

TESTS & TALENTS By MadeFan

Tests courants

Attention, chaque test est modifié par une difficulté qui dépend des circonstances extérieures et parfois des talents du personnage.

Baratiner : Esprit^r + Actions^s + Humain^v.

En général, le meneur de jeu préfère que ce soit le joueur qui essaye d'avancer des arguments, et juger ainsi sur pièce. Mais après tout, le personnage du joueur peut être bien plus rusé et avoir plus de bagout que le joueur lui-même.

Chercher un rapport une contradiction : Esprit^r + Actions^s + Humain^v.

Ce test sert à trouver des rapports entre deux faits, à vérifier la cohérence d'un alibi. Des talents de détective, de comptable, peuvent parfois servir.

Utiliser une compétence intellectuelle : Esprit^r + Actions^s + Humain^v / Mécanique^b.

Suivant la compétence, la difficulté et les talents seront prépondérants.

Faire un action physique : Corps^a + Actions^s + Humain^v.

Fouiller un lieu : Corps^a + Perception^q + Règne.

S'il s'agit de fouiller un lieu naturel à la recherche d'un indice, le Règne dépend de la nature du lieu. Ce sera Minéral dans une carrière, sur un sel de pierre; Végétal dans une forêt. Si c'est un lieu rangé par un humain (bureau, bibliothèque), le règne sera Humain.

Remarquer un coïncidence : Esprit^r + Perception^q + Humain^v.

C'est le meneur de jeu qui doit faire ce test.

Sixième sens : Instincts^z + Perception^q + Humain^v.

Le meneur de jeu peut autoriser les personnages à faire ce test pour savoir s'ils remarquent que quelqu'un les observe, un événement étrange se prépare, etc.

Conduire un véhicule : Corps^a + Perception^q + Mécanique^b.

La conduite d'un véhicule ne demande pas de force, mais de l'adresse et des réflexes, c'est donc la Perception qui est utilisée plutôt que l'Action.

Séduire une personne que l'on aime : Cœur^e + Actions^s + Humain^v.

Il faut non seulement réussir, mais que la personne en face succombe.

Retenir son souffle : Esprit^r + Actions^s + Humain^v.

Impressionner, faire peur, plaire : Esprit^r + Actions^s + Humain^v.

Il s'agit là d'une action qui ne fait pas appel à la raison mais à l'irrationnel. Si on essaye de plaire, c'est plus en roulant des mécaniques ou des hanches que par son esprit. Il n'y a pas de difficulté, mais la « victime » a droit à un test de résistance.

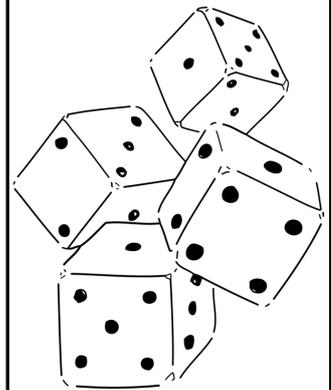
Inventer un outil : Esprit^r + Désir^d + Mécanique^b.

Encore faut-il disposer des matériaux et du temps nécessaires.

Duel interne

Le personnage essaie d'abord de résister à l'agression par Composante + Résistance^f + Règne. S'il échoue, il peut tenter un sursaut de volonté par un test Composante + Désir^d + Règne – marge d'échec du test précédent.

Talents courants			
Les valeurs de base données pour chaque talent peuvent servir également d'aide pour estimer la difficulté en règles du test précédent.			
X	-4	-2	0
Agriculture	Arme Standart	Arme légère	Athlétisme
Agronomie	Arts martiaux	Bricolage	Bagarre
Alchimie	Camouflage	Cartographie	Baratin
Architecture	Charpenterie	Comédie	Chant
Art de la guerre	Commerce (médiéval)	Commerce (moderne)	Cuisine
Art magique	Connaissance des arts	Danse	Dessin
Astronomie	Coutumes étrangères	Déguisement	Dialogue
Astrogation	Équitation	Déplacement apesanteur	Discrétion
Biologie	Géographie (médiéval)	Dressage	Filature
Botanique	Histoire (médiéval)	Escalade	Langue maternelle
Distillation	Informatique (spatial)	Géographie (moderne)	Observation
Électronique	Instrument de musique	Histoire (moderne)	
Ésotérisme	Langue étrangère proche	Mathématiques (moderne)	
Falsification de documents	Maçonnerie	Natation (moderne)	
Forge d'armes	Mécanique	Orientation	
Génétique	Médecine	Pêche	
Héraldique	Jonglage	Photographie	
Informatique (contemporain)	Natation (médiéval)	Pistage	
Joaillerie	Pickpocket/Vol à la tire	Poésie	
Langue étrangère éloignée	Piègeage	Psychologie (moderne)	
Lire et/ou Écrire	Pilotage spatial	Premier soins	
Lire sur les lèvres	Psychologie (médiéval)	Religion (médiéval)	
Mathématiques (médiéval)	Sociologie	Recherche en Bibliothèque	
Mémétique	Xénopsychologie		
Micro/Nanotechnologie			
Navigation			
Pilotage d'avion			
Occultisme			
Serrurerie			
Xénobiologie			
Zoologie			



MÉCANIQUES DE BASE By MadeFan

Combinaisons

des Composants et des Moyens

	a CORPS	z INSTINCTS	e COEUR	r ESPRIT
q PERCEPTION	Voir; sentir; entendre; goûter; toucher; etc.	Deviner une réaction; 6 ^e sens.	Connaitre les sentiments; psychologie.	Comprendre; analyser.
s ACTION	Actions physiques.	Agir ou réagir d'instinct; convaincre par la convoitise.	Se faire aimer; convaincre par passion.	Raisonner; calculer; résoudre.
d DÉSIR	Surmonter la faim, le sommeil; survivre.	Imposer sa personnalité; exorcise, réaliser ses rêves.	Avoir la foi; créer paix, confiance et miracles.	Se raisonner; se détacher des sensations; inventer.
f RÉSISTANCE	Résister à la faim, la soif, aux maladies, à l'asphyxie...	Laisser la «bête» (violence, plaisir) au fond de soi.	Résister à la séduction, à l'innocence, la misère.	Rester logique, d'esprit libre.

Les Règles

w Minéral	x Végétal	c Animal
v Humain	b Mécanique	n Néant

L'état du personnage

Points de souffle (PS)
1 PS récupéré par heure de repos.

Points de vie (PV)
1 PV récupéré par jour de repos après des soins.

Points d'équilibre psychique (EP)
1 EP récupéré par semaine de calme.

Les Énergies de base

t Puissance	y Rapidité	u Précision
-----------------------	----------------------	-----------------------

Usage des Énergies

1. Annoncer au MJ qu'on utilise des points d'Énergies.
2. Le MJ accorde le type d'Énergie utilisée à l'action tentée. PS pour une action courte, EP pour une action longue ou courte.
3. Ces points sont ajoutés à la valeur du test.
4. Retirer autant de points en PS ou EP au choix.

Test normal

1. Calculer Composant+Moyen+Règne+Difficulté.
2. Lancer 2 dés et faire la somme.
3. Résultat Inférieur au score calculé en 1 : réussit
Résultat égal ou supérieur : échoué
4. faire la différence (Résultat) – (Score requis en 1). Cette marge (de réussite : MR, ou d'échec : ME) permet d'interpréter les effets de l'action.

Difficulté

Interprétation

Très difficile	-4	Excellent	-6 et au-delà
difficile	-2	Très bon	-4 et -5
Malaisé	-1	Bon	-2 et -3
Normal	0	Normal	-1
Aisé	+1	Presque	0 et +1
Facile	+2	Mauvais	+2 et +3
Très facile	+4	Très mauvais	+4 et au-delà

Duel

- Chaque personnage fait le test approprié.
- Les 2 tests ratent : égalité
- Les 2 tests réussissent avec la même marge : égalité
- 1 seul réussi. Il remporte le duel.
- Les 2 réussissent. La plus forte MR l'emporte.

Énergies (optionnel)

Ces usages des Énergies modifient les résultats des tests, mais n'augmentent pas les valeurs.
- 1 point de **Puissance** ajoute A dé en plus à la MR.
- 1 point de **Précision** augmente de 1 les chances de réussite critique.
- Le personnage avec le plus de **Rapidité** engage le duel en cas d'égalité.

Les PMJ

Type	Tests	PV, PS, EP	Métiers & autres
Faible	6	4PV, 3PS, 3EP	1 métier 1 talent et/ou 1 hobby
Moyen	8	5PV, 4PS, 4EP	1 métier 1 talent 1 hobby
Fort	9	6PV, 4PS, 4EP	1 métier 1 ou 2 talents 1 ou 2 hobbies
Exceptionnel	11	6PV, 5PS, 3EP	1 métier 2 talents 2 hobbies

Réussite critique

Niveau de talent	Réussite critique	Augmentation de la MR
0 ou moins	2	+1 dé
1	3 ou moins	+2 dés
2	4 ou moins	+3 dés
3	5 ou moins	+4 dés

LE COMBAT By MadeFan

Combat au contact

Chaque personnage utilise :

Corps + **Action** + **Mécanique** (ou Humain) + **Talent de combat** + **difficulté**.
La difficulté est égale à 0 dans des circonstances normales mais peut-être modifiée par le meneur de jeu (combat dans le noir : -4, adversaire surpris : +2, etc.).

Combat à distance

Chaque personnage utilise :

Corps + **Perception** + **Mécanique** + **Talent de combat** + **difficulté**.

Difficulté :

Loin = Difficile

Très loin = Très difficile

Plusieurs adversaires

(Difficulté supplémentaire)

- Les adversaires ont tous un bonus : +1
- Attaque/défense contre 2 adversaires : -1
- Attaque/défense contre 3 adversaires : -2
- Attaque contre un seul parmi 2 ou 3 adversaires : pas de difficulté supplémentaire, mais les autres protagonistes n'ont qu'à réussir un test normal pour toucher.

Règles des armes

Pied, poing : Humain

Autre arme : Mécanique

Dégâts

Lorsque l'on a réussi à toucher l'adversaire, on lance deux dés et on ajoute ce total à sa marge de réussite. Chaque arme a une ou plusieurs catégories notées [x] PV ou [x] PS (x est une lettre variant de A à K). En croisant le total de points obtenus et la catégorie dans le tableau dit « des dégâts » on obtient les dégâts infligés. [x+3] signifie que l'on ajoute 3 au lancer de dés avant de regarder le résultat.

Tableau des armes courantes

Armes de taille à une main	PV	PS	Armes de taille à une main	PV	PS
Couteau moyen	[C]		Chaîne de moto	[B]	[E]
Dague/Grand couteau	[D]		Étoile du matin	[D]	[G]
Épée courte	[E]		Fouet	[A-3]	[E]
Épée large	[E]	[B]	Masse d'arme	[E]	[E]
Épée longue/Sabre	[F]	[A]	Massue	[A]	[F]
Fleuret	[E]		Matraque	[A-2]	[F]
Hache à une main	[F]	[B]	Poing (amateur)	[A-3]	[B]
Rasoir	[A-3]		Poing (Boxeur, arts martiaux)	[B]	[D]
			Poing américain	[A]	[A-3]
Armes à deux mains	PV	PS	Armes d'hast	PV	PS
Épée à deux mains	[G]	[A]	Hallebarde	[H]	[B]
Grand Bâton	[B]	[E]	Lance	[G]	[C]
Hache à deux mains	[H]	[B]	Pique	[G]	[A]
Armes à distance ⁽¹⁾	PV	PS	Autres armes	PV	PS
Arbalète (légère, lourde ou moderne ⁽²⁾)			Grenade		
Carreaux légers	[E]		Point d'impact	[F]*	[F]
Carreaux lourds	[E]	[B]	Zone du souffle	[A]*	[E]
Arc (court, long ou composite ⁽²⁾)			Gros explosifs		
Flèches légères (normales)	[D]		Point d'impact	[H]*	[G]
Flèches lourdes	[D]	[A]	Zone du souffle	[B]*	[E]
Arme à feu ⁽³⁾			Lazer	[E] à [K]**	
Fusil (gros calibre)	[I]		Mortier	[J]	[H]
Fusil-mitrailleur	[J]		Taser (étourdisseur)	[J]	[I]
Mitraillette	[J]		Tronçonneuse	[J]	[E]
Mousquet	[E]				
Pistolet (ancien)	[D]				
Pistolet (moderne)					
petit calibre	[F]	[C]			
moyen calibre	[G]	[D]			
Revolver					
petit calibre	[F]	[C]			
moyen calibre	[G]	[D]			
gros calibre	[I]	[E]			
Bolas	[A]	[B]			
Dague	[C]				
Fronde					
Caillou	[B]				
Bille en acier [E] à [K]**	[B]	[E]			
Hache	[D]	[A]			
Javelot	[E]				
Shuriken	[A]	[A]			
			Animaux	PV	PS
			Corne		
			Animal moyen	[C]	[A]
			Gros animal	[D]	[D]
			Crocs		
			Animal moyen	[C]	
			Gros animal	[E]	
			Griffes		
			Animal moyen	[C]	
			Gros animal	[G]	

(1) Modificateurs de la Colonne en fonction de la distance : Longue portée = -2 ([A]-2 devient [A-2], [B] -> [A-1]); Moyenne portée = -1 colonne ([A]-1 devient [A-1]); Portée normale = pas de modificateur; À bout portant = +2 colonnes.

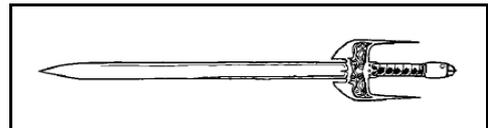
(2) Donne la portée et le type de munitions.

(3) Les portées et les dégâts sont à ajuster suivant l'époque et les munitions.

Armures

Les caractéristiques des armures sont notées sous la forme **x/y/z** où :

- **x** est le malus que l'adversaire retire à son test de combat (Protection).
- **y** est le malus que le porteur de l'armure retire à son test de combat (Gêne).
- **z** est le nombre que l'on retire au lancer de dés des dégâts (absorption).

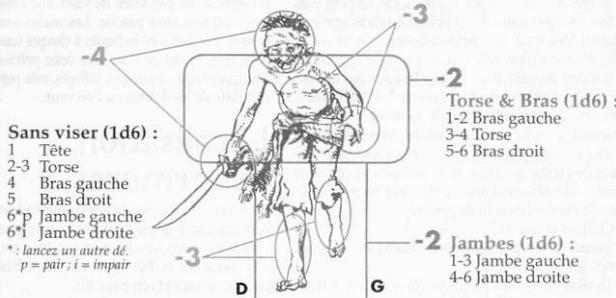


Viser son adversaire

Combat au contact :

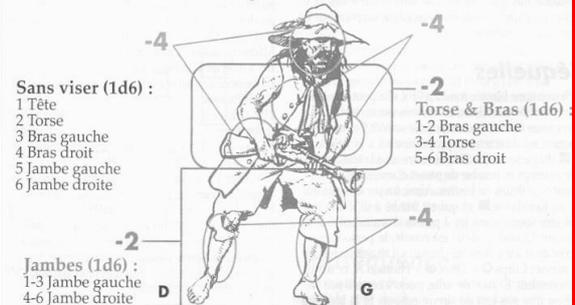
Corps ○ + Action ➡ + Mécanique ↗ + Arme

ou
Corps ○ + Action ➡ + Humain ↗ + Bagarre/Arts martiaux



Combat à distance :

Corps ○ + Perception ◀ + Mécanique ↗ + Arme + Distance



Bout portant	Près	Normal	Loin	Très loin
+4	+2	0	-2	-4