suivants :

### IMPACT

L'équivalent de la taille pour les armes à distance. C'est une mesure abstraite du pouvoir de pénétration de l'arme ou du projectile qui permet de déterminer si l'attaque transperce la parade (du bouclier).

### MODIFICATEUR DE DÉGÂTS

Cet attribut indique si le modificateur de dégâts de l'attaquant peut être utilisé pour augmenter le jet de dégâts de l'arme à distance. En général, seuls les arcs et les armes de jet le permettent.

## PORTÉE

Trois nombres séparés par des traits représentent les portées Courte, Efficace et Longue de l'arme ou de la munition. La portée Courte est la distance à laquelle l'effet spécial Choisir la Localisation peut être utilisé, à condition que la cible soit immobile ou inconsciente de l'attaque. La portée Efficace n'implique pas de modificateur particulier. À Longue portée, l'arme peut encore blesser, mais les dégâts sont divisés par deux et l'impact est réduit d'une catégorie.

## RECHARGE

Le temps en tours nécessaire pour charger ou recharger une arme tirant des munitions. Un personnage peut réduire ce délai grâce à l'effet spécial Rechargement Rapide.

## TAILLE D'EMPALEMENT

La taille d'une arme empalée est différente de sa valeur d'impact. Les armes à distance pouvant empaler ont une colonne spéciale indiquant la taille réelle à prendre en compte lorsqu'on considère les effets causés par l'effet spécial Empaler.

### MODIFICATEURS SITUATIONNELS DE COMBAT À DISTANCE

Situation	Niveau de difficulté
Vent léger*	Difficile
Vent modéré*	Redoutable
Vent puissant*	Herculéen
Tornade, tempête ou pire*	Sans espoir
La cible court	Difficile
La cible zigzague	Redoutable
Cible obscurcie par du brouillard ou des ténèbres partielles	Difficile
Cible obscurcie par une fumée épaisse ou dans les ténèbres	Redoutable
Cible complètement obscurcie	Herculéen
Cible complètement invisible	Impossible**
Aveuglé ou perte du principal sens de perception	Sans espoir
Cible au sol	Redoutable
Attaquant au sol***	Herculéen

\* Suppose que l'arme lancée ou la munition est vulnérable au vent, et prend le pas sur le malus normal du vent sur les compétences physiques.

\*\* Si l'emplacement approximatif de la cible est connu ou révélé, le niveau de difficulté est abaissé à Herculéen.

\*\*\* Le malus peut être annulé pour un tir d'arbalète ou d'arme à feu depuis une position préparée.

## MODIFICATEURS SITUATIONNELS

Comme pour le combat rapproché, des modificateurs situationnels peuvent s'appliquer aux armes à distance. Le style de combat d'un personnage peut être limité lorsqu'une arme est utilisée dans les circonstances difficiles, par exemple jeter une lance en montant à cheval.

## TIRER DANS LE TAS

Même pour le tireur le plus compétent, tirer dans la masse tourbillonnante d'une mêlée n'a rien d'évident. Il existe toujours un risque de toucher accidentellement quelqu'un d'autre que la cible désignée.

Lorsqu'on tire sur une cible spécifique à la lisière d'une foule ou d'une mêlée, le niveau de difficulté de l'attaque est Difficile. Pour toucher une cible au milieu ou de l'autre côté d'un groupe, le niveau de difficulté devrait être augmenté à Redoutable. Toutefois, il est possible de viser pour augmenter les chances de toucher.

Un tireur qui réussit son jet d'attaque malgré le malus a visé juste et atteint sa cible. Si le tireur manque le jet qu'il aurait réussi sans le malus imposé par le tir dans le tas, il touche un personnage adjacent (qui peut esquiver ou parer normalement).

Si plusieurs cibles se trouvent dans la ligne de mire, le maître de jeu déterminera aléatoirement la victime. Tout effet spécial généré lors de l'attaque s'applique uniquement à la cible initiale, pas à l'individu touché accidentellement.

## VISER

En passant plus de temps à viser avec une arme à distance, un personnage peut augmenter ses chances de toucher. Viser nécessite un round entier pour stabiliser son arme et attendre la meilleure opportunité : accalmie momentanée du vent, cible qui se déplace entre deux obstacles... En visant, le personnage peut réduire d'un niveau la difficulté d'un modificateur situationnel. Les rounds supplémentaires passés à viser n'accroissent aucun avantage supplémentaire.

## TIR AUTOMATIQUE

Certaines armes à feu chargent automatiquement la munition suivante, en utilisant les gaz résiduels, le recul ou l'énergie de la munition précédente. Cela évite de devoir réarmer et permet au tireur de varier la cadence de tir selon le nombre de munitions qu'il désire utiliser. Cependant, le recul engendré par une cadence de tir élevée peut nuire à la précision.

Les trois modes de tir sont : semi-automatique (coup par coup), rafale courte (rafale limitée à 3 coups par exemple) et rafale longue (rafale libre).

Les règles suivantes s'appliquent principalement aux armes automatiques à projectiles.

## SEMI-AUTOMATIQUE

C'est la cadence de tir par défaut de la plupart des armes à feu. Chaque pression de la détente provoque un seul tir et charge la munition suivante.

## RAFALE COURTE

Chaque pression sur la détente libère un petit nombre de projectiles, généralement pas plus de trois à cinq selon l'arme. Ce mode a pour but d'effectuer des tirs de suppression limités, sans dépenser trop de munitions. Il n'est pas destiné à améliorer les chances du tireur de toucher, puisque le recul rapide et séquentiel dévie l'arme hors de la ligne de visée. Ce mode impose un niveau de difficulté Difficile au jet d'attaque. Cependant, si l'attaque réussit, le tireur lance un dé pour savoir combien de projectiles atteignent la cible. Ainsi, pour une rafale de trois balles, utilisez 1d3. Déterminez séparément la localisation et les dégâts pour chaque balle qui fait mouche.

## RAFALE LONGUE

Normalement utilisé pour un tir de suppression capable de clouer sur place plusieurs cibles, ce mode peut être dévastateur sur un groupe serré d'ennemis. Le tireur décide du nombre de munitions tirées (dans la limite de la cadence maximum de l'arme), qui sont ensuite réparties uniformément entre toutes les cibles présentes dans l'arc de tir. Tous les projectiles restants sont considérés comme étant perdus dans l'espace entre les cibles (tirer 15 balles sur 6 cibles signifie que deux balles touchent chaque victime). Un jet d'attaque est effectué séparément pour chaque cible, mais à un niveau de difficulté Redoutable en raison de l'effet de recul de ce tir soutenu. Comme dans le cas d'une rafale courte, les cibles touchées subissent un nombre aléatoire d'impacts.

Notez que seul le premier projectile qui touche avec une rafale courte ou longue peut bénéficier d'effets spéciaux. Ainsi une réussite critique lors d'un tir en rafale permet de choisir Maximiser les Dégâts, mais seulement pour le premier impact, même si tous les autres projectiles atteignent une cible.

## POURQUOI LE TIR AUTOMATIQUE EST-IL AUTANT PÉNALISÉ ?

Les règles de tir automatique peuvent paraître trop sévères au regard de la précision des armes à feu modernes. Elles ont été conçues ainsi par souci de simplification et pour préserver l'équilibre du jeu. Les joueurs qui se plaignent de la mal-

adresse de leurs personnages doivent garder à l'esprit que ceux-ci risqueraient de mordre rapidement la poussière si les tirs automatiques étaient plus efficaces...

Bien sûr, certaines pénalités de recul peuvent être atténuées, en utilisant par exemple l'action Stabiliser l'Arme. Mais les échanges de coups de feu réels sont très différents d'un exercice sur un stand de tir. L'instinct de se mettre à couvert quand les balles sifflent, la nécessité de rester mobile, le fait que chaque tir peut faire repérer le tireur à cause de sa flamme ou du son émis... Tout cela empêche de viser correctement ou de stabiliser une arme.

## DEUX ARMES À FEU

Les personnages peuvent tenir une arme à feu dans chaque main pour tirer deux projectiles à la fois pendant leur tour et bénéficier ainsi d'une cadence de tir plus rapide. Cependant, le niveau de difficulté de leur jet d'attaque est Difficile en tirant avec deux pistolets, et Redoutable avec deux carabines ou mitraillettes.

## PARER UN TIR AVEC UN BOUCLIER

Comme indiqué précédemment, il est presque impossible de parer volontairement un projectile supersonique ou un faisceau d'énergie. Les boucliers peuvent cependant fournir une certaine protection en tant que « couverture » portable. Pour utiliser un bouclier lors d'un échange de coups de feu, il suffit d'utiliser les règles de parade passive décrites à la page 49.

## LUNETTE DE TIR

Lorsque le tireur prend le temps de viser correctement, une lunette de tir améliore la précision d'une arme à feu à longue distance (voir Viser, page 51). Les lunettes de tir les plus simples ne permettent qu'un grossissement optique, mais les plus évoluées peuvent intégrer un télémètre, un calculateur de trajectoire, un capteur de mouvement de l'air, un compensateur de réfraction atmosphérique, un capteur infrarouge ou un amplificateur de lumière, et une foule d'autres gadgets qui améliorent la portée de tir effective.

Une lunette de tir abaisse d'un ou plusieurs niveaux de difficulté du jet de style de combat ou de compétence. Toutefois, elle ne peut pas transformer un jet de style de combat ou de compétence en réussite automatique : la difficulté peut seulement être abaissée au niveau Très Facile.

# ARMES ET ARMURES

Nous présentons ici une sélection d'armes et d'armures provenant de différentes périodes.

## EXEMPLES D'ARMES DE MÊLÉE

Arme	Dégâts	TAI	PA/PV	Notes
Chaine	1d4	M	8/6	Peut Emmêler
Dague	1d4 + 1	P	6/8	Peut être lancée
Épée courte	1d6	M	6/8	–
Épée large	1d8	M	6/10	–
Épée longue	1d8	M	6/12	Arme à deux mains
Filet	1d4	P	2/20	Arme de lancer, Piège
Fouet	1d3	M	2/8	Peut Emmêler
Gourdin	1d6	M	4/4	–
Hache	1d6 + 1	M	4/8	Peut Fracasser l'armure
Lance à 1 M	1d8 + 1	M	4/5	–
Lance à 2 M	1d10 + 1	G	4/10	Peut recevoir une charge
Marteau de guerre	1d8 + 1	M	3/8	Arme à deux mains
Masse	1d8	M	6/6	–
Poing/pied	1d3	P	–	Dégâts d'un combat sans arme pour un humain

## EXEMPLES D'ARMES À DISTANCE

Arme	Dégâts	Mod. dégâts	Impact	Portée	Recharge	TAI d'empalement	PA/PV
Arc	1d8	O	G	15/100/200	1	P	4/4
Bolas	1d4	N	–	10/25/50	–	–	2/2
Carabine	2d6	N	TG	100/300/2000	2	–	–
Dague	1d4	O	P	5/10/20	–	P	6/8
Fronde	1d8	N	G	10/150/300	2	–	1/2
Fusil à pompe	3d6	N	M	20/50/200	2	–	–
Fusil laser	1d10 + 2	N	–	40/120/480	3	–	–
Fusil à plasma	2d6 + 4	N	E	30/100/300	3	–	–
Fusil de Gauss	2d8 + 2	N	E	150/500/5000	3	–	–
Javelot	1d8 + 1	O	TG	10/20/50	–	M	3/8
Pierre	1d3	O	P	5/10/20	–	–	–
Pistolet	1d6	N	G	50/100/200	2	–	–

EXEMPLES D'ARMURES

Antiquité, Moyen Âge	Contemporain	Futur	PA
Fourrures, peaux	Blouson en cuir de motard		1
Jacque, gambison	Équipement de sport		2
Linothorax	Tissu balistique		3
Brigandine	Gilet pare-éclats	Armure corporelle liquide	4
Cuirasse hoplite	Équipement antiémeute		5
Mailles	Gilet pare-balle type I	Maillage adaptatif	6
Mailles et plaques	Gilet pare-balle type II		7
Plaque gothique	Gilet pare-balle type III	Armure d'assaut légère	8
	Gilet pare-balle type IV		10
		Armure d'assaut lourde	12

EXEMPLES DE BOUCLIERS

Type de bouclier	Dégâts	TAI	PA/PV	Nombre de localisations protégées par la parade passive
Écu	1d4	G	6/12	3
Pavois	1d4	TG	4/15	4
Rondache	1d3 + 1	G	6/9	2
Scutum	1d4	TG	4/18	5
Viking / bouclier anti-émeute	1d4	G	4/12	4





**D**ans *Mythras Fondamentaux*, les véhicules sont gérés de façon semi-abstraite. En général, ils n'ont pas besoin d'être décrits précisément : ils servent simplement à transporter les personnages d'un point A à un point B. Toutefois, le maître de jeu désirera parfois les gérer de façon plus détaillée lors de combats ou de poursuites.

Les règles de ce chapitre seront utiles dans ces situations, tout en restant suffisamment abstraites pour ne pas entraver la narration. Les règles diffèrent légèrement pour les vaisseaux spatiaux, bien que les principes soient similaires.

## STATISTIQUES

Les caractéristiques suivantes concernent tous les véhicules : taille, structure, coque, vitesse, systèmes, traits et boucliers (s'ils existent dans le cadre de jeu).

**Taille :** Tout véhicule possède une taille qui influe sur les autres caractéristiques. Les vaisseaux spatiaux possèdent leur propre échelle de valeurs, du fait de leur plus grande taille et de la dangerosité de l'espace.

**Coque :** Les points de coque sont l'équivalent des points d'armure pour les véhicules.

**Structure :** Les points de structure sont l'équivalent des points de vie pour les véhicules.

**Vitesse :** L'équivalent de la valeur de mouvement pour les véhicules.

**Systèmes :** Les composants essentiels du véhicule, comme le moteur ou le générateur, l'espace dédié à l'équipage, etc.

**Traits :** Un véhicule peut posséder un ou plusieurs traits. Les traits de véhicule, tout comme les capacités de créature ou les traits de styles de combat, correspondent à une particularité ou à un avantage du véhicule.

**Boucliers :** Dans les cadres de jeu où existent des technologies avancées de manipulation d'énergie, des boucliers peuvent protéger le véhicule. Cependant, ils peuvent être détruits s'ils subissent un feu nourri.

## COQUE ET STRUCTURE

L'épaisseur de la coque d'un véhicule et la résistance de sa structure interne dépendent de sa taille et de sa finalité. Ainsi une moto étant conçue pour être rapide et maniable, ses points de coque sont minimaux. En revanche, un char d'assaut, qui est un véhicule militaire beaucoup plus grand taillé pour les champs de bataille, possèdera beaucoup plus de points de coque. Les tailles relatives des véhicules, ainsi que le nombre d'attaques que leurs systèmes peuvent endurer, sont indiquées dans le tableau ci-dessous.

### TAILLE DES VÉHICULES

Taille	Dégâts du système
Petite	1
Moyenne	2
Grande	3
Très Grande	4
Énorme	5
Colossale	6

Les points de dégâts reçus par un véhicule sont réduits par ses points de coque. Tous les points de dégâts restants sont ensuite soustraits des points de structure du véhicule. Les points de dégâts qui ont pénétré la coque représentent le pourcentage de chance qu'un système du véhicule soit touché. Si les points de structure sont réduits à zéro, le véhicule est entièrement détruit ou si gravement endommagé qu'il doit être mis au rebut.

COQUES DE VÉHICULES TERRESTRES, MARITIMES ET AÉRIENS

Taille du véhicule	Points de structure	Coque de véhicule civil	Coque de véhicule militaire	Exemples
Petite	1-20	1-3	4-6	Automobile citadine ou compacte, canoé, canot à rames, kayak, moto, moto avec sidecar
Moyenne	21-40	1-6	7-9	Autogire, berline, cabriolet, camionnette, canot à moteur, deltaplane, fiacre, limousine, vedette de sauvetage, voiture de sport luxueuse
Grande	41-60	4-9	10-12	Camion/poids lourd, avion monoplace, bateau de plaisance, hélicoptère, bus, SUV, planeur, char, sous-marin
Très Grande	61-80	7-12	13-15	Cuirassé terrestre, yacht, avion de ligne, avion à réaction
Énorme	81-100	10-15	16-18	Train, paquebot de croisière, grand navire militaire

COQUES DE VAISSEAUX SPATIAUX

Taille du véhicule	Points de structure	Coque de véhicule civil	Coque de véhicule militaire	Exemples
Petit	1-50	4-9	10-12	Chasseur monoplace
Moyen	51-150	7-12	13-15	Cargo léger, navette spatiale
Grand	151-450	10-15	16-18	Cargo lourd, croiseur
Très Grand	451-1 350	13-18	19-21	Frégate d'escorte, croiseur de bataille léger
Énorme	1 351-4 050	16-21	21-24	Vaisseau générationnel, croiseur de bataille lourd
Colossal	4 050-12 110	19-24	24-30	Station orbitale, station de combat spatiale

VITESSE

Comme les lois physiques gouvernant la vitesse, l'accélération, l'inertie, la résistance et la traînée sont complexes, nous avons opté pour une valeur de vitesse abstraite. La vitesse ne devrait servir qu'à estimer si un véhicule est capable de dépasser ou de rattraper un autre.

La vitesse représente la rapidité du véhicule en temps normal. Si les circonstances l'exigent, elle peut être améliorée d'une catégorie, au risque d'user ou d'endommager le moteur. Bien que nous utilisions le même tableau pour tous les types de véhicules, nous recommandons au maître de jeu de comparer seulement des véhicules du même type. Par exemple, un

vaisseau spatial et une voiture de sport sont tous deux Rapides, mais il est évident que le premier est bien plus véloce !

Il est possible d'augmenter la vitesse d'un véhicule au-delà de sa valeur standard en réussissant un jet de Conduite. En général, ce surcroît de vitesse n'est soutenable que pour une courte période : pas plus de 1d6 minutes. Passé ce délai, le véhicule doit revenir à sa vitesse standard pour ne pas endommager son moteur ou son générateur. Une réussite critique au jet de Conduite allonge la période à 1d12 minutes.

Un conducteur peut tenter d'augmenter la Vitesse d'un véhicule de deux catégories, mais cela nécessite un jet Herculéen de Conduite. De plus, le véhicule ne pourra soutenir cette allure que durant 1d3 minutes, même en cas de réussite critique.

## VITESSE DES VÉHICULES

Vitesse	Notes
Extrêmement Lente	Vitesse maximale pour les véhicules Énormes
Très Lente	
Lente	Vitesse maximale pour les véhicules Très Grands
Médiocre	
Moyenne	Vitesse maximale pour les Grands véhicules
Assez Rapide	
Rapide	Vitesse maximale pour les véhicules Moyens
Très rapide	
Véloce	Vitesse maximale pour les Petits véhicules

## SYSTÈMES

Chaque fois qu'un véhicule subit des dégâts qui pénètrent sa coque, un de ses systèmes risque d'être atteint. Selon le système touché, les effets peuvent être catastrophiques.

Les dommages que peut endurer un système sont basés uniquement sur la taille du véhicule. Les dommages sont déterminés par le nombre de fois qu'un système est touché, et non par la quantité de dégâts infligés. Un seul coup au but suffit à détruire le système d'un Petit véhicule. Il faut deux coups pour détruire celui d'un véhicule Moyen, trois pour celui d'un véhicule Grand, etc.

Si un système est seulement endommagé, il continue à fonctionner, mais son efficacité diminue. Cela dépend du rapport entre le nombre de coups subis et le nombre maximal de coups qu'il peut subir. Par exemple, un véhicule Énorme dont le système de Conduite aurait été touché deux fois perd 40 % de sa puissance (2 coups sur un maximum de 5) et devra réduire en proportion sa vitesse. Ainsi, la vitesse d'un cuirassé terrestre passerait de Lente à Très Lente. L'effet dépend du système affecté. Pour plus d'information à ce sujet, consultez les tableaux des pages 61 et 62.

## TRAITS

Le nombre de traits d'un véhicule dépend de son type et de la taille de sa coque.

Chaque véhicule possède au moins un trait correspondant à son mode de locomotion principal. Ainsi, un avion possède le trait Aéronef, un navire le trait Naval, etc. Ce trait inhérent

## TRAITS DES VÉHICULES

Taille	Nombre de traits
Petite	1
Moyenne	2
Grande	3
Très Grande	4
Énorme	5
Colossale	6

ne compte pas dans la limite des traits disponibles. Cependant, si le concepteur d'un véhicule veut ajouter un autre mode de locomotion (en ajoutant par exemple le trait Aéronef pour créer un sous-marin volant), ce trait comptera dans la limite des traits disponibles.

Le maître de jeu doit faire appel à son bon sens pour déterminer les traits appropriés au niveau technologique de son cadre de jeu.

## ADAV (VOL STATIONNAIRE)

Décollage et atterrissage vertical. Ce trait est inhérent aux hélicoptères et aux véhicules similaires qui utilisent une combinaison de rotors pour produire la portance. Si ce trait concerne un véhicule pourvu d'ailes fixes, cela signifie que l'appareil possède des propulseurs pour contrôler l'orientation, l'ascension et la descente.

## AÉROGLISSEUR

Le véhicule glisse au-dessus du sol grâce à un coussin d'air ou à un inverseur de gravité.

## AÉRONEF

Ce véhicule peut voler dans l'atmosphère.

## CAMOUFLAGE

Le véhicule utilise un camouflage ou des capteurs mimétiques lui permettant de se fondre dans son environnement. En général, la difficulté des tentatives de détection du véhicule augmente d'un niveau.

## CONSTRUCTION

Le véhicule est destiné aux gros travaux de construction. Grâce à ce trait, il possède automatiquement le trait Tout-terrain, mais sa vitesse baisse de deux catégories par rapport à la normale. Il est équipé d'outils appropriés tels que des grues, des pelles, des bennes, etc.

## ÉQUIPEMENT DE SURVEILLANCE

Le véhicule possède un ordinateur de bord, une station de communication, un capteur pour écouter les signaux d'autres appareils, et l'équipement pour intercepter les signaux d'ordinateurs à 100 m de distance.

## FRET

Le véhicule est conçu pour transporter des cargaisons plutôt que des passagers. Les compartiments destinés aux passagers sont limités au minimum. Le reste de l'espace utilisable est réservé à la cargaison, avec des outils et un conditionnement adapté (des chambres froides pour transporter des denrées périssables, par exemple). Une fois chargé, le véhicule verra sa vitesse baisser de deux catégories par rapport à la normale.

## FURTIF

Avion uniquement. Le véhicule est conçu pour échapper à la détection des radars et d'autres capteurs à longue portée. La difficulté de toute tentative pour repérer le véhicule à l'aide de capteurs électroniques augmente d'un niveau.

## LUXUEUX

Le véhicule est conçu pour transporter des passagers dans des conditions plutôt luxueuses. L'espace excédentaire sert à améliorer le confort des passagers : cabines plus grandes, piscines, bains, équipage supplémentaire pour répondre aux moindres besoins des passagers, etc.

## MANIABILITÉ SUPÉRIEURE

La maniabilité du véhicule est Facile.

## MARCHEUR

Le véhicule se propulse au moyen de jambes articulées. Sa vitesse est limitée à Moyenne, quelle que soit sa taille. De plus, la hauteur du véhicule peut rendre inutilisable tout autre moyen de locomotion.

## MILITARISÉ

Le véhicule est adapté pour accueillir des armes. Les systèmes d'armes sont décrits à la page 61.

## NAVAL

Le véhicule peut flotter sur l'eau.

## PERFORMANCE AMÉLIORÉE

La vitesse du véhicule augmente d'une catégorie par rapport à la vitesse maximale autorisée par sa taille.

## RAIL

Le véhicule se déplace sur rail. Tant qu'il reste sur le réseau ferroviaire, il peut atteindre une vitesse trois fois supérieure à la normale pour un véhicule de sa taille.

## RAYON TRACTEUR

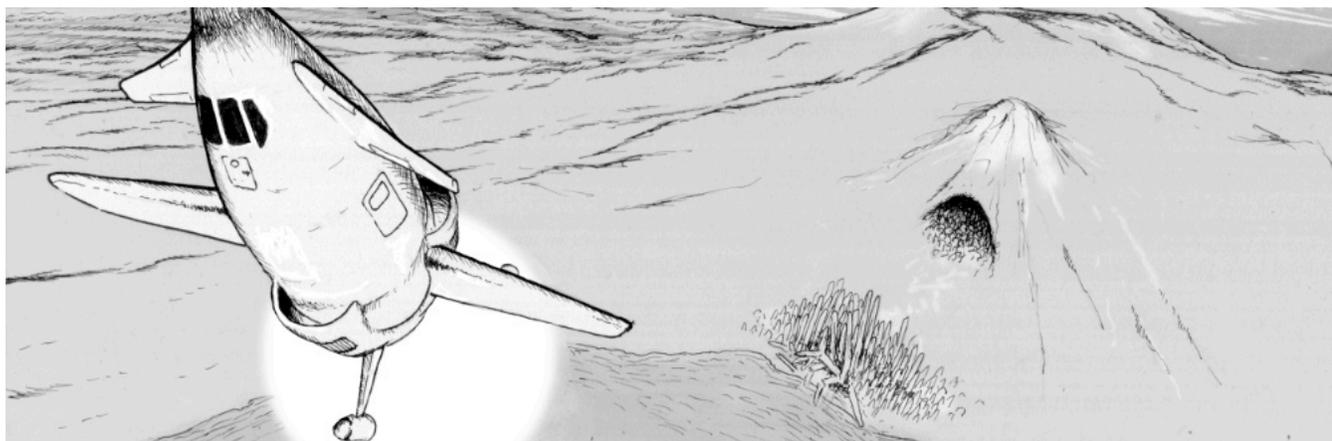
Vaisseau spatial uniquement. Le vaisseau est équipé d'un rayon tracteur qui peut attirer à lui des véhicules d'une taille inférieure de deux catégories à la sienne. Ainsi, un vaisseau Très Grand pourrait attirer un vaisseau de taille Moyenne.

## RÉSISTANT

Tous les systèmes du véhicule peuvent endurer un coup supplémentaire par rapport à la normale pour un véhicule de sa taille. Ce trait peut être cumulé : Résistant 2 indique ainsi que les systèmes peuvent endurer deux coups de plus que la normale, au prix de deux traits.

## RÉSISTANT AUX IEM

Le véhicule est protégé contre les attaques basées sur l'impulsion électromagnétique.



## ROBUSTE

Un véhicule civil doté de ce trait utilise la valeur de coque de la colonne Militaire et possède automatiquement la valeur maximale de structure. Un véhicule militaire doté de ce trait utilise la coque et la structure de la ligne en dessous.

## SIÈGE ÉJECTABLE

En cas d'urgence, un siège éjectable propulse les occupants à plusieurs centaines de mètres dans les airs, puis déploie un parachute pour permettre un atterrissage en toute sécurité. Le parachute est optionnel. Déconseillé pour les hélicoptères (à l'exception notable du Kamov Ka-52 Alligator).

## SPATIONEF

Le véhicule est capable de quitter l'atmosphère, d'y rentrer et de voler aussi bien dans l'atmosphère qu'en dehors. Il est isolé du vide de l'espace et protégé contre le rayonnement cosmique.

## SUBMERSIBLE

Le véhicule est capable de s'immerger jusqu'à une profondeur égale à sa valeur de coque x 10 m. Cette profondeur est dite opérationnelle. La profondeur maximale, qui correspond à la limite au-delà de laquelle le submersible risque d'être écrasé par la pression, est égale à 1,5 fois sa profondeur opérationnelle.

## SUPRALUMINIQUE

Vaisseau spatial uniquement. Le vaisseau est équipé d'un moteur supraluminique : hyperpropulseur, moteur de distorsion, générateur de trous de ver, etc. Le moteur supraluminique possède une vitesse distincte, qui mesure le temps mis par le vaisseau pour traverser un parsec (3,26 années-lumière ou 31 billions de km). Il revient au maître de jeu de décider du facteur temps, selon la sophistication des technologies supraluminiques de son cadre de jeu. Par exemple, le facteur de base pourrait être 1 jour : un vaisseau avec un moteur supraluminique Véloce traverserait un parsec en 1 jour, alors qu'un autre vaisseau avec un moteur supraluminique Extrêmement Lent aurait besoin de 10 jours. Avec une technologie supraluminique moins performante, le facteur temps peut être mesuré en mois plutôt qu'en jours. Nous présumons que le vaisseau possède suffisamment de carburant pour effectuer un voyage de retour, ou bien peut se réapprovisionner au lieu de destination.

Par défaut, tout vaisseau, quelle que soit sa taille, peut être équipé d'un moteur supraluminique, mais cela dépend bien sûr du cadre de jeu. Un moteur supraluminique ne peut être activé dans un rayon de 1,5 unité astronomique (225 millions de kilomètres) autour d'une étoile. Cela signifie que les vaisseaux

## VALEURS DE VITESSE SUPRALUMINIQUE

Valeur de vitesse	Multiplieur pour traverser 1 parsec
Extrêmement Lente	10
Très Lente	8
Lente	7
Médiocre	6
Moyenne	5
Assez Rapide	4
Rapide	3
Très Rapide	2
Véloce	1

doivent s'éloigner d'une étoile en utilisant leur moteur subluminique avant de pouvoir recourir à leur moteur supraluminique.

## TERRESTRE

Le véhicule est capable de se déplacer au sol.

## TOUT-TERRAIN

Un véhicule doit posséder le trait Terrestre pour bénéficier de ce trait. Un véhicule Tout-terrain peut traverser des terrains difficiles, escarpés ou inhospitaliers, en utilisant des chenilles, des systèmes avancés de conduite ou de suspension ou des différentiels puissants.

## TRANSPORT

Le véhicule est capable de transporter de plus petits véhicules civils ou militaires, qu'ils soient pilotés par un équipage réduit ou contrôlés à distance. Un véhicule doté de ce trait doit être au moins de taille Énorme. Le nombre de petits véhicules transportés peut aller de 10 jusqu'au nombre de points de structure du transport, selon sa fonction ou sa mission.

## TUNNELIER

Le véhicule est capable de forer des tunnels dans le sol : la profondeur maximale du forage est égale à sa valeur de coque x 5 m.

# CONDUITES ET MANŒUVRES

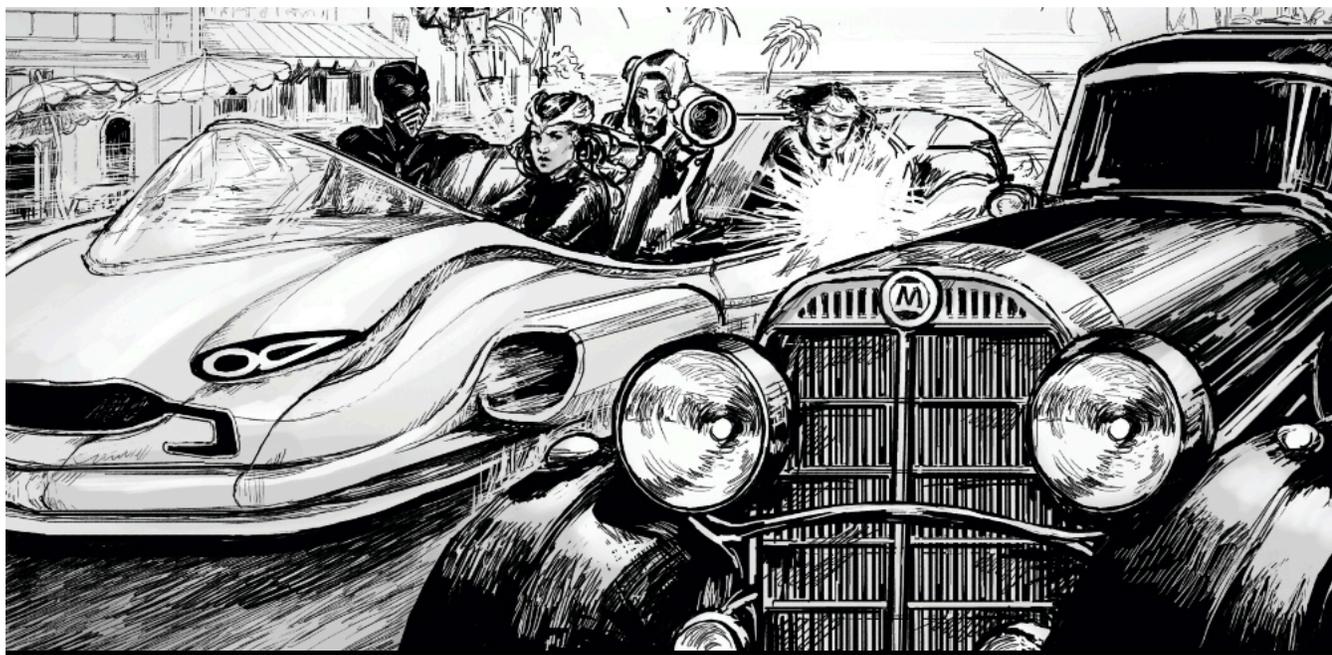
Un conducteur ou un pilote qui veut accomplir une manœuvre soudaine ou d'évitement doit réussir un jet de Conduite (ou de Pilotage) pour garder le contrôle de son véhicule. La plupart des véhicules sont capables d'endurer des efforts occasionnels, mais le maître de jeu peut décider qu'une manœuvre ambitieuse augmente le niveau de difficulté du jet. Un échec signifie que le pilote ou le conducteur perd le contrôle du véhicule ; s'ensuit un jet sur le tableau Perte de contrôle. Ce tableau ne concerne que les véhicules terrestres et devra être modifié pour que les effets soient adaptés à des véhicules aériens ou spatiaux. Par exemple, un avion partira en vrille au lieu de dérapage.

La maniabilité d'un véhicule peut affecter la difficulté du jet de Conduite. Le niveau de maniabilité peut être Facile, Standard, Difficile, Redoutable ou Herculéen ; cela conditionne le niveau de difficulté par défaut du jet de Conduite pour effectuer une manœuvre. Le niveau de difficulté de la manœuvre s'ajoute ensuite à la maniabilité pour déterminer la difficulté finale. Par exemple, une moto de compétition possède des gyroscopis qui rendent sa maniabilité Facile. Le pilote veut effectuer un dérapage à 180 degrés pour échapper à un poursuivant. Le maître de jeu estime que la manœuvre ajoute un niveau de difficulté. Le pilote doit donc réussir un jet de Conduite Standard plutôt que Facile. S'il avait tenté la même manœuvre avec une moto sans gyroscopis, le jet de Conduite aurait été Difficile.

Maniabilité Supérieure est un trait. Un véhicule dépourvu de ce trait possède une maniabilité Standard s'il est de taille Grande ou moindre. Par défaut, la maniabilité des véhicules Très Grands et Énormes est respectivement Redoutable et Herculéenne. Le maître de jeu peut interdire certaines manœuvres à de tels véhicules en raison de leur taille.

## PERTE DE CONTRÔLE

1d100	Résultat
01-25	Embardée. La perte de contrôle est temporaire. Le véhicule perd une catégorie de vitesse durant 5 secondes.
26-40	Dérapiage. Le conducteur doit lutter pour garder le contrôle du véhicule. Le véhicule perd deux catégories de vitesse durant 10 secondes.
41-50	Dérapiage sévère. Durant 15 secondes, le véhicule se retrouve arrêté et dans la mauvaise direction.
51-60	Tonneau. Le véhicule dérape et fait un tonneau, subissant 3d10 points de dégâts à sa structure. Chaque occupant du véhicule doit réussir un jet d'Endurance ou subir 1d10 points de dégâts à 1d3 localisations.
61-70	Tonneau violent. Comme ci-dessus, mais le véhicule subit 3d10 + 10 points de dégâts et chaque occupant subit 1d10 points de dégâts, même en cas de réussite à son jet d'Endurance, et 2d10 en cas d'échec.
71-80	Tonneau irrécupérable. Comme ci-dessus, mais le véhicule est réduit à 0 point de structure. Les occupants subissent les mêmes dégâts que pour un tonneau violent.
81-90	Explosion. Comme ci-dessus, mais le carburant s'enflamme et explose en 1d20 + 10 secondes. Les occupants qui ne parviennent pas à sortir du véhicule à temps subissent 1d6 dégâts supplémentaires de brûlure à 1d6 localisations.
91-98	Explosion immédiate. Comme ci-dessus, mais l'explosion est immédiate.
99-00	Accident catastrophique. Chaque occupant doit réussir un jet d'Endurance ou mourir instantanément. En cas de réussite, il subit les mêmes dégâts que pour Tonneau violent.



## DÉGÂTS DES COMPOSANTS DES SYSTÈMES

1d10	Système	Dégâts partiels	Destruction ou défaillance complète
1	Soute	Une partie de la cargaison est détruite, au prorata du nombre de coups subis.	La cargaison entière est détruite.
2	Communication	Les jets de Télécommunication subissent un niveau de difficulté additionnel pour chaque coup subi.	Le véhicule ne peut plus communiquer ni tromper les détecteurs ennemis.
3	Commandes	Les jets de Canotage, Conduite ou Pilotage subissent un niveau de difficulté additionnel pour chaque coup subi.	Le véhicule ne peut plus virer ou changer sa trajectoire.
4	Propulsion	La vitesse est réduite au prorata du nombre de coups subis.	Le véhicule s'arrête et ne redémarrera pas ; l'avion s'écrase.
5	Équipage/Passagers	Un nombre de passagers proportionnel aux dégâts est blessé. Ceux qui sont affectés subissent une Blessure Grave et meurent instantanément s'ils échouent à un jet d'Endurance.	Tous les occupants du véhicule meurent.
6	Moteur/Carburant	La vitesse maximale est réduite de moitié ; les systèmes électroniques subissent un niveau de difficulté additionnel.	Le véhicule est détruit dans une explosion catastrophique.
7	Détecteurs	Les jets de Détecteurs, d'Orientation et d'attaque subissent un niveau de difficulté additionnel à chaque fois que ce système est endommagé.	Le véhicule est entièrement aveugle.
8	Armes	Un nombre de systèmes d'armes proportionnel au nombre de coups subis est inopérant.	Le véhicule ne peut plus utiliser ses armes.
9-0	Aucun	Aucun système n'est atteint ; seule la structure est endommagée.	Sans objet.

## BOUCLIERS

Les boucliers déflecteurs fournissent une couche de protection supplémentaire aux véhicules. Leur fonctionnement diffère légèrement de celui de la coque. Les dégâts d'une attaque sont bloqués si leur valeur ne dépasse pas celle des boucliers. Si les dégâts excèdent la valeur des boucliers, alors les boucliers perdent un nombre de points égal aux dégâts excédentaires. Par exemple, un Freux Disrupteur, un transport de troupes, possède 12 points de boucliers. S'il subit 11 dégâts d'un laser, il en sortira indemne. Par contre, s'il subit 15 dégâts, les 3 points excédentaires réduiront les boucliers à 9. Les boucliers sont détruits une fois que leur valeur est réduite à 0. Les dégâts restants affectent la coque.

## DÉGÂTS DES SYSTÈMES

Taille	Dégâts du système	Perte par coup
Petite	1	1 niveau de difficulté ou 100 %
Moyenne	2	1 niveau de difficulté ou 50 %
Grande	3	1 niveau de difficulté ou 33 %
Très Grande	4	1 niveau de difficulté ou 25 %
Énorme	5	1 niveau de difficulté ou 20 %
Colossale	6	1 niveau de difficulté ou 10 %

## ARMES

Habituellement, seules les coques militaires sont conçues pour accueillir un système d'armes (points d'emport, stockage de munition, systèmes de contrôle). Toutefois, des véhicules civils peuvent disposer du trait Militarisé. Un véhicule est capable d'accueillir un nombre de systèmes d'armes égal au dixième de ses points de structure. Ainsi, un véhicule possédant 40 points de structure peut être équipé de quatre systèmes d'armement.

Les systèmes d'armes disponibles dépendent de la taille du véhicule. Les tableaux de la page 62 montrent les systèmes d'armes adaptés aux différentes tailles.

## DÉGÂTS

Les dégâts excédant la valeur de la coque pénètrent le véhicule, endommagent sa structure et peut-être un ou plusieurs systèmes. Selon la taille du véhicule, les dégâts peuvent être mineurs ou catastrophiques.

Par exemple, un Grand véhicule peut endurer jusqu'à trois coups à un système, par exemple celui de Propulsion. Le quatrième coup détruit le système. Chaque fois que le système encaisse un coup, soit il perd un pourcentage de sa fonctionnalité comme décrit dans la colonne Perte par coup dans le tableau Dégâts des systèmes, soit le niveau de difficulté d'une fonctionnalité principale (Propulsion, Commandes, Communication, etc.) augmente d'un par coup encaissé.

SYSTÈMES D'ARMES SELON LA TAILLE

Taille	Terrestre, maritime ou aérien	Vaisseau spatial
Petite	Arme légère (fusil d'assaut)	Arme moyenne (lance-roquettes, mitrailleuse)
Moyenne	Arme moyenne (mitrailleuse, lance-roquettes)	Arme lourde/à tourelle (mitrailleuses lourdes, petit canon)
Grande	Arme lourde/à tourelle (mitrailleuses lourdes, petit canon)	Batterie d'armes (artillerie de campagne)
Très Grande	Batterie d'armes (artillerie de campagne)	Armes avancées (système de missiles)
Énorme	Armes avancées (système de missiles)	Armes spinales (une seule)
Colossale	Sans objet	Armes spinales (jusqu'à 3)

EXEMPLES DE SYSTÈMES D'ARMES

Exemple de système d'armes	Dégâts	Portée	Cadence de tir	Munitions/ Rechargement
Canon de calibre 127 cm	3d6 + 3	1 000/2 000/6 500	1/10/50	1/5
Mini canon/mitrailleuse Gatling	3d6	300/1 000/2 000	-/20/100	200/4
Roquette	5d6	5 000/20 km/60 km	1	1/5
Missile moyen/torpille	6d10	Portée maximale de 200 km	1	1/5
Grand missile/missile de croisière	6d10 + 10	Portée maximale de 1 000 km	1	1/10
Canon laser/plasma	4d6	300/1 000/2 000	-/5/25	500/5
Canon lourd laser/plasma	5d6	1 000/3 000/6 000	-/5/25	300/5
Batterie d'artillerie	5d6 + 6	Portée maximale de 50 km	1	1/5
Batterie spinale	10d6 + 6	Portée maximale de 20 000 km	1	1/10

Explication des rubriques du tableau

- Les portées sont indiquées en m et en km.
- Les cadences de tir sont pour les modes tir unique, semi-automatique (coup par coup) et automatique (rafale).
- Les munitions correspondent à la capacité de feu du système avant de nécessiter un rechargement. Le rechargement correspond au temps de rechargement en rounds de combat, sous réserve que l'équipage soit au complet.



# EXEMPLES DE VÉHICULES

## VÉHICULES TERRESTRES

### BERLINE

**Coque:** 4 (civil Moyen)

**Structure:** 25

**Vitesse:** Rapide

**Systèmes:** 3

**Traits:** Équipement de surveillance

**Armes:** Aucune

**Description:** Cette berline standard à quatre portes est suffisamment spacieuse pour accueillir confortablement un conducteur et trois passagers. Sacrifie de l'espace de stockage pour accueillir un équipement de surveillance.

### CAMIONNETTE DE SURVEILLANCE

**Coque:** 9 (civil Grand)

**Structure:** 60

**Vitesse:** Moyenne

**Systèmes:** 4

**Traits:** Équipement de surveillance, Robuste

**Armes:** Aucune

**Description:** Une camionnette banale et dépourvue de marques distinctives qui abrite une équipe d'agents et de l'équipement d'enregistrement audiovisuel.

### INTERCEPTEUR

**Coque:** 6 (militaire Moyen)

**Structure:** 40

**Vitesse:** Rapide

**Systèmes:** 3

**Traits:** Équipement de Surveillance, Maniabilité supérieure, Militarisé, Performance améliorée, Robuste, Siège éjectable

**Armes:** Lanceur de fumée, lanceur d'huile, deux mitrailleuses moyennes synchronisées

**Description:** Une berline ou une voiture de sport améliorée, à la fois rapide et bien armée. C'est la « voiture d'espion » typique des films d'action à grand spectacle.

### MOTO DE POURSUITE

**Coque:** 2 (civil Petit)

**Structure:** 12

**Vitesse:** Rapide

**Systèmes:** 3

**Traits:** Maniabilité supérieure, Militarisé

**Armes:** Deux roquettes ou deux mitrailleuses synchronisées

**Description:** Cette moto légère et rapide conçue pour les poursuites réserve des surprises : deux roquettes ou deux mitrailleuses.

## VÉHICULE DE SUPPORT TACTIQUE

**Coque:** 6 (civil Moyen)

**Structure:** 30

**Vitesse:** Rapide

**Systèmes:** 3

**Traits:** Tout-terrain, Militarisé

**Armes:** Mitrailleuse moyenne montée

**Description:** Un pick-up ou une jeep pouvant accueillir deux personnes dans la cabine et un tireur qui se tient debout sur la plateforme pour manier une mitrailleuse à pivot.

## VOITURE SUBMERSIBLE

**Coque:** 6 (civil Moyen)

**Structure:** 25

**Vitesse:** Rapide

**Systèmes:** 3

**Traits:** Militarisé, Naval, Performance améliorée, Submersible

**Armes:** Roquette, torpille

**Description:** Une voiture à deux places qui peut basculer en mode maritime ou submersible pour se déplacer sur ou sous l'eau. Elle possède une torpille montée à l'avant et un missile sol-air monté sur le capot.

## NAVIRES

### HORS-BORD

**Coque:** 3 (civil Moyen)

**Structure:** 24

**Vitesse:** Rapide

**Systèmes:** 3

**Traits:** Militarisé, Naval, Performance améliorée

**Armes:** Lanceur de mines

**Description:** Ce hors-bord typique est armé d'un lanceur de mines monté à la poupe.

### YACHT

**Coque:** 10 (civil Très Grand)

**Structure:** 75

**Vitesse:** Lent

**Systèmes:** 4

**Traits:** Équipement de surveillance (parfois), Luxueux, Naval

**Armes:** Aucune

**Description:** Un oligarque pourrait posséder ce genre de yacht luxueux et l'équiper d'un équipement de surveillance s'il veut se prémunir contre ses ennemis.

## AVIONS ET VAISSEAUX SPATIAUX

### CARGO INTERSTELLAIRE (TRANSPORT LÉGER DE HAUTE TECHNOLOGIE)

**Coque:** 10 (vaisseau spatial civil Moyen)

**Structure:** 80

**Vitesse:** Rapide (facteur parsec de 3)

**Systèmes:** 2

**Traits:** ADAV, Aéronef, Fret, Spationef, Supraluminique

**Boucliers:** 8

**Armes:** x 2 tourelles de canons laser

**Description:** Ce transport léger requiert deux membres d'équipage et peut accueillir jusqu'à quatre passagers supplémentaires. Nous décrivons ici la version standard, mais nombre de propriétaires adaptent leur vaisseau à leurs besoins plus ou moins légaux. Exemples de modifications : espace de cargaison caché, Furtif, performance améliorée, Maniabilité supérieure, Résistant aux IEM, etc.

### CHASSEUR MULTIRÔLE

**Coque:** 10 (militaire Grand)

**Structure:** 45

**Vitesse:** Médiocre

**Systèmes:** 3

**Traits:** Aéronef, Performance améliorée

**Armes:** 4 mitrailleuses à l'avant, 1 soute à bombes

**Description:** Ce chasseur biplace opérant depuis une base terrestre est inspiré du De Havilland Mosquito, appareil réputé pour ses performances et sa polyvalence pendant la Seconde Guerre Mondiale. Sa soute à bombes peut contenir deux bombes de 115 kg (considérez-les comme des missiles moyens de portée 0) ou une seule torpille.

### DIRIGEABLE

**Coque:** 10 (civil Énorme)

**Structure:** 85

**Vitesse:** Extrêmement Lent

**Systèmes:** 5

**Traits:** ADAV, Aéronef, Luxueux

**Armes:** Aucune

**Description:** Dans la lignée du fameux Hindenburg, cette classe de dirigeables transcontinentaux fait 245 m de long et

comprend 40 à 61 membres d'équipage. Un tel dirigeable peut transporter 50 à 72 passagers dans des conditions luxueuses.

### HÉLICOPTÈRE D'ASSAUT

**Coque:** 11 (militaire Grand)

**Structure:** 50

**Vitesse:** Médiocre

**Systèmes:** 3

**Traits:** ADAV, Aéronef, Équipement de surveillance, Furtif, Maniabilité supérieure, Performance améliorée

**Armes:** 1 mitrailleuse gatling, 4 roquettes

**Description:** Cet hélicoptère d'assaut embarque des appareils de surveillance sophistiqués pour intercepter les signaux téléphoniques et wifi. Grâce à l'imagerie infrarouge frontale, il peut aussi repérer des individus et des véhicules dans l'obscurité. Tout jet de Discretion pour échapper à ce repérage est de niveau Redoutable.

### UNITÉ DE CONTACT POLYVALENTE (VAISSEAU SPATIAL DE TRÈS HAUTE TECHNOLOGIE)

**Coque:** 20 (vaisseau spatial civil Colossal)

**Structure:** 10 000

**Vitesse:** Moyenne (facteur parsec de 4. À ce niveau technologique, un facteur équivaut à 1 heure)

**Systèmes:** 30

**Traits:** Aéronef, Fret, Spationef, Luxueux, Maniabilité supérieure, Rayon tracteur, Supraluminique, Transport

**Boucliers:** 30

**Armes:** L'intelligence artificielle du vaisseau refuse de le dire.

**Description:** Ce vaisseau spatial extrêmement sophistiqué de 2 km de long est la représentation physique d'une intelligence artificielle très avancée. Il est constitué d'une série de modules spécialisés : habitat, dispositifs de construction, espaces de stockage, transformation des aliments, zones de loisirs, hangars, etc. Il existe même des modules que l'intelligence artificielle du vaisseau garde secrets. Le vaisseau est autonome, mais il peut facilement accueillir jusqu'à 100 000 passagers. De nombreux passagers vivent et meurent dans le vaisseau, mais d'autres vont et viennent à leur gré.



**L**e maître de jeu trouvera dans ce chapitre des règles simples pour gérer la magie et les pouvoirs (notamment les superpouvoirs des superhéros). Avant d'utiliser tout ou partie de ces règles, nous lui recommandons de réfléchir aux conséquences qu'elles pourraient avoir sur ses parties, et aussi de s'assurer de l'accord des joueurs.

## FONCTIONNEMENT

En règle générale, un personnage ne peut lancer un sort ou utiliser un pouvoir qu'en puisant dans une forme d'énergie, représentée dans le jeu par une réserve de points de magie, si le personnage est un magicien, ou de points de pouvoir, si le personnage est un superhéros. La taille maximale de la réserve est égale au POU du personnage. Chaque sort lancé ou pouvoir utilisé consomme un certain nombre de points qui est soustrait à cette réserve. Lorsque la réserve est vide, le personnage n'a plus accès à sa magie ou à ses pouvoirs.

Un magicien récupère toutes les heures un nombre de points de magie égal à la vitesse de guérison du personnage (page 8), jusqu'à ce que sa réserve soit égale à son POU. Cela implique toutefois que le personnage se consacre entièrement au repos (aucune autre activité n'est autorisée) et n'est pas déjà en train de récupérer d'une blessure ou de la fatigue. Si ce n'est pas le cas, le maître de jeu peut augmenter le temps de récupération des points de magie ou réduire la vitesse de guérison.

Un superhéros récupère un point de pouvoir par minute de repos, mais peut également dépenser un point de chance pour pour regagner immédiatement  $1d4 + 1$  points de pouvoir.

## LANCER DES SORTS

La compétence Magie est indispensable pour lancer des sorts. La préparation et le lancer d'un sort nécessitent une action et

un jet réussi de Magie. En cas d'échec au jet, le sort ne fonctionne pas et devra être préparé à nouveau. En cas de réussite au jet, le sort fonctionne et les points de magie nécessaires pour le lancer sont soustraits de la réserve de points de magie du personnage.

## UTILISER DES POUVOIRS

Pour utiliser un pouvoir, le personnage n'a pas à lancer de dés ni à dépenser de points de pouvoir. Toutefois, il devra dépenser des points de pouvoir pour augmenter un pouvoir (page 69).

## SORTS ET POUVOIRS DE DÉPART

### MAGICIEN

Le magicien possède  $1d4 + 1$  sorts de départ, qui sont tous lancés grâce à la compétence Magie. Le maître de jeu et le joueur devraient s'entendre sur les sorts accessibles et la manière dont le personnage les a obtenus. Par exemple, un magicien a peut-être été l'apprenti d'un sorcier local ou a appris sa magie auprès de ses parents.

Pour apprendre un nouveau sort, il doit respecter les conditions suivantes :

- Il doit trouver une source d'enseignement fiable, comme un mentor, un professeur ou un parchemin décrivant la formule du sort.
- Il dépense 3 jets d'expérience.
- Il consacre une semaine entière à l'étudier et à tenter de le lancer.

## SUPERHÉROS

Le maître de jeu et le joueur devraient décider comment le personnage a obtenu ses pouvoirs et quelle est sa source d'énergie : armure spéciale, exposition au rayonnement cosmique, mutation génétique, etc.

Tout superhéros débute la partie avec un nombre de pouvoirs principaux déterminé par la somme du POU et d'une autre caractéristique, puis en consultant le tableau ci-dessous. L'autre caractéristique dépend de l'origine des pouvoirs :

- CON: Métabolisme altéré (mutation, espèce extraterrestre, expérimentation, etc.)
- INT: Technologie ou expertise (cybernétique, armure de combat, entraînement spécial, etc.)

Le joueur peut échanger un pouvoir principal contre deux augmentations, qui sont applicables à n'importe quel pouvoir principal, et prendre jusqu'à deux limites (voir la liste à la page 72). Une limite fournit une augmentation ; deux limites octroient un pouvoir principal supplémentaire. Une sélection de pouvoirs et d'augmentations est fournie à partir de la page 69.

### SUPERPOUVOIRS

POU + caractéristique	Nombre de pouvoirs principaux
12 ou moins	1
13-20	2
21-30	3
31-40	4
40 +	5

## MAGIE

Lorsqu'un personnage veut lancer un sort, il doit réussir un jet de Magie. Un sort est lancé en un seul tour, mais la quantité de points de magie utilisés et le fonctionnement du sort dépendent du résultat du jet de Magie.

Si le jet de Magie est un/une...

- Réussite critique : Le sort est lancé et le personnage ne perd aucun point de magie.
- Réussite : Le sort est lancé et le personnage perd 1 point de magie.
- Échec : Le sort ne fonctionne pas et le personnage perd 1 point de magie.

- Maladresse : Le sort ne fonctionne pas et le personnage perd 1d3 points de magie.

Par défaut, tous les sorts ont une intensité et une magnitude de 1.

## LIMITES À LA CAPACITÉ MAGIQUE

Le magicien peut apprendre un nombre illimité de sorts, sous réserve que le maître de jeu lui donne accès à de nouveaux sorts.

## SORTS

Les sorts possèdent des traits qui définissent leurs effets et leurs limitations particulières. Certains sorts peuvent posséder plus de traits que d'autres.

## DURÉE DES SORTS

À moins qu'un sort n'ait le trait Concentration ou Instantané, il dure tout le temps nécessaire à la scène ou à l'action où il est utilisé. Certains sorts ont une durée spéciale qui est précisée dans leur description.

## TRAITS MAGIQUES

Les traits possibles sont les suivants :

**À Distance :** Les sorts avec ce trait peuvent être lancés à une distance allant jusqu'à la valeur de la compétence Magie du personnage en mètres. Le lanceur doit connaître l'emplacement de la cible : « elle est cachée derrière la porte », par exemple. S'il ne parvient pas à voir ou à percevoir directement la cible, la difficulté du jet de Magie augmente d'un niveau.

**Concentration :** Les effets du sort perdurent tant que le lanceur reste concentré sur le sort. Le lanceur ne doit pas être distrait par des perturbations mentales ou physiques : cela interromprait sa concentration et annulerait immédiatement le sort.

**Contact :** Le magicien doit être en contact physique avec la cible pendant qu'il lance le sort. Si la cible désire éviter le contact physique, le lanceur ne pourra probablement pas terminer le sort, à moins qu'une circonstance particulière empêche la cible de se soustraire au contact (par exemple à cause de l'effet de surprise ou de l'effet spécial Saisir). Pour fonctionner, un sort de contact nécessite de toucher la cible ou ses possessions.

**Déclencheur :** Le lanceur peut retarder les effets d'un sort avec le trait déclencheur. Si le sort n'est pas déclenché pendant la scène, il se dissipe naturellement.

**Instantané :** Les effets du sort sont immédiats. Le sort n'a donc pas de durée.

**Résistance (Endurance, Esquive, Volonté)**: La cible a le droit de résister au sort en utilisant la compétence indiquée par le trait : Endurance, Esquive ou Volonté. Pour ce faire, la cible doit remporter un jet d'opposition entre la compétence appropriée et le jet originel de Magie. Si la cible échoue, le sort prend effet normalement. Notez que résister est généralement une action passive si l'Endurance ou la Volonté sont utilisées. Si la cible est censée esquiver, elle doit dépenser un point d'action ; sinon, elle sera impuissante face au sort.

## DESCRIPTION DES SORTS

### ALARME

#### *Durée spéciale*

Si l'Alarme est lancée sur un endroit comme une pièce ou une petite clairière, cela crée un lien psychique temporaire entre cette zone et le lanceur. Si un être vivant avec une TAI supérieure à 1 pénètre dans la zone, le lanceur du sort est automatiquement alerté de ce fait, quelle que soit la distance qui les sépare. En général, l'alerte se manifeste par une sensation de picotement ou de pincement mental qui réveillera le lanceur. L'Alarme peut aussi être utilisée sur un objet : elle se déclenchera quand celui-ci sera touché ou déplacé.

### APAISEMENT

#### *À Distance, Résistance (Volonté)*

Apaisement tente de réfréner les passions de la cible, pour veiller à ce qu'un amant transi d'amour ne soit pas trop entreprenant, qu'un rival apeuré ne crie pas à l'aide ou que les armes ne soient pas dégainées sous l'effet de la colère. Une personne apaisée n'est pas autrement affectée : elle se défendra ou attaquera normalement en cas de menace ou d'agression, mais le fera en gardant son calme.

### APNÉE

#### *Contact*

Apnée permet à sa cible de retenir sa respiration pendant une période prolongée, afin que celle-ci puisse s'aventurer temporairement dans des environnements dangereux, sous l'eau, ou dans des atmosphères viciées par de la poussière, des gaz, du poison ou de la fumée. Si la cible parle lorsque le sort est actif, le sort cesse immédiatement et elle commence à s'asphyxier (ou à s'empoisonner).

### BOUCLIER SPIRITUEL

#### *Concentration, Contact, Résistance (Volonté)*

Ce sort crée autour de la cible un bouclier qui empêche les esprits de s'approcher. Tout esprit souhaitant attaquer ou posséder la cible devra remporter un jet d'opposition entre sa Volonté et la compétence Magie du lanceur.

### CIMENTER

#### *Contact*

Cimenter colle ensemble deux objets solides inanimés pour la durée du sort, par exemple la roue d'un charriot à son essieu ou une porte à son cadre. Sous l'effet du sort, les objets, aussi disparates soient-ils, ne peuvent être séparés à moins que quelque chose n'essaie activement de le faire. Le sort est détruit en cas d'échec à un jet d'opposition de Force Brute. La valeur de Force Brute du sort est égale à cinq fois le POU du lanceur de sort. Une fois que le sort se termine ou échoue, chaque élément se sépare sans dommage.

### CONFUSION

#### *À Distance, Résistance (Volonté)*

Confusion perturbe l'esprit d'une créature physique. La cible du sort a du mal à penser posément, au point d'oublier où elle se trouve, ce qu'elle fait et pourquoi elle le fait, et peut même avoir des pensées contradictoires. Elle peut encore se défendre, mais elle est incapable d'agir de façon cohérente jusqu'à la fin du sort. Toute forme d'attaque ou de menace affectant la créature confuse annule instantanément le sort, même si elle ne la visait pas spécifiquement.

### CONTRECARRER

#### *À Distance, Instantané*

Contrecarrer annule un autre sort à portée. Il peut être utilisé en réaction à des sorts offensifs grâce à l'action Contresort.

### DÉTECTION (X)

#### *À Distance, Concentration, Résistance (spécial)*

Il existe de nombreuses variantes de Détection, qui sont toujours spécifiques et apprises comme des sorts distincts. Quelques exemples courants sont donnés ci-dessous. Le sort met le lanceur en harmonie avec les émanations naturelles d'une créature ou d'une chose, l'alertant de sa présence si elle est à portée du sort.

Toutefois, il ne peut pas discerner les émotions ou les pensées. De plus, il peut être bloqué par des matériaux denses ou épais d'au moins un mètre d'épaisseur : métal, terre, pierre...

- Détection (animal) : Localise un type d'animal. La cible peut résister au sort avec sa Volonté.
- Détection (défauts) : Identifie les défauts d'un objet, comme les imperfections cachées ou des dégâts physiques.
- Détection (flèches) : Localise les projectiles perdus par la cible. Utile pour les chasseurs.
- Détection (maladie) : Identifie la présence d'une maladie, qu'elle soit magique ou ordinaire.
- Détection (objet) : Localise une possession personnelle perdue.
- Détection (trésor) : Localise les métaux et les pierres précieuses.

## DISRUPTION

### **À Distance, Instantané, Résistance (Endurance)**

Ce sort endommage ou détruit des objets physiques sans l'aide d'outils. Il sert aussi à chasser ou à tuer des êtres vivants, comme des oiseaux ou les petits animaux nuisibles. S'il est lancé avec succès, il inflige 1d3 points de dégâts à une localisation aléatoire ou aux points de vie globaux d'un objet. Dans les deux cas, les dégâts ne tiennent pas compte de l'armure ou de la protection naturelle.

## EXTINCTION

### **À Distance, Instantané**

Extinction éteint immédiatement les flammes et les feux de taille modeste. Il est utile pour les bougies, les lanternes, les torches ou les petits feux de cuisson, mais il ne fonctionnera pas sur des foyers plus grands ou magiques, comme un bucher, une maison en feu ou les flammes d'un dragon.

## FLÈCHE DE FEU

### **Contact**

Tous les projectiles lancés ou tirés par le bénéficiaire de Flèche de Feu s'enflamment lorsqu'ils sont projetés. Créé à l'origine pour servir de signal éclairant, le sort sert désormais surtout en combat. Les projectiles avec cet effet infligent 1d3 points de dégâts supplémentaires, mais s'éteignent s'ils pénètrent la chair. Ceux qui atteignent des matériaux inflammables, comme des boucliers de bois ou des toits de chaume, ont une chance d'enflammer ces matériaux égale à la valeur de la compétence Magie du lanceur. Les projectiles en bois enchantés par Flèche de Feu sont consumés à la fin du sort.

## FRACASSER

### **Contact**

Fracasser est similaire à Vivelame, mais il est utilisé sur les armes et les outils contondants plutôt que ceux qui sont tranchants ou perforants. Il est normalement utilisé pour faciliter les travaux pénibles : battre les grains, fouler la laine, etc.

## FROID

### **Contact, Instantané**

Ce sort réduit la température d'objets de petite taille (d'une taille inférieure à la main du lanceur) à la température de l'eau glacée. Il est utile pour refroidir des objets brûlants, des boissons, etc. Le sort ne gèle pas un objet et ne lui cause aucun dégât structurel : il le rend simplement très froid.

## IGNITION

### **À Distance, Instantané**

Ignition ne fonctionne que sur la matière inorganique inflammable, provoquant l'embrasement d'un objet ou d'une zone de la taille d'une main. Selon ce qui est enflammé, le feu peut alors se répandre, à moins d'être éteint ou étouffé à temps. Ce sort est normalement utilisé pour allumer de loin des bougies, des torches ou des lanternes. Il peut également être utilisé pour allumer un feu dans des conditions défavorables : vents forts, matériaux humides...

## LAME DE FEU

### **Contact**

Lame de Feu est semblable à Flèche de Feu, à la différence qu'il est lancé sur les outils et les armes de mêlée. Le but initial du sort est de stériliser le matériel chirurgical, d'aider à la culture sur brûlis ou de fournir un éclairage sans avoir à transporter une source de lumière supplémentaire. S'il est lancé sur une arme, celle-ci inflige 1d3 points de dégâts supplémentaires et a une chance d'enflammer des matériaux combustibles si elle reste à leur contact pendant plusieurs rounds (voir Feux à la page 30). Les armes avec une poignée en bois qui sont enchantées avec Lame de Feu sont consumées à la fin du sort.

## LUMIÈRE

### **À Distance, Concentration**

Ce sort doit être lancé sur un objet inanimé (qui peut être une branche, une épée, une pointe de lance, une torche, etc.). Il produit assez de lumière pour éclairer une zone comme le ferait une lanterne. Il peut également être directement lancé pour contrer un sort de Ténèbres. Dans ce cas, les deux sorts s'annulent, laissant la lumière ambiante éclairer la zone.

## MIRAGE

### **À Distance, Concentration**

Mirage permet au lanceur de manipuler des objets immatériels ou très légers à proximité pour leur conférer une forme fantomatique. Ainsi, une figure spectrale peut être modelée à partir d'un brouillard d'origine naturelle, ou un visage pourra se former à partir d'un tas de feuilles mortes. À part cela, le sort a peu d'effets et sert surtout à effrayer, à intriguer ou à déconcerter les spectateurs.

## SOINS

### **Contact, Instantané**

Les effets de ce sort dépendent de la nature de l'affection à traiter. Si le sujet est atteint d'une affection bénigne comme un mal de tête, de dos, une gueule de bois, un rhume ou encore des verrues, alors les symptômes sont immédiatement levés. Lancé sur une localisation subissant une Blessure Légère, il restaure instantanément tous les points de vie perdus. En cas de Blessure Sérieuse ou Grave, aucun point de vie n'est récupéré, mais le sort stabilise la localisation, stoppant ainsi les hémorragies et empêchant une mort imminente.

## SOMMEIL

### **Contact, Résistance (Endurance)**

Sommeil plonge la cible dans un sommeil profond et paisible. Il n'a aucun effet sur les créatures d'une TAI supérieure au POU du lanceur. À moins que les cibles ne résistent, elles dormiront pendant un nombre d'heures égal à la moitié du POU du lanceur de sort. Cependant, la cible ne s'endort qu'au bout de 1d3 rounds. Toute tentative pour lancer ce sort en combat échoue automatiquement.

## TÉNÈBRES

### À Distance, Concentration

Ce sort crée une zone d'ombre, égale au POU du lanceur en mètres carrés, qui supprime toute lumière en son sein. Le volume est suffisant pour remplir une salle modeste, une longueur de couloir ou former un petit nuage en extérieur. Toute lumière non magique, y compris la lumière solaire, qui traverse ou se trouve dans les limites du sort est réduite à l'équivalent d'une faible lueur.

## VERROUILLER

### Contact, Durée spéciale

Verrouiller sécurise magiquement tout appareil possédant déjà un système de fermeture. Un dispositif ainsi verrouillé ne peut être ouvert que par le lanceur du sort et ne peut pas être forcé par des moyens ordinaires (comme un voleur utilisant des crochets). Il peut toutefois être ouvert de force en brisant l'objet. Une fois ouvert, le dispositif doit être soumis à un nouveau lancer de Verrouiller pour restaurer l'enchantement. Le point de magie utilisé pour le lancer ne se récupère que lorsque le sort est annulé ou expiré.

## VIGUEUR

### Contact

Vigueur redonne à la cible santé et énergie, et peut ainsi compenser les effets d'un travail physique intense. Pour la durée du sort, tous les effets de la fatigue dus à une activité laborieuse sont ignorés (mais reviennent à la fin du sort).

## VIVELAME

### Contact

Vivelame doit être lancée sur une arme de mêlée tranchante ou perforante. Le dé de dégâts de l'arme est alors augmenté d'un cran et la pointe ou le fil de la lame sera parfaitement aiguisé jusqu'à la fin du sort. Ce sort est souvent utilisé sur des outils comme des cognées, des socs ou des rapiers. Ainsi, une dague enchantée avec Vivelame inflige  $1d6 + 1$ , alors qu'une grande hache infligerait  $2d8 + 2$ .

( $1d4 > 1d6 > 1d8 > 1d10 > 2d6 > 2d8 > 2d10$ )

## VUE MAGIQUE

### À Distance, Résistance (Volonté)

Vue Magique permet au lanceur de percevoir la magie active, les objets enchantés et les entités invisibles (mais seulement sous la forme de silhouettes) qui se trouvent à portée du sort. Vue Magique peut aussi pénétrer les illusions ou discerner l'apparence réelle de créatures changeformes. Les créatures désirant rester cachées ou déguisées doivent réussir un jet d'opposition entre leur Volonté et le jet de lancer du sort.

# SUPERPOUVOIRS

Chaque superpouvoir inclus ici fournit un pouvoir principal qui est soit constamment actif, soit activable à volonté. Certains pouvoirs principaux sont aussi accompagnés d'une capacité spéciale appelée **augmentation**, activable en dépensant des points de pouvoir. Un personnage réduit à 0 point de pouvoir est incapable d'utiliser ses pouvoirs principaux ou ses augmentations.

Les **limites** sont des désavantages optionnels pouvant affecter un personnage, un pouvoir principal ou une augmentation. Toute limite choisie par un joueur doit être validée auprès du maître de jeu.

## POUVOIRS PRINCIPAUX ET AUGMENTATIONS

### ANIMATION

Dans un rayon égal au POU du personnage en mètres, ce pouvoir anime 2 mètres cube de matériau non vivant et forme ainsi une créature artificielle, souvent de forme humanoïde. Le coût en points de pouvoir équivaut à la valeur en points d'armure du matériau de plus grande valeur utilisé pour la créature. Voici quelques exemples : plastique ou bois tendre, 2 points d'armure et de pouvoir ; béton ou bois dur, 4 ; métal mou ou pierre, 6 ; métal dur, 8.

Les valeurs de base de la créature sont les suivantes :

FOR :  $2d6 + 16$  (23) ; TAI :  $1d6 + 12$  (16) ; DEX :  $1d6 + 8$  (12). Les points de vie sont déterminés de la manière habituelle.

Le personnage doit utiliser des actions pour diriger la créature ; celle-ci emploie les compétences du personnage pour ses jets. Si la créature subit une Blessure Sérieuse à l'abdomen, elle doit effectuer un jet d'Endurance contre le jet d'attaque. En cas d'échec, elle s'effondre immédiatement.

**Augmentation :** Coûte 2 points de pouvoir. Le personnage déplace instantanément la créature artificielle vers une autre source du même matériau dans un rayon égal au POU du personnage en mètres.

### ARMURE INTRINSÈQUE

Le personnage reçoit à chaque localisation un nombre de points d'armure égal au tiers de sa CON, arrondi au supérieur. Lors de la création du pouvoir, il est possible de transférer jusqu'à deux points d'armure d'une localisation vers une autre : par exemple, deux points du bras droit peuvent être transférés vers la tête.

**Augmentation :** Si le personnage est atteint par une attaque, il gagne un point d'armure supplémentaire par point de pouvoir dépensé dans la ou les localisations touchées.

## CHANCEUX

Les points de chance du personnage sont calculés en fonction de la somme CHA + 1/2 POU (arrondi au supérieur).

**Augmentation :** Coute 3 points de pouvoir. Si le résultat d'un jet du personnage est un double (66, 55, etc.), il peut activer ce pouvoir pour obtenir un point de chance, à utiliser avant la fin de la scène en cours.

## CONTRÔLE ÉLÉMENTAIRE

Le joueur choisit un élément, qui peut être une matière ou un type d'énergie (eau, ténèbres, lumière, etc.). Il détermine ensuite si l'élément servira à des attaques rapprochées ou à distance, puis il choisit deux effets spéciaux liés à l'attaque.

Un personnage doté du contrôle élémentaire peut, en utilisant une action de combat, contrôler jusqu'à POU/2 en mètres cubes de l'élément dans un rayon égal à son POU en mètres. Il est capable d'altérer la forme de base de l'élément sans effectuer de jets. S'il veut concevoir des formes complexes, il doit réussir un jet d'Artisanat (élément spécifique).

L'attaque à distance possède une portée de 8 m/24 m/100 m.

Les dégâts et la taille ou l'impact dépendent du POU du personnage, comme indiqué dans le tableau ci-après.

**Augmentation :** Coute 3 points de pouvoir. Le personnage s'enveloppe dans son élément pour la durée de la scène. Un matériau solide fournit un nombre de points d'armure égale au cinquième du POU du personnage, arrondi au supérieur.

Si l'élément est une énergie, les attaques sans arme infligent un nombre de dégâts supplémentaires égaux aux dégâts de base du pouvoir. Les attaques sans arme contre le personnage subissent les mêmes dégâts à la localisation utilisée pour attaquer.

POU	Taille/Impact	Dégâts
8 ou moins	T (TAI)	1d4
9-12	C (taille) ou P (impact)	1d6
13-15	M	1d8
16-18	M	1d10
19 ou plus	L (taille) ou G (impact)	1d12

## DÉFERLEMENT D'ÉNERGIE

Le personnage envoie de l'énergie à une portée de 10/30/120 m. Au moment de la création du pouvoir, le joueur choisit le type d'énergie ainsi que deux effets spéciaux à appliquer.

Les dégâts et l'impact dépendent du POU du personnage, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

**Augmentation :** Coute 2 points de pouvoir. Le personnage doit consacrer une action à activer cette augmentation. Sa prochaine attaque avec le déferlement d'énergie infligera + 1d6 points de dégâts.

POU	Taille/Impact	Dégâts
8 ou moins	P	1d6
9-12	M	1d8
13-15	M	1d10
16-18	L	1d12

## EXPERT EN COMBAT

Le joueur choisit pour son personnage un type d'expertise martiale parmi les quatre ci-dessous, plus une expertise supplémentaire pour chaque augmentation dépensée.

- **Mêlée :** Octroie une action de combat bonus utilisable uniquement pour parer. La taille de l'arme du personnage est augmentée d'un cran pour les attaques et les parades.
- **À distance :** Lorsque le personnage vise, la difficulté de tout modificateur situationnel est réduite de deux niveaux au lieu d'un. Le temps de rechargement des armes à distance est réduit d'un round.
- **Sans arme :** Les attaques sans arme (compétence Bagarre) sont considérées comme étant de taille Moyenne et infligent 1d4 + 1 points de dégâts par défaut.
- **Lancer :** Si l'arme lancée atteint une localisation aléatoire de la cible, il est possible de choisir à la place une localisation adjacente à cette localisation aléatoire. Par exemple, si l'arme atteint la jambe gauche, on peut choisir l'abdomen à la place. L'action Préparer une Arme devient une action libre si le personnage s'en sert pour « dégainer » une arme de lancer.

**Augmentation :** Coute 2 points de pouvoir. Le personnage obtient une action de combat supplémentaire, utilisable uniquement pour les actions Attaquer ou Préparer une Arme.

## FORCE AMÉLIORÉE

Le modificateur de dégâts est calculé en utilisant la somme FOR + TAI + POU. De plus, la charge maximale du personnage est déterminée par sa FOR + POU : 12 ou moins, 1 tonne ; 13-24, 2 tonnes, 25-36, 3 tonnes ; 37 ou plus, 5 tonnes.

Les attaques sans arme du personnage sont considérées comme étant de taille Grande. Enfin, la taille ou l'impact des armes de mêlée et de lancer qu'il manie augmente d'un cran.

**Augmentation :** Coute 3 points de pouvoir. Le personnage double sa capacité de charge maximale pour une action ou une tâche.

## FORME VAPOREUSE

Le personnage utilise une action pour se transformer en un nuage de vapeur ou de fines particules. Sous cette forme, il est incapable d'interagir avec le monde matériel, mais il est invul-

néable aux attaques physiques. Sa vitesse de vol est égale à son POU en mètres et il peut traverser toutes les ouvertures, peu importe leur taille. Les attaques basées sur l'énergie infligent la moitié des dommages habituels aux points de pouvoir du personnage. Si le personnage est réduit à 0 point de pouvoir, il reprend sa forme solide et doit réussir un jet Difficile d'Endurance pour éviter de perdre connaissance durant  $1d6 + 1$  minutes.

**Augmentation:** Coute 3 points de pouvoir. En activant l'augmentation, le personnage solidifie une localisation pendant une action (ce qui lui permet par exemple d'attaquer avec).

## RÉACTIONS AMÉLIORÉES

Le personnage obtient un bonus à son initiative égal au dixième de sa compétence Athlétisme et ne se retrouve jamais à terre après avoir utilisé la compétence Esquive (il n'a donc pas besoin d'utiliser l'action Se Relever).

**Augmentation:** Coute 1 point de pouvoir. La difficulté du prochain jet d'Athlétisme ou d'Acrobatie baisse d'un niveau.

## RÉGÉNÉRATION

Au début de chaque round, le personnage regagne 1 point de vie à chaque localisation blessée, sauf si celle-ci a subi une Blessure Grave.

**Augmentation:** Le personnage entre dans une transe curative. En dépensant 1 point de pouvoir par heure, il regagne 1 point de vie à une localisation Gravement Blessée.

## ROBUSTESSE

Les points de vie sont calculés en utilisant  $CON + TAI + POU$  et la vitesse de guérison est égale à  $CON + POU/2$  (arrondi au supérieur).

**Augmentation:** Le joueur dépense 2 points de pouvoir pour que son personnage regagne un niveau de fatigue ou un nombre de points de vie égal à sa vitesse de guérison. La dépense est considérée comme étant une action libre.

## SAVANT

Le joueur choisit trois compétences ayant toutes une caractéristique en commun : la difficulté des jets liés à ces compétences baisse d'un niveau.

**Augmentation:** Coute 3 points de pouvoir. Si le personnage utilise une compétence spécialisée, telle qu'Artisanat ou Science, qui est aussi une compétence de Savant, il peut activer cette augmentation. Il peut effectuer une tâche en utilisant une spécialité inconnue de lui, avec la même efficacité que sa compétence de Savant.

## SENS AIGUISÉ

Le joueur choisit un sens. La difficulté des jets de Perception liés à ce sens est réduite d'un niveau.

**Augmentation:** Coute 2 points de pouvoir. Le personnage peut utiliser ce pouvoir pour un autre sens.



## SURVIVANT

Le personnage est immunisé à deux conditions environnementales (froid, chaleur, etc.) ou besoins biologiques (manger, boire, respirer, etc.).

**Augmentation:** Le personnage est immunisé à deux conditions environnementales ou besoins biologiques supplémentaires.

## TÉLÉPORTATION

En utilisant une action Se Déplacer, le personnage se téléporte vers n'importe quel endroit visible dans un rayon égal à son POU en mètres.

**Augmentation:** Coute 2 points de pouvoir. Le personnage qui active cette augmentation se téléporte jusqu'à  $1/2$  POU en mètres, arrondi au supérieur, en tant qu'action libre.

## VITESSE AMÉLIORÉE

Le mouvement du personnage est multiplié par un facteur déterminé par son score de  $DEX + POU$  : 12 ou moins, x 2 ; 13-24, x 3 ; 25-36, x 4 ; 37 ou plus, x 5.

**Augmentation:** Coute 2 points de pouvoir. Le personnage obtient un point d'action supplémentaire, qui ne peut être utilisé que pour les actions Changer la Distance, Manœuvrer ou Se Déplacer.

## VOL

En combat, le personnage peut voler à une vitesse égale à son POU en mètres. En dehors du combat, sa vitesse de vol équivaut à dix fois sa valeur de mouvement en km/h.

Augmentation : Coute 3 points de pouvoir. Si le personnage active l'augmentation lors d'une action Se Déplacer où il vole, il peut effectuer une charge pendant cette action.

## LIMITES

### CONTRÔLE LIMITÉ

Le risque de maladresse passe à 90-00 pour tous les tests du personnage liés au pouvoir principal ou à l'augmentation.

### COUT D'ACTIVATION

Le personnage dépense 2 points de pouvoir pour activer un pouvoir principal ou doit payer 2 points de pouvoir supplémentaires pour activer une augmentation. Autre possibilité : un pouvoir continu ne peut être maintenu qu'en dépensant 1 point de pouvoir au début de chaque tour.

### FAIBLESSE FATALE

Le personnage doit consommer ou toucher une substance toutes les quatre heures. Sinon, sa fatigue accroit d'un niveau. En réussissant un jet d'Endurance, le personnage peut retarder l'échéance de quatre heures, mais tant qu'il résiste à son besoin, la difficulté du jet augmentera d'un niveau toutes les quatre heures supplémentaires.

### LIMITATION PHYSIQUE

Le personnage souffre d'un handicap plus ou moins grave : cécité, points de vie réduits dans une localisation, mobilité réduite, etc.

## POUVOIR LIMITÉ

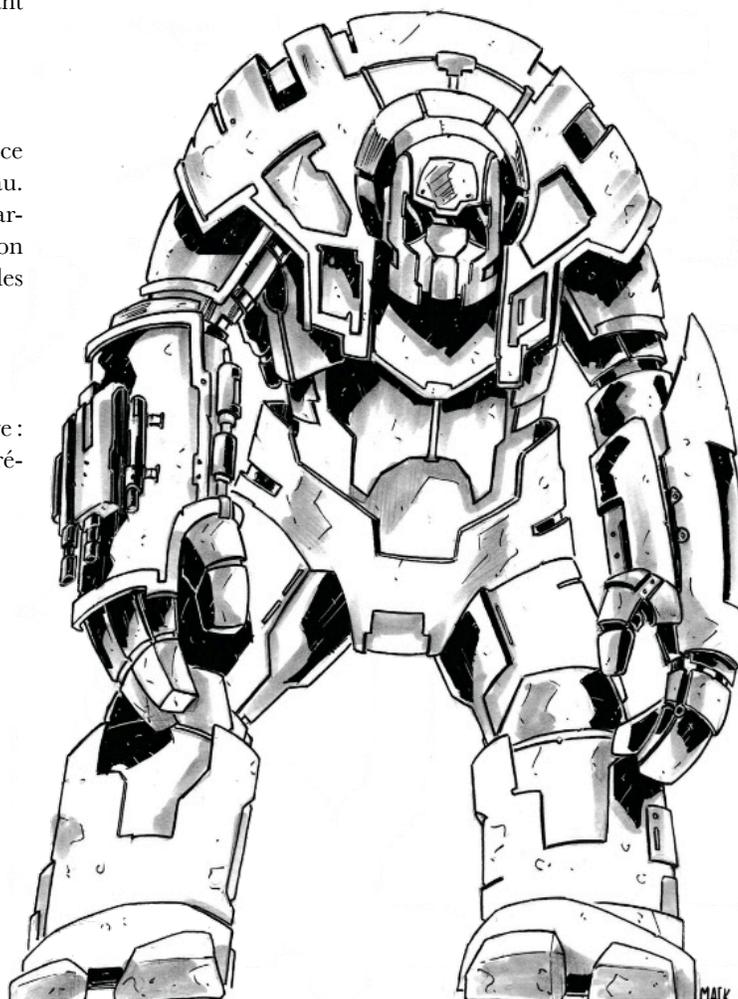
Le pouvoir ou l'augmentation ne fonctionne que dans des conditions spécifiques ou un de ses effets est réduit.

### SOURCE DE POUVOIR EXTERNE

La source des pouvoirs du personnage est un objet. Si celui-ci est petit ou portable, il est vulnérable à un effet spécial tel que Désarmer. Si l'objet est grand, le personnage aura besoin d'au moins une minute pour l'activer ou le revêtir avant de pouvoir utiliser ses pouvoirs.

### VULNÉRABILITÉ

Le personnage subit le double des dégâts en provenance d'une forme d'attaque spécifique. Autre possibilité : le personnage doit effectuer un jet Difficile d'Endurance à chaque tour lorsqu'il se trouve à 5 m ou moins d'une substance spécifique pour éviter d'accroître sa fatigue d'un niveau.





**N**ous listons ici quelques exemples de créatures et de leurs capacités. L'échantillon est loin d'être exhaustif, mais fournit un bon modèle pour concevoir des créatures ou les adapter à partir d'une autre source.

## ALLIGATOR/CROCODILE

**TAI: 37, points d'action: 2, modificateur de dégâts: +2d6, points de magie: 7, bonus d'initiative: +13, mouvement: 6 m**

**Capacités:** Camouflage, Nageur, Sang Froid

**Compétences:** Athlétisme 47 %, Endurance 78 %, Esquive 32 %, Force Brute 99 %, Nage 80 %, Perception 49 %, Volonté 44 %

**Style de combat:** La Mort Cachée (balayage de queue, morsure) 67 %

- Morsure (taille : TG, dégâts : 1d10 + 2d6)
- Queue (taille : TG, dégâts : 1d8 + 2d6 — peut effectuer une attaque de balayage)

1d20	Localisation	PA/PV
1-3	Queue	5/12
4-5	Patte arrière droite	5/12
6-7	Patte arrière gauche	5/12
8-10	Arrière-train	5/13
11-14	Poitrail	5/14
15-16	Patte avant droite	5/12
17-18	Patte avant gauche	5/12
19-20	Tête	5/13

## CHEVAL

**TAI: 31, points d'action: 2, modificateur de dégâts: +1d12, points de magie: 7, bonus d'initiative: +11, mouvement: 12 m**

**Capacités:** Piétinement

**Compétences:** Athlétisme 52 %, Endurance 66 %, Esquive 40 %, Force Brute 83 %, Perception 48 %, Volonté 34 %

**Style de combat:** Ruade et Cabrage (sabots) 62 %

- Sabots (taille : TG, dégâts 1d6 + 1d12)

1d20	Localisation	PA/PV
1-3	Jambe arrière droite	1/9
4-6	Jambe arrière gauche	1/9
7-9	Croupe	1/10
10-12	Poitrail	1/11
13-14	Jambe avant droite	1/8
15-16	Jambe avant gauche	1/8
17-20	Tête	1/9

## DRAGON

**TAI: 50, points d'action: 4, modificateur de dégâts: + 2d8, points de magie: 19, bonus d'initiative: + 19, mouvement: 12 m/18 m Vol**

**Capacités:** Armes Naturelles Formidables, Attaque en Piqué, Engloutissement, Immunité (feu), Piétinement, Sang Froid, Souffle Enflammé, Terrifiant, Vision dans le Noir, Vol

**Magie:** Magie 78 % (Bouclier Spirituel, Confusion, Détection [trésor], Vigueur, Vue Magique)

**Compétences:** Athlétisme 80 %, Connaissance (dragon) 68 %, Endurance 92 %, Enseignement 58 %, Esquive 68 %, Force Brute 120 %, Perception 78 %, Perspicacité 78 %, Savoir Régional 68 %, Tromperie 78 %, Vol 90 %, Volonté 78 %

**Style de combat:** Mort et Destruction (morsure, griffes, queue) 90 %, Souffle Enflammé 80 %

- Griffes (taille : E, dégâts : 1d10 + 2d8)
- Morsure (taille : E, dégâts : 1d12 + 2d8)
- Piétinement (taille : G + , dégâts : 4d8)
- Queue (taille : E, dégâts : 1d10 + 2d8)

**Souffle enflammé:** 4d6. Le feu craché par un dragon forme un cône d'une longueur égale à la CON du dragon en mètres, et d'une largeur égale au quart de sa CON. Tout élément pris dans le souffle s'embrase s'il est inflammable ; la chaleur dégagée est assez puissante pour faire fondre les métaux non enchantés.

1d20	Localisation	PA/PV
1-2	Queue	8/17
3-4	Patte arrière droite	8/17
5-6	Patte arrière gauche	8/17
7-8	Arrière-train	8/18
9-10	Aile droite	8/16
11-12	Aile gauche	8/16
13-14	Poitrail	8/19
15-16	Patte avant droite	8/17
17-18	Patte avant gauche	8/17
19-20	Tête	8/17

## FOURMI GÉANTE

**TAI: 14, points d'action: 2, modificateur de dégâts: + 1d2, points de magie: 4, bonus d'initiative: + 11, mouvement: 12 m**

**Capacités:** Armes Naturelles Formidables

**Compétences:** Athlétisme 67 %, Endurance 74 %, Esquive 56 %, Force Brute 68 %, Perception 53 %, Pistage 66 %, Volonté 48 %

**Style de combat:** Attaque de Fourmi (mandibules, dard) 67 %

- Dard (taille : M, dégâts : 1d4 + 1d2)
- Morsure (taille M, dégâts : 1d6 + 1d2)

1d20	Localisation	PA/PV
1	Patte arrière droite	4/6
2	Patte arrière gauche	4/6
3	Patte centrale droite	4/6
4	Patte centrale gauche	4/6
5-9	Abdomen	4/9
10-13	Thorax	4/6
14	Patte avant droite	4/6
15	Patte avant gauche	4/6
16-20	Tête	4/7

## GOBELIN/ORC

**TAI: 11, points d'action: 2, modificateur de dégâts: 0, points de magie: 11, bonus d'initiative: + 11, mouvement: 6 m**

**Capacités:** Vision Nocturne

**Compétences:** Athlétisme 52 %, Bagarre 52 %, Endurance 48 %, Esquive 62 %, Force Brute 42 %, Perception 61 %, Tromperie 57 %, Volonté 42 %

**Style de combat:** Guerrier (bouclier, épée courte, fronde, lance) 62 %

- Épée courte (taille : M, dégâts : 1d6)
- Lance courte (taille : M, dégâts : 1d8 + 1)
- Rondache (taille : G, dégâts : 1d4, parade passive protège 3 localisations)

1d20	Localisation	PA/PV
1-3	Jambe droite	1/5
4-6	Jambe gauche	1/5
7-9	Abdomen	1/6
10-12	Poitrine	1/7
13-15	Bras droit	1/4
16-18	Bras gauche	1/4
19-20	Tête	1/5



## MINOTAURE

**TAI: 22, points d'action: 2, modificateur de dégâts: + 1d6, points de magie: 11, bonus d'initiative: + 12, mouvement: 8 m**

**Compétences:** Athlétisme 57 %, Bagarre 57 %, Connaissance (élevage) 66 %, Coutumes 66 %, Endurance 66 %, Esquive 40 %, Force Brute 79 %, Perception 54 %, Perspicacité 44 %, Savoir Régional 56 %, Volonté 42 %

**Capacités:** Intimidation

**Style de combat:** Guerrier Minotaure (aspis, cornes, hache à deux mains, lance à deux mains utilisée à une main) 67 %

- Aspis (taille : E, dégâts 1d8 + 1d6)
- Cornes (taille : G, dégâts 1d8 + 1d6)
- Hache (taille : E, dégâts : 2d8 + 2 + 1d6)
- Lance (taille : TG, dégâts : 1d8 + 1 + 1d6)

1d20	Localisation	PA/PV
1-3	Jambe droite	0/7
4-6	Jambe gauche	0/7
7-9	Abdomen	0/8
10-12	Poitrine	0/9
13-15	Bras droit	0/6
16-18	Bras gauche	0/6
19-20	Tête	3/7



## OURS

**Taille:** 34, **points d'action:** 3, **modificateur de dégâts:** +1d12, **points de magie:** 7, **bonus d'initiative:** + 13, **mouvement:** 8 m

**Capacités:** Intimidation, Vision Nocturne

**Compétences:** Athlétisme 68 %, Discrétion 66 %, Endurance 66 %, Esquive 46 %, Force Brute 79 %, Nage 68 %, Perception 60 %, Pistage 66 %, Survie 60 %, Volonté 44 %

**Style de combat:** Fureur ursine (morsure, griffes) 78 %

- Griffes (taille : TG, dégâts : 1d8 + 1d12)
- Morsure (taille : G, dégâts : 1d8 + 1d12)

1d20	Localisation	PA/PV
1-3	Patte arrière droite	3/10
4-6	Patte arrière gauche	3/10
7-9	Arrière-train	3/11
10-12	Poitrail	3/12
13-15	Patte avant droite	3/10
16-18	Patte avant gauche	3/10
19-20	Tête	3/10

## REQUIN

**Taille:** 42, **points d'action:** 3, **modificateur de dégâts:** +2d6, **points de magie:** 7, **bonus d'initiative:** + 13, **mouvement:** 12 m (nage)

**Capacités:** Flairer le Sang, Frénésie, Nageur

**Compétences:** Endurance 62 %, Esquive 52 %, Force Brute 87 %, Nage 81 %, Perception 57 %, Volonté 34 %

**Style de combat:** Attaque de Requin! (morsure) 81 %

- Morsure (taille : E, dégâts : 1d10 + 2d6)

1d20	Localisation	PA/PV
1-3	Queue	2/12
4-6	Aileron dorsal	2/11
7-10	Arrière	2/13
11-14	Avant	2/14
15-16	Nageoire droite	2/11
17-18	Nageoire gauche	2/11
19-20	Tête	2/12

## SQUELETTE

Les squelettes sont sensibles aux armes contondantes, qui brisent leurs os (ou leur chitine) et disloquent leurs articulations. Les dés de dégâts de telles armes augmentent d'un cran contre les squelettes (ainsi, un gourdin infligera 1d8 points de dégâts au lieu de 1d6). En revanche, les squelettes sont résistants aux armes tranchantes et perforantes. Réduisez d'un cran les dés de dégâts des armes tranchantes et de deux crans ceux des armes perforantes.

**Taille: 13, points d'action: 2, modificateur de dégâts: 0, points de magie: 16, bonus d'initiative: + 14, mouvement: 6 m**

**Capacités:** Mort-vivant

**Compétences:** Athlétisme 68 %, Bagarre 68 %, Endurance 44 %, Esquive 72 %, Force Brute 45 %, Perception 57 %, Volonté 72 %

**Style de combat:** Guerrier Squelette (épée, lance, bouclier pelta) 68 %

- Épée courte (taille : M, dégâts : 1d6)
- Lance courte (taille : TG, dégâts : 1d8 + 1)
- Bouclier pelta (taille : G, dégâts : 1d4)

1d20	Localisation	PA/PV
1-3	Jambe droite	0/5
4-6	Jambe gauche	0/5
7-9	Abdomen	0/6
10-12	Poitrine	0/7
13-15	Bras droit	0/4
16-18	Bras gauche	0/4
19-20	Tête	0/5

## XÉNOMORPHE

**Taille: 16, points d'action: 3, modificateur de dégâts: +1d6, points de magie: 11, bonus d'initiative: + 18, mouvement: 8 m**

**Capacités:** Camouflage, Frénésie

**Compétences:** Athlétisme 77 %, Discrétion 76 %, Endurance 56 %, Esquive 80 %, Force Brute 68 %, Perception 62 %, Pistage 64 %, Volonté 52 %

**Style de combat:** Horreur parasite (griffes, morsure, queue) 77 %

- Griffes (taille : M, dégâts : 1d4 + 1 + 1d6)
- Morsure (taille : M, dégâts : 1d4 + 1d6)
- Queue (taille : G, dégâts : 1d6 + 1d6 — peut effectuer des attaques de balayage)

1d20	Localisation	PA/PV
1-3	Queue	6/5
4-5	Jambe droite	6/6
6-7	Jambe gauche	6/6
8-10	Abdomen	6/7
11-14	Poitrine	6/8
15 -16	Bras droit	6/5
17-18	Bras gauche	6/5
19-20	Tête	6/7

Lorsqu'un xénomorphe est blessé, son sang acide jaillit sur les attaquants qui se trouvent en combat rapproché avec lui. Le sang inflige 1d3 points de dégâts pendant 1d3 rounds à une localisation aléatoire. L'acide s'attaque d'abord à l'armure avant d'atteindre la chair en dessous.

# CAPACITÉS DE CRÉATURE

La capacité d'une créature correspond à quelque chose qu'elle peut accomplir naturellement du fait de son anatomie, de sa biologie, de sa magie innée, etc. Par exemple, les oiseaux qui peuvent voler possèdent la capacité Vol.

La plupart des capacités décrites ci-dessous ne sont pas utilisées pour les exemples de créatures, mais elles permettent de modifier une créature banale en un monstre unique, dangereux ou terrifiant. En règle générale, une créature peut posséder jusqu'à trois capacités appropriées à sa nature et à son environnement. Par exemple, une araignée démoniaque pourrait disposer des capacités Adhérence, Agrippement et Vampirique. Exceptionnellement, des capacités supplémentaires peuvent être accordées à une créature particulièrement redoutable.

Chaque capacité ci-après est décrite selon ses effets en jeu et ses éventuelles interactions avec d'autres capacités.

## ADHÉRENCE

La créature peut se déplacer librement sur les surfaces verticales et même sur les plafonds sans avoir besoin d'équipement spécial. De tels déplacements s'effectuent à la moitié de sa vitesse de mouvement.

## AGRIPPEMENT

Lorsque la créature frappe avec succès en combat, elle peut immédiatement agripper son adversaire en plus de lui infliger des dégâts. Si son attaque est parée (ou si elle-même pare), elle obtient quand même l'effet spécial Saisir contre le membre de l'adversaire ou l'effet spécial Coincer l'Arme contre son arme. Elle utilise toujours sa Force Brute pour empêcher une victime de se libérer.

## APNÉE

La créature peut retenir longtemps son souffle. Si elle est préparée et reste passive, elle peut retenir son souffle pour un nombre de minutes égal à sa CON. Si elle se livre à une activité, comme un combat ou un déplacement, cette période est réduite de moitié.

## AQUATIQUE

La créature respire de l'eau plutôt que de l'air et possède généralement des branchies ou une peau capable d'absorber directement l'air dissout. Si elle est hors de l'eau et que ses organes respiratoires sèchent, elle commencera à suffoquer après CON minutes tant qu'elle reste passive, ou la moitié de ce temps si elle combat ou se déplace.

## ARMES NATURELLES FORMIDABLES

La créature peut parer ou dévier activement les attaques en utilisant ses armes naturelles. Elle doit cette capacité à un style de combat adapté et à la solidité de son armement naturel, capable d'ignorer les dégâts causés par les armes manufacturées. Notez que les créatures qui n'ont pas cette capacité doivent soit compter sur leur armure naturelle, soit utiliser la compétence Esquive.

## ATTAQUE EN PIQUÉ

Certaines créatures peuvent tomber du ciel ou surgir hors de l'eau pour attaquer leurs proies avec une force incroyable. C'est l'équivalent de la charge pour les créatures non terrestres. Attaque en Piqué augmente d'une catégorie la taille de l'arme (naturelle ou non) et d'un cran le modificateur de dégâts de la créature, uniquement pour cette attaque. Une seule attaque en piqué est autorisée par round et la créature doit être à au moins un round complet de mouvement au-dessus de sa cible (ou en dessous si la créature est immergée).

## ATTAQUE DE REGARD

La créature possède une attaque de regard. Cette attaque peut être active (la créature doit dépenser un point d'action à son tour pour l'utiliser sur un ennemi) ou passive (tous ceux qui regardent la créature sont affectés), comme indiqué dans la description de la créature.

## CAMOUFLAGE

La créature peut se cacher facilement, en raison de sa coloration ou d'une texture de peau inhabituelle. Ceux qui tentent de la repérer voient la difficulté de leur test de Perception augmenter de deux niveaux.

## DRAINAGE DE CARACTÉRISTIQUE

La créature peut drainer temporairement des points de caractéristique de son adversaire. Le type d'attaque, la caractéristique affectée et la façon de résister à l'effet sont détaillés dans la description de la créature.

## ÉCHOLOCATION

La créature perçoit son environnement grâce à la réflexion des ondes sonores. Cela signifie qu'elle peut détecter des choses qui peuvent être soit immobiles, soit cachées. Celui qui veut éviter d'être repéré par la créature voit la difficulté de ses tests de Discrétion augmenter de deux niveaux.

## ENGLOUTISSEMENT

La créature possède un orifice qui lui permet d'avaler entièrement ses cibles. La taille maximale d'une victime avalée est égale à la moitié de la TAI de la créature qui engloutit, mais elle peut être inférieure selon les particularités physiques de la créature. La victime avalée subit alors au moins un jet de dégâts basé sur l'attaque de morsure de la bête ; le temps passé à mâcher la victime dépend de la créature et de la sensibilité de ses entrailles. La victime, si elle est encore en vie après la morsure, commencera à suffoquer et l'asphyxie la tuera surément avant l'acide gastrique. Normalement, une victime avalée ne peut pas se déplacer à l'intérieur du tube digestif, ou alors la créature est si grande que la victime mourra longtemps avant qu'elle ne puisse se tailler une issue.

## ENVERGURE

La créature est tellement grande qu'elle peut blesser ses adversaires en battant des ailes. Cela nécessite une action de combat et inflige des dommages égaux à son modificateur de dégâts à ceux qui sont à 3 m ou moins de la créature (devant elle ou sur les côtés).

## FLAIRER LE SANG

La créature détecte l'odeur du sang dans l'eau ou dans l'air à une distance égale à  $1d6 + 6$  km.

## FOUISSEUR

La créature creuse dans la terre à sa vitesse de mouvement normale. Certaines créatures ne peuvent creuser que certains types de sols, comme indiqué dans leur description.

## FRÉNÉSIE

Lorsqu'elle est blessée ou exposée à une substance particulière — par exemple du sang —, la créature doit réussir un test de Volonté ou entrer en frénésie. La frénésie dure un nombre de rounds égal à la CON de la créature. Pendant la frénésie, la créature utilise ses actions de combat uniquement pour attaquer ou se déplacer dans le combat, sans chercher à se protéger. Le lancer de sorts, la parade, l'esquive et les autres actions sont interdits. En contrepartie, la créature ne subit plus la douleur ou la fatigue et devient imperméable au contrôle mental. Elle ignore tous les effets néfastes des Blessures Sérieuses, mais une Blessure Grave la mettra hors de combat. Si elle est en-

core en vie lorsque la frénésie se termine, la créature reçoit automatiquement le niveau de fatigue Épuisé.

## IMMUNITÉ

La créature est complètement insensible aux dégâts causés par un type de source : froid, feu, fer, etc. Certaines immunités spécifiques seront détaillées plus amplement dans la description de la créature.

## IMMUNITÉ AUX MALADIES

La créature est immunisée à toutes les maladies. Toutes les créatures sans TAI obtiennent automatiquement cette capacité, même si leur description ne le mentionne pas.

## IMMUNITÉ AUX POISONS

La créature est immunisée à tous les poisons. Les créatures sans TAI obtiennent automatiquement cette capacité, même si leur description ne le mentionne pas.

## INTIMIDATION

La créature cherche à impressionner ses adversaires potentiels : elle grogne, gronde, baisse les cornes, etc. Les adversaires doivent effectuer un jet Standard de Volonté pour garder leur sang-froid. Une réussite permet à un personnage d'agir normalement, tandis qu'un échec indique qu'il doit dépenser son prochain round à se mettre à bonne distance de la créature. Si le personnage obtient une maladresse, il fuit à sa vitesse maximale. Une réussite critique permet au personnage d'ignorer toutes les autres tentatives d'intimidation de la créature ou de ses congénères pendant toute la rencontre. L'effet se poursuit tant que la créature continue d'agir d'une manière menaçante, ce qui comprend le fait d'attaquer.

## MEMBRES MULTIPLES

Similaire à Polycéphale. La créature gagne une action de combat par paire supplémentaire de membres (au-delà de la première) qu'elle peut utiliser pendant le combat — les membres utilisés pour se soutenir ou se déplacer ne comptent pas. Ces actions de combat supplémentaires ne peuvent servir qu'à effectuer des actions avec ces membres spécifiques, et diminuent si des paires de membres sont immobilisées ou détruites.



## MORT-VIVANT

Étant déjà morte, la créature est immunisée aux conséquences de la fatigue et des Blessures Sérieuses. Même les Blessures Graves ne la neutralisent pas, mais ses localisations peuvent être tranchées ou brisées comme d'habitude. La tête ou la poitrine du mort-vivant est considérée comme la zone reliée à l'esprit ou à la magie qui anime la créature. Toute localisation brisée ou tranchée cesse de fonctionner, mais le reste du corps peut continuer à fonctionner s'il reste des membres encore valides. Par contre, une Blessure Grave à la localisation reliée détruit immédiatement le mort-vivant. Seules les créatures corporelles mortes peuvent posséder la capacité Mort-vivant.

## NAGEUR

La créature réussit automatiquement les déplacements et manœuvres aquatiques de routine ; elle n'aura pas besoin de tester sa compétence Nage, à moins d'entreprendre une tâche particulièrement difficile, comme nager contre un courant puissant ou bondir hors de l'eau. Tant qu'elle est dans l'eau, elle pourra remplacer sa compétence Athlétisme ou Esquive par Nage.

## PIÉTINEMENT

La créature est capable de piétiner les êtres d'une TAI inférieure ou égale à la moitié de la sienne, en utilisant la compétence Athlétisme pour attaquer. Cela inflige des dégâts égaux à deux fois le modificateur de dégâts de la créature et augmente d'une catégorie la taille de l'attaque. Si la créature est immobile, elle peut piétiner un adversaire à plat ventre à son tour, mais elle doit utiliser une action de combat. Par contre, le piétinement devient une action libre durant un déplacement ou une charge.

## POLYCÉPHALE

La créature gagne une action de combat supplémentaire par tête en plus de la première. Par contre, chaque tête individuelle tranchée ou hors combat lui enlève une action de combat. Tant qu'une tête reste active, la créature peut toujours contrôler son corps partagé. Quand une créature à plusieurs têtes tente de résister à un pouvoir magique affectant les émotions ou l'intellect, elle effectue un test de résistance pour chaque tête encore intacte.

## RÉGÉNÉRATION

La créature est capable de régénérer ses points de vie perdus. La vitesse de régénération varie selon la créature. Sauf indication contraire, la régénération ne permet pas de remplacer les membres perdus, et la destruction d'une localisation vitale (tête, thorax ou abdomen) entrainera la mort.

## SANG FROID

La créature n'a pas besoin de manger fréquemment. Un repas par semaine suffit à la maintenir en bonne santé et bien nourrie. La consommation d'une grande quantité de viande supprime le besoin de manger pendant un mois. À l'opposé, lorsque la créature est exposée à des températures inférieures à 15 degrés Celsius, ses réflexes diminuent : elle subit alors un malus de -6 à son bonus d'initiative et perd une action de combat par round. En dessous de 5 degrés Celsius, les créatures à sang-froid deviennent complètement engourdies et entrent dans un état catatonique.

## SAUTEUR

La créature utilise des bonds offensifs (page 48), mais peut combiner le saut avec une attaque physique, comme un coup de griffe ou une morsure. Si la créature bondissante remporte le jet d'opposition de bond offensif, elle inflige automatiquement à la cible les dégâts d'au moins une de ses armes naturelles. Ces dégâts ne peuvent être parés qu'au moyen d'une parade passive.

## SENS MAGIQUE

La créature peut détecter les émanations magiques dans un rayon égal à sa compétence Volonté en mètres. Si la créature en touche une autre et réussit un jet de Perception, elle connaîtra les points de magie actuels, les enchantements et les sorts actifs de la cible.

## SENS DE LA MORT

La créature peut se rendre compte de la mort d'autres créatures et de la présence de chair morte dans un rayon égal à la moitié de son INT en kilomètres.

## SENS SOUTERRAIN

La créature est tellement en phase avec le monde souterrain qu'elle peut parfaitement vivre dans l'obscurité totale des profondeurs. En se repérant grâce aux vibrations et à la pression de l'air, la créature peut se battre et effectuer des tests de Perception sans pénalité, à condition que sa cible ne se trouve pas à plus de son INS en mètres. La portée de Sens Souterrain est réduite de moitié si la capacité est utilisée au-dessus du niveau du sol.

## SENS VITAL

En harmonie avec les rythmes de la nature, cette créature peut déterminer la vitalité de toute créature vivante en la touchant. En réussissant un jet de Perception, elle connaît les blessures actuelles de la cible ainsi que son niveau de fatigue et sait si elle est sous l'effet d'un poison ou d'une maladie. La créature est également consciente de toute forme de vie dans un rayon égal à sa compétence Volonté en mètres, ce qui complique les tests de Discrétion contre elle.

## SOUFFLE ENFLAMMÉ

La créature peut souffler des flammes sur une zone en tant qu'action de combat. Les flammes couvrent une zone en forme de cône qui part de la gueule ou de la bouche de la créature et qui s'étend sur sa CON en mètres. Au point le plus éloigné, la largeur du cône est égale au quart de la CON de la créature. Toute créature prise dans les flammes subit des dégâts de feu sur toutes les localisations touchées, mais un personnage peut tenter d'esquiver pour réduire les dégâts de moitié. Les points d'armure comptent normalement, sauf indication contraire.

Une créature ne peut souffler des flammes qu'une seule fois par période spécifiée (généralement une fois par heure ou par jour). Toute nouvelle tentative pour souffler durant cette période exige que la créature réussisse un test d'Endurance avec une difficulté augmentant d'un niveau après chaque essai ; sinon, elle subira un niveau de fatigue.

## TERRIFIANT

L'apparence, la forme ou l'aura de la créature est si terrifiante qu'elle oblige ceux qui l'observent à effectuer un jet Standard de Volonté. En cas de succès, l'observateur est effrayé et ne peut agir offensivement pendant un round. L'échec le pousse à fuir, terrorisé. Sur une maladresse, l'observateur s'évanouit de terreur. Seule une réussite critique permet d'agir sans entrave. L'observateur n'a pas besoin d'effectuer de tests supplémentaires pour le reste du combat, même si plusieurs de ces créatures sont présentes. L'exposition répétée à un type spécifique de monstre terrifiant peut éventuellement réduire le niveau de difficulté du jet de Volonté.

## VAMPIRISME

La créature draine le sang de sa victime. La créature doit utiliser une attaque de morsure et causer des dégâts à la victime pour être en mesure d'aspirer son sang. Le drainage a pour effet d'augmenter la fatigue de la victime, au rythme indiqué dans la description de la créature.

## VENIMEUX

La créature dispose d'un moyen d'attaque venimeux : morsure, dard...

## VISION DANS LE NOIR

Permet à la créature de voir normalement en l'absence de lumière.

## VISION NOCTURNE

Permet à la créature de traiter l'obscurité partielle comme une zone illuminée et les ténèbres comme de l'obscurité partielle.

## VOL

La créature réussit automatiquement les déplacements et les manœuvres aériennes de routine. Elle n'a pas à tester sa compétence de vol, à moins de tenter une action particulièrement difficile, comme voler contre un vent puissant, esquiver une attaque à distance en vol, ou prendre le dessus sur un ennemi volant. Si elle reste dans les airs durant un combat, la créature peut utiliser sa compétence Vol (basée sur FOR + DEX) à la place d'Esquive.



JOUEUR  
PERSONNAGE

CULTURE                      PROFESSION                      ÂGE

CARACTÉRISTIQUES

FOR	CON	TAI	DEX	INT	POU	CHA

POINTS D'ACTION	MOD. DE DÉGÂTS	MOD. D'EXPÉRIENCE	VITESSE DE GUÉRISON	BONUS D'INITIATIVE	POINTS DE CHANCE	PTS MAGIE/ POUVOIR
-----------------	----------------	-------------------	---------------------	--------------------	------------------	--------------------

COMPÉTENCES STANDARDS

COMPÉTENCE	% DE BASE	%
Athlétisme	FOR + DEX	
Bagarre	FOR + DEX	
Canotage	FOR + CON	
Chant	CHA + POU	
Conduite	DEX + POU	
Coutumes	INT x 2	
Danse	DEX+CHA	
Discrétion	DEX + INT	
Dissimulation	DEX + POU	
Endurance	CON x 2	
Équitation	DEX + POU	
Esquive	DEX x 2	
Force Brute	FOR + TAI	
Influence	CHA x 2	
Langue Natale	INT + CHA	
Nage	FOR + CON	
Perception	INT + POU	
Perspicacité	INT + POU	
Premiers Soins	INT+ DEX	
Savoir Régional	INT x 2	
Tromperie	INT + CHA	
Volonté	POU x 2	

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

COMPÉTENCE	% DE BASE	%

PASSIONS

PASSION	% DE BASE	%

STYLES DE COMBAT

STYLE	% DE BASE	%	ARMES
	FOR + DEX		
	FOR + DEX		
	FOR + DEX		

ARME	TAI/IMPACT	PORTÉE	DÉGÂTS	PA/PV

1D20	LOCALISATION	POINTS D'ARMURE	POINTS DE VIE
1-3	Jambe droite		
4-6	Jambe gauche		
7-9	Abdomen		
10-12	Poitrine		
13-15	Bras droit		
16-18	Bras gauche		
19-20	Tête		

ÉQUIPEMENT & NOTES

# Mythras

---

# FONDAMENTAUX

---

*Mythras Fondamentaux* est un système de jeu complet, ouvert et sous licence ORC. Il repose sur un dé à pourcentage (d100), ainsi que sur des compétences liées à la culture et à la profession plutôt qu'à des classes ou à des niveaux.

*Mythras Fondamentaux* couvre la création de personnages, le combat, la magie, les superpouvoirs et même les véhicules, du charriot au vaisseau spatial. Des exemples de créatures sont aussi fournis, et vous pourrez facilement créer vos propres spécimens à l'aide des nombreuses capacités présentées.

Que votre décor de jeu soit historique ou fantastique, situé dans un lointain futur ou dans un passé mythique, que vos personnages soient des guerriers, des diplomates, des espions ou des superhéros, vous pouvez compter sur *Mythras Fondamentaux*, un système à la fois intuitif et riche en possibilités.

De plus, comme *Mythras Fondamentaux* est sous licence ORC, vous pouvez librement utiliser ces règles pour créer vos propres jeux et suppléments, et même les combiner avec d'autres contenus sous licence ORC.

Découvrez sans attendre *Mythras Fondamentaux* et ses mondes infinis. Nous vous souhaitons plein de réussites critiques !

*Traduit par d100.fr avec l'autorisation de The Design Mechanism*

MECHANISED BY  
**Mythras**  
LICENSED BY ORC

THE DESIGN  
MECHANISM