

GURPS LITE

Une Introduction au Jeu de Rôle

Par STEVE JACKSON GAMES

version bêta

février 2001

www.conan.fr.st

ÉDITION AMÉRICAINE DE JUIN 1999

SOMMAIRE

REGLES DE BASE	2
Jets de Réussite	2
Jets de Réaction	3
Jets de Dommages	3
PERSONNAGES	3
Points de Personnage	3
Attributs	3
Exemple de Fiche de Personnage	4
Apparence et Look	5
Statut Social	6
Richesse	7
Fiche de Personnage Vierge	7
Amis et Ennemis	8
Avantages	9
Désavantages	11
Détails	13
Compétences	13
Équipement	17
Table des Armes	19
Amélioration des Personnages	21
Non Humains	21
Bêtes	22
LE JEU	22
Prouesses Physiques	22
Prouesses Mentales	24
Combats	24
Blessures, Maladies et Fatigue	28
MAGIE	30
UNIVERS DE JEU	31
METIERS	31
NIVEAU TECHNOLOGIQUE	32
VOYAGE ENTRE LES MONDES	32
TEMPS DE JEU	32

Qu'est-ce que GURPS ?

GURPS signifie "Generic Universal Role-Playing System". Il s'agit du JdR dont les présentes règles sont la version condensée. Mais pourquoi un tel nom ?

"**Generic**". **GURPS** se base sur des règles simples, auxquelles on peut ajouter autant de règles *optionnelles* qu'on le désire. La version allégée présente le "noyau" des règles communes à tous les MJ.

"**Universal**". Le système de base est conçu pour être aussi réaliste que possible. Ainsi, il s'adapte à *n'importe quel* décor : fantastique, contemporain, historique, futuriste ou autre.

"**Role-Playing**". **GURPS** n'est pas un "jeu de baston". Les règles ont été conçues pour favoriser le jeu de rôle (*roleplaying*). C'est un jeu dans lequel vous prenez l'identité d'un autre personnage, et faites semblant, pendant un certain temps, d'être ce personnage.

"**System**". Plus de 150 suppléments ont été publiés pour **GURPS**, dans huit langues différentes (à ce jour). C'est l'une des grandes références du jeu de rôle dans le monde.

A propos de GURPS Lite

Il s'agit de la "*substantifique moelle*" de **GURPS** : toutes les règles fondamentales, mais sans les options et les embellissements qui troublent souvent les joueurs débutants. Une fois que vous aurez l'habitude de ces règles, vous pourrez vous procurer les *Règles de Base de GURPS* et vous lancer dans la grande aventure. Les MJ expérimentés trouveront ici, nous l'espérons, un outil pratique d'initiation des nouveaux joueurs.



Règles GURPS - STEVE JACKSON

Règles GURPS Lite - SEAN PUCH

Edition - STEVE JACKSON
et le GURPS BRAIN TRUST

Illustrations - DAN SMITH

Conception Graphique - JACK ELMY

Traduction - CROM
<http://www.conan.fr.st/>

Matériel nécessaire

Pour jouer, vous aurez besoin des présentes règles, de 3 dés à six face, de stylos et de feuilles de brouillon.

GLOSSAIRE

GURPS est un jeu de rôle (JdR). Dans un jeu de rôle, L'un des joueurs (le Meneur de Jeu) guide les autres joueurs à travers une "aventure" dans laquelle ils interprètent des personnages de fiction.

Comme tous les loisirs, le jeu de rôle a son propre jargon. Pour vous permettre de comprendre les termes et concepts utilisés dans ce jeu (et dans d'autres), voici quelques définitions :

Jeu de Rôle (JdR) : Un jeu dans lequel les joueurs endossent les personnalités d'individus imaginaires, ou *personnages*, dans un *univers de jeu* historique ou fictif, et tentent de se comporter comme les feraient ces personnages.

Meneur de Jeu (MJ) : Le joueur qui choisit l'*aventure*, guide les joueurs à travers elle, et juge les résultats.

Personnage : Tout être (personne, animale ou autre) interprété par le MJ ou un joueur dans un JdR.

Personnage Non Joueur (PNJ) : Tout personnage contrôlé par le MJ. Le MJ peut contrôler de nombreux PNJ, majeurs ou mineurs.

Personnage Joueur (PJ) : Tout personnage interprété par un joueur. En général, chaque joueur contrôle un seul personnage.

Stats, ou Statistiques : Les valeurs numériques mesurant les capacités d'un personnage.

Univers de Jeu : Un monde dans lequel on peut jouer ; le décor de l'aventure. Il peut s'agir de la création du MJ ou d'un univers issu d'un supplément publié et créé spécifiquement pour le jeu.

Aventure : Egalement appelée scénario, c'est "l'unité de base" d'une partie de jeu de rôle. Un JdR ne s'achève que lorsque les joueurs le décident, mais une aventure aura un début et une fin. Elle peut s'étaler sur plusieurs séances de jeu ou n'occuper qu'une soirée.

Groupe : Le groupe de personnages joueurs qui participent à une aventure ou à une *campagne*.

Rencontre : Une "scène" d'une aventure, où les personnages joueurs croisent le chemin d'un ou plusieurs PNJ.

Campagne : Une série continue d'aventures. Une campagne accueille en général les mêmes personnages d'épisode en épisode, et elle est gérée par le même MJ (ou la même équipe de MJ). Une campagne peut se déplacer d'un univers de jeu à l'autre, s'il y a une explication logique à cela.

Race : L'espèce à laquelle vous appartenez. Les personnages non humains (elfes, nains, halflings, et Martiens, par exemple) sont courants dans les JdR.

GURPS LITE est copyright © 1998, 1999 par Steve Jackson Games Incorporated. Il est prévu pour une distribution gratuite. Vous pouvez copier et partager librement ces 32 pages. Vous ne pouvez pas les vendre, sauf pour couvrir les frais de copie. Vous ne pouvez le modifier, mais les détaillants, distributeurs et responsables de conventions peuvent ajouter "Offert par (nom)" en haut de cette page. Il est formellement interdit d'incorporer tout ou partie de ce jeu dans un autre produit. Visitez le site officiel de Steve Jackson Games et GURPS : www.sjgames.com.

REGLES DE BASE

GURPS utilise uniquement des dés à six faces. Pour simuler les dommages (et diverses autres choses), on utilise un système de "dés + modificateurs". Si une arme inflige "4d+2", de dommages, il s'agit d'une abréviation signifiant qu'il faut jeter 4 dés et ajouter 2 au total pour obtenir les dommages de l'arme. De même, "3d-3" signifie "lancez 3 dés et soustrayez 3 au total". Si l'expression est simplement "2d", cela signifie qu'il faut juste lancer 2 dés et en faire la somme. Pour les nombres importants, on peut appliquer un multiplicateur aux dés : "2d×10" signifie qu'il faut lancer 2 dés et multiplier le résultat par 10.

JETS DE REUSSITE

GURPS Lite s'articule autour de trois mécanismes de base : les jets de réussite, les jets de réaction et les jets de dommages.

On effectue un "jet de réussite" lorsqu'on a besoin de tester une de vos compétences ou capacités. Parfois vous ferez vous-même le jet ; parfois c'est le MJ qui s'en chargera. Par exemple, vous devez tester votre Force pour empêcher une lourde porte de se refermer.

Pour faire un jet de réussite, lancez 3 dés et faites-en la somme. Si le résultat est inférieur ou égal à la compétence ou la capacité que vous testez, vous avez réussi. Dans le cas contraire, c'est un échec. Par exemple, pour réussir un test de Force avec une Force de 12, vous devez obtenir 12 ou moins au dés pour réussir.

Ainsi, plus vos caractéristiques et compétences sont élevées, plus vous avez de chance de réussir vos tests.

QUAND LE MJ FAIT-IL LES JETS ?

En règle générale, ce sont les joueurs qui lancent les dés pour leurs personnages respectifs. A cela deux exceptions :

Tout d'abord, lorsque le personnage n'est pas censé savoir s'il a réussi ou non en particulier lorsqu'il essaie d'obtenir des informations) le MJ effectue le test en secret. Si le test réussit, le MJ donne au joueur des informations exactes. Sinon, le MJ peut mentir ou ne rien dire du tout.

Ensuite, lorsque les personnages ne sont tout simplement pas censés savoir ce qui se passe. Cela comprend la plupart des "jets de perception" (voir p. 24). Le MJ doit faire les tests en secret et informer le joueur de ce que perçoit son personnage.

MODIFICATEURS & COMPETENCES EFFECTIVES

Vous devrez parfois appliquer des *modificateurs* (des *bonus* ou des *malus*) à vos tests. Par exemple, si la porte que vous essayez d'empêcher de se refermer et vraiment très lourde, vous pourriez subir un malus de -2 à votre test de Force (FO-2 en abrégé). Dans ce cas, avec une Force de 12, vous devrez obtenir 10 ou moins pour réussir.

De même, si vous entreprenez une tâche particulièrement facile, vous obtiendrez un bonus à votre test. Amadouer un chien particulièrement amical pourrait demander un test de "Dressage+4". Si votre compétence est de 12, vous devrez alors obtenir 16 ou moins pour réussir.

Votre *compétence effective* pour une action donnée est égale à votre *compétence de base* (votre niveau réel dans cette compétence) plus ou moins tous les modificateurs appropriés. Dans l'exemple ci-dessus, votre compétence de base est de 12, mais votre compétence effective est de 16. Vous ne pouvez jamais tenter un jet de dés si votre compétence effective est inférieure à 3, à moins qu'il ne s'agisse d'un jet de défense.

REUSSITES & ECHECS CRITIQUES

Une *réussite critique* est un résultat particulièrement bon ; un *coup critique* est une réussite critique obtenue lors d'une attaque (voir p. 25). Vous obtenez une réussite critique dans les cas suivants :

Un jet de 3 ou 4 est toujours une réussite critique.

Un jet de 5 est une réussite critique si votre compétence effective est de 15+.

Un jet de 6 est une réussite critique si votre compétence effective est de 16.

C'est au MJ de déterminer ce qui se produit lorsque vous obtenez une réussite critique. C'est toujours quelques chose de bénéfique. Meilleur est le jet, plus le "bonus" sera important.

Un *échec critique* est un résultat particulièrement mauvais sur un test de compétence. Vous subissez un échec critique dans les cas suivants :

Un jet de 18 est toujours un échec critique.

Un jet de 17 est un échec critique si votre compétence effective est de 15 ou moins.

Tout résultat supérieur d'au moins 10 points à votre compétence effective est un échec critique.

C'est au MJ de déterminer les conséquences d'un échec critique. Plus le jet est mauvais, plus les conséquences peuvent être graves.

REUSSITE AUTOMATIQUE

Il y a des choses tellement faciles qu'aucun jet n'est nécessaire. Trouver la boutique au coin de votre rue ne demande aucun test. Toucher une cible à bout portant, même pour un soldat expérimenté, requiert un test, puisqu'il y a toujours une possibilité pour que l'arme s'enraille, que le personnage glisse, et ainsi de suite.

TENTATIVES REPETEES

Parfois, vous n'aurez droit qu'à une seule tentative pour accomplir une action ; parfois vous pourrez essayer encore et encore jusqu'à ce que vous réussissiez. Parfois vous ne saurez pas si vous avez réussi ou échoué avant qu'il ne soit trop tard pour une nouvelle tentative. C'est au MJ de juger de la situation dans laquelle se trouvent les personnages, mais en règle générale :

a) Si la tentative détruit l'objet de l'action, c'est terminé. Point final.

b) Si un échec inflige des dommages quels qu'ils soient, assignez ces dommages et laissez les personnages refaire un test après un petit moment.

c) Si un échec ne provoque aucun dommage, laissez les personnages refaire une tentative au bout d'un petit moment, avec un malus cumulatif pour chaque nouvelle tentative.

DUELS DE COMPETENCES

Il arrive que deux personnages doivent comparer leurs compétences respectives pour résoudre un conflit ou une compétition. Le *Duel de Compétence* est un moyen rapide de régler la question sans entrer dans les détails.

Dans un Duel de Compétence, chaque joueur effectue son test dans la compétence appropriée, en utilisant tous les modificateurs adaptés.

Il existe deux types de duels :

Un *Duel Rapide* ne prend qu'un instant (par exemple deux personnes tentant de s'emparer du même objet au même moment). Chaque personnage effectue son test de compétence. Si l'un réussit et l'autre échoue, le vainqueur du duel est évident. Si les deux réussissent (ou échouent) le vainqueur est celui qui a obtenu la plus grande marge de réussite (ou la plus faible marge d'échec). Une égalité signifie que personne ne réussit.

Un *Duel Normal* peut prendre un certain temps (par exemple un bras de fer). Chaque personnage effectue son test. Si l'un réussit et l'autre non, le vainqueur est évident. Si les deux réussissent ou échouent, chacun reste sur ses positions et un nouveau test est nécessaire.

Le temps que prend chaque tentative dépend de la situation, et c'est au MJ de fixer cette durée. En situation de combat, un test ne prend qu'une seconde, mais dans une activité impliquant des recherches fastidieuses en bibliothèque, chaque tentative peut représenter plusieurs jours.

Si les deux personnages ont des compétences très élevées, le duel risque de durer indéfiniment. Dans ce cas, vous pouvez l'abrégé en soustrayant la même valeur à la compétence de chaque personnage.

Tôt ou tard, l'un des personnages sera le seul à réussir son test, et sera vainqueur du duel.

JETS DE REACTION

Un "jet de réaction" est un test effectué par le MJ pour déterminer comment ses PNJ réagissent aux PJ. Ce jet n'est jamais obligatoire : le MJ peut déterminer à l'avance les réactions. Mais il est parfois plus amusant de laisser les dés contrôler les réactions des PJ.

Pour tester les réactions, le MJ lance 3 dés et consulte la *Table de Réaction* ci-dessous. Plusieurs modificateurs peuvent s'appliquer aux jets de réaction :

Tout d'abord, de nombreux PJ possèdent des modificateurs *personnels* dus à leur apparence, leur statut social, etc., qui s'appliquent aux jets de réaction.

Parfois, la *situation* peut également impliquer un modificateur de réaction. Par exemple, si vous proposez un marché vraiment inéquitable, ou que vous tentez de convaincre quelqu'un de ne pas vous attaquer alors que vous êtes en position d'infériorité, vous subirez un malus. En revanche, si vous proposez un marché équitable ou que vous traitez avec un vieux compagnon fidèle, vous pourrez bénéficier d'un bonus. C'est au MJ de décider.

Enfin, un *comportement approprié* de la part des joueurs influencera toujours les jets de réaction. Une bonne approche peut vous valoir un bonus de +1 au moins, alors qu'une attitude inadaptée peut vous infliger un malus de -1 ou -2.

TABLE DE REACTION

Lancez 3 dés et appliquez les modificateurs appropriés.

0 ou moins : Désastreuse. Le PNJ déteste les personnages et fera tout pour leur nuire, quitte à les attaquer, les trahir, ou les humilier en public.

1 à 3 : Très Mauvaise. Le PNJ n'apprécie pas du tout les personnages et cherchera à leur nuire autant que possible, en les agressant ou en leur proposant un marché de dupes, par exemples.

4 à 6 : Mauvaise. Le PNJ n'a aucune sympathie pour les personnages et cherchera à leur nuire (comme ci-dessus) si cela peut lui être profitable.

7 à 9 : Médiocre. Le PNJ est indifférent aux personnages. Il peut se montrer menaçant, et demander une somme astronomique en échange de son aide, par exemple.

10 à 12 : Neutre. Le PNJ ignore les personnages autant que possible. Toutes les transactions se passeront normalement tant que les personnages respectent le protocole.

13 à 16 : Bonne. Le PNJ apprécie les personnages est se montrera serviable, dans les limites du raisonnable.

16 à 18 : Très Bonne. Le PNJ tient les personnages en haute estime et se montrera particulièrement aimable et serviable, offrant de lui-même son aide.

19 ou mieux : Excellente. Le PNJ est béat d'admiration devant les personnages, et fera tout son possible pour agir dans leur intérêt, dans les limites de ses propres capacités. Il pourrait même risquer sa propre vie, sa fortune ou sa réputation.

JETS DE DOMMAGES

On effectue un "jet de dommages" au cours d'un combat pour déterminer la gravité des blessures que vous infligez à votre adversaire. De nombreux facteurs peuvent influencer les dommages finaux provoqués par une arme : une armure protège son porteur, certaines armes infligent des dommages supplémentaires si elles traversent l'armure, et les "coups critiques" infligent le maximum de dommages possible sans même effectuer le jet de dommages..

Tout cela est expliqué dans la section consacrée aux *Combats* (voir p. 24).

REGLES DE BASE

La création d'un personnage est la première étape du jeu, et l'une des plus importantes. Le concept même du jeu de rôle est de se glisser dans la peau d'une autre personne – un "personnage" que vous créez. *GURPS* vous permet de choisir exactement le genre de héros que vous allez incarner.

La méthode habituelle de création d'un personnage consiste à le *concevoir* comme s'il s'agissait d'un personnage d'une histoire dont vous seriez l'auteur. Commencez par déterminer quel genre de personnage vous voulez interpréter. Vous pouvez vous inspirer d'un héros de fiction, ou imaginer entièrement votre nouvelle "identité". Une fois que vous possédez une idée du genre de personnage que vous désirez incarner, il est temps de lui donner la vie !

Historiques : Un historique et l'histoire d'un personnage de jeu, écrite par le joueur qui l'incarne. C'est très utile pour bien interpréter son personnage. Vous pouvez même décider de commencer par l'écriture de l'historique (ou de ses grandes lignes) *avant* de déterminer les *stats* réelles de votre personnage.

L'écriture de l'historique n'est pas une obligation, mais c'est fortement recommandé, car il permet de donner de l'épaisseur à votre personnage.

Si vous rédigez l'historique de votre personnage, vous devriez le montrer aux MJ, mais vous n'êtes pas obligé de le communiquer aux autres joueurs. Après tout, votre personnage gardera certainement certains aspects de sa vie secrets, même avec ses amis.

POINTS DE PERSONNAGE

Lorsque vous créez un personnage, vous débutez avec un certain nombre de *points de personnage* à "dépenser" dans l'achat de ses capacités. Dans la plupart des jeux, nous conseillons d'accorder 100 points pour des personnages héroïques. Ce nombre peut varier, bien sûr, du quidam moyen à 25 points, aux superhéros à 300 points ou plus.

Les sections suivantes décrivent les différentes choses que vous pouvez acheter avec vos points de personnages. Les traits positifs (par exemple une grande force, une certaine richesse, une apparence supérieure à la moyenne, des compétences) *coûtent* plus ou moins de points selon leur valeur. Les traits négatifs (par exemple une faible constitution, une mauvaise vue, une phobie des hauteurs) vous *rappellent* des points qui peuvent servir à acheter d'autres traits positifs.

ATTRIBUTS

Les "attributs" sont quatre valeurs numériques utilisées pour définir vos aptitudes de base :

La **Force (FO)** mesure votre puissance musculaire.

La **Dextérité (DX)** mesure votre agilité et votre coordination.

L'**Intelligence (QI)** mesure vos capacités intellectuelles, votre vigilance, vos facultés d'adaptation, et votre expérience générale.

La **Santé (SA)** mesure votre énergie et votre vitalité. Elle détermine également vos "Points de Vie" (la quantité de dommages qu'un personnage peut encaisser). Lorsque vos Points de Vie tombent à 0, vous sombrez rapidement dans l'inconscience. Des blessures supplémentaires risquent alors de vous tuer.

Les quatre attributs ont tous la même importance. Le coût en points des attributs de départ est indiqué par le tableau ci-contre. Notez que les personnages ont gratuitement un score de 10 dans chaque attribut, car 10 est la valeur "moyenne".

Les scores en dessous de 10 ont un coût négatif : en fait, ils vous rapportent des points !

La plus faible valeur autorisée pour un attribut est de 1. Il n'y a aucune supérieure aux attributs. La valeur moyenne des attributs pour les humains est de 10. Les scores situés entre 8 et 12 sont considérés comme "normaux". Les scores au-dessus de 16 sont hors du commun. Les scores au-dessus de 20 sont surhumains !

Niveau	Coût
1	-80
2	-70
3	-60
4	-50
5	-40
6	-30
7	-20
8	-15
9	-10
10	0
11	10
12	20
13	30
14	45
15	60
16	80
17	100
18	125

Chaque niveau supplémentaire coûte 25 points

APPARENCE & LOOK

Ceci vous permet de définir les traits "sociaux" *intrinsèques* de votre personnage : son apparence, ses manières et sa tenue. Les traits positifs (par exemple une Apparence supérieure à la moyenne, une Voix) sont considérés comme des *avantages* (p. 9) et obéissent à toutes les règles habituelles pour les avantages. Les autres (par exemple une apparence inférieure à la moyenne, des Habitudes Repoussantes) ont une valeur négative, et sont traitées comme des *désavantages* (p. 11). D'autres encore (par exemple la taille, le poids, la main principale) se contentent d'ajouter de la "couleur" au personnage.

Apparence

Vous êtes libre de décider de l'apparence physique de votre personnage. Toutefois, une apparence particulièrement avantageuse (ou repoussante) est considérée comme un avantage (ou un désavantage).

Hideux : N'importe quelle difformité spécifiée par le joueur : une bosse dans le dos, une grave maladie de peau, etc., et même plusieurs tares à la fois. Vous subissez un malus de -4 à tous les jets de réaction à l'exception des créatures totalement étrangères ou des gens qui ne peuvent pas vous voir. -20 points.

Repoussant : Comme ci-dessus, mais en moins grave (par exemple des cheveux filandreux et des dents gâtées). -2 à tous les jets de réaction, avec les mêmes exceptions que ci-dessus. -10 points.

Laid : Vous êtes juste peu agréable à regarder. -1 aux jets de réactions des membres de votre propre race, mais aucune pénalité pour les autres races (votre problème est trop subtil pour qu'elles le remarquent). -5 points.

Moyen : Aucun bonus ou malus ; vous vous fondez aisément dans la foule.

Agréable : Vous n'êtes pas un top model, mais votre physique est particulièrement agréable. +1 à tous les jets de réaction des membres de votre propre race. 5 points.

Beau : Vous pourriez participer à des concours de beauté ! +2 aux jets de réaction des personnes du même sexe ; +4 au jet de réaction des personnes de sexe opposé, tant que la race est identique ou similaire. 15 points.

Superbe : Vous gagnez tous les concours de beauté ! +2 aux jets de réaction des personnes du même sexe, +6 pour le sexe opposé. 25 points.

Charisme

5 points/niveau

Il s'agit de l'aptitude naturelle à impressionner et influencer autrui. Quiconque peut acquérir un semblant de charisme par les bonnes manières et l'intelligence ; mais le véritable charisme est indépendant de cela, et soit vous en avez, soit vous n'en avez pas. Cela affecte tous les jets de réaction de la part de créatures intelligentes.

Coût : 5 points pour chaque bonus de réaction de +1.

Main Principale

néant

Décidez si vous êtes droitier ou gaucher. Les présentes règles considèrent que vous êtes droitier à moins que vous n'indiquiez le contraire, ou que vous achetiez l'avantage Ambidextre. Si vous décidez d'être gaucher et que des dommages de combats touchent votre main droite, il s'agit en fait de votre main gauche.

Chaque fois que vous entreprenez une action significative (manier une épée, écrire une lettre, etc.) avec votre "mauvaise" main, vous subissez un malus de -4. Cela ne s'applique pas aux choses que vous faites normalement avec cette main, comme utiliser un bouclier.

Ambidextre

10 points

Vous pouvez utiliser vos deux mains avec autant d'adresse. Vous ne subissez pas le malus de DX-4 dû à l'utilisation de la "mauvaise" main comme la plupart des gens, et vous pouvez vous battre avec l'une ou l'autre main (mais pas forcément les deux à la fois). Si un accident devait vous priver d'une main ou d'un bras, considérez que c'est le membre gauche.

Taille et Poids

néant

Les joueurs sont libres de choisir la taille et le poids de leur personnage, dans les limites du raisonnable. La table ci-contre peut servir à déterminer la taille "moyenne" en fonction de la FO. Le poids lui-même est basé sur la taille. Une variation de 30 cm en taille et de 20 kg en poids est raisonnable, mais quelqu'un doté d'une apparence supérieure à la normale devrait avoir une taille correspondant à son poids.

Pour chaque tranche de 5 cm au-dessus de 1m95, ajoutez 5 kg au poids moyen.

Cette table se base sur un homme du XX^e siècle. Pour une femme, soustrayez 5cm à la taille moyenne et 5 kg au poids moyen.

Pour une personne d'avant le XIX^e siècle, soustrayez 8 cm à la taille moyenne.

Le poids est toujours calculé d'après la taille.

FO	Taille	Poids
-	1m55 -	60kg
-	1m58	65kg
5-	1m60	65kg
6	1m63	65kg
7	1m65	68kg
8	1m68	70kg
9	1m70	73kg
10	1m73	75kg
11	1m75	78kg
12	1m78	80kg
13	1m80	83kg
14	1m83	85kg
15	1m85	88kg
16+	1m88 +	90kg

Embonpoint

-5 à -20 points

Vous êtes particulièrement gros pour votre race.

Pour -5 points, vous êtes *Enrobé*. Déterminez normalement votre poids selon votre FO, et augmentez-le de 30%. Etre enrobé implique un malus aux réactions de -1 de la part des sociétés attachant de l'importance à la santé et dans les régions où la nourriture est rare.

Pour -10 points, vous êtes *Gros*. Déterminez normalement votre poids selon votre FO, et augmentez-le de 50%. Etre Gros vous inflige un malus de -1 à tous les jets de réaction. Votre SA ne peut pas dépasser 15.

Pour -20 points, vous êtes *Obèse*. Déterminez normalement votre poids selon votre FO, et augmentez-le de 100%. Cela vous inflige un malus de -2 à tous les jets de réaction ; votre SA ne peut pas dépasser 13.

Dans tous les cas, le poids supplémentaire compte comme un encombrement dont vous ne pouvez pas vous débarrasser. (*Exception* : cela ne vous handicape pas quand vous nagez). Si vous êtes Gros ou Obèse, les armures et les vêtements normaux ne vous iront pas, et vous subirez un malus de -3 en Déguisement, ou en Filature si vous essayez de suivre quelqu'un dans la foule.

Les gens Obèses ont un bonus de +5 en Natation (+2 s'ils sont seulement Gros).

Décharné

-5 points

Vous êtes extrêmement maigre. Après avoir déterminé votre taille, prenez le poids moyen pour cette taille et réduisez-le de 30%. Vous ne pouvez pas prendre les avantages Beau ou Superbe, et votre SA ne peut pas dépasser 14. Les armures et les vêtements normaux ne vous iront pas, et vous subirez un malus de -2 en Déguisement, ou en Filature si vous essayez de suivre quelqu'un dans la foule.

Habitudes Repoussantes

-5/-10/-15 points

Vous vous comportez d'une manière qui dégoûte les autres. Plus votre comportement est odieux, plus vous recevez de points. Précisez le comportement à la création du personnage, et calculez le bonus avec le MJ. Une odeur corporelle pourrait valoir -5 points, cracher sur le sol vaudrait -10 points ; les habitudes à -15 points sont laissées à l'imagination des joueurs les plus dépravés.

Pour chaque -5 points que vaut votre habitude, vous subissez un malus de -1 à tous les jets de réactions des gens en position de remarquer ces habitudes. Cette pénalité concerne surtout les membres de votre race ; c'est au MJ de décider si elle affecte également les autres.

Voix

10 points

Vous possédez une voix naturellement claire, chantante et attirante. Vous bénéficiez d'un bonus permanent de +2 à tous vos tests dans les compétences suivantes : Barde, Diplomatie, Politique, Savoir-Faire, Sex Appeal et Chant. Vous gagnez également +2 à tous les jets de réaction de la part de gens capables d'entendre votre voix.

STATUT SOCIAL

Cette section présente les règles permettant de définir les traits sociaux *intrinsèques* de votre personnage : sa place dans la société. Comme d'habitude, les traits positifs sont des avantages, et les traits négatifs des désavantages. La plupart de ces traits n'ont de signification qu'au sein de la culture d'origine du personnage.

Vocation Religieuse 5 points/niveau de rang

Vous avez l'avantage d'être un membre du clergé de votre religion. Ce trait représente votre statut et votre influence au sein de l'église. Vous disposez d'un certain nombre de pouvoirs et de privilèges que ne possèdent pas les simples croyants, y compris un bonus de réaction de +1 *par niveau de rang* de la part des fidèles de votre culte et de ceux qui respectent votre foi. Vous recevez un titre (Père, Sœur, Révérend, Chaman...) et vous pouvez accomplir certaines cérémonies comme les Confirmations, les Mariages et les Exorcismes.

Obligation Variable

Vous possédez une certaine responsabilité envers autrui, et vous êtes personnellement impliqué dans ce devoir. Les Devoirs peuvent venir de métiers ardu, d'une hiérarchie féodale, ou autre. Par définition, un devoir est une obligation extérieure.

Le MJ fait un test au début de chaque aventure pour déterminer si chaque personnage est "appelé au devoir". Le coût en point dépend de la fréquence des obligations.

Quasiment tout le temps (jet de 15 ou moins) : -15 points

Souvent (jet de 12 ou moins) : -10 points

Assez souvent (jet de 9 ou moins) : -5 points

A l'occasion (jet de 6 ou moins) : -2 points

Pour être significative, une obligation doit impliquer un certain danger. Un travail ordinaire n'est pas une "obligation". Une obligation qui ne vous pousse pas à mettre votre vie en danger, au moins de temps en temps, voit son coût réduit de 5 points. En revanche, une *Obligation Périlleuse* (par exemple les unités de forces spéciales ou les clans de ninjas) où vous êtes constamment appelés et vous risquez à chaque instant la mort, vaut -20 points.

Pouvoirs Judiciaires 5/10/15 points

Vous êtes un représentant de la loi, avec tous les droits, pouvoirs et restrictions que cela implique. Dans certains contextes, cela vous accorde un "droit de tuer", dans d'autres, ce n'est rien de plus que le droit de porter un badge et de vérifier les tickets de parking.

Le coût en points dépend des droits et privilèges accordés au personnage. En général, un policier à juridiction locale, apte à procéder à des arrestations, des enquêtes, et *peut-être* porter une arme, a 5 points de Pouvoirs Judiciaires.

Un personnage ayant une juridiction nationale ou internationale, *ou* non tenu de respecter les droits civils d'autrui, *ou* libre de procéder à des enquêtes sous couvert, *ou* autorisé à tuer avec une certaine impunité, a 10 points de Pouvoirs Judiciaires.

Un officier possédant trois ou plus des capacités citées plus haut a 15 points de Pouvoirs Judiciaires.

Les Pouvoirs Judiciaires sont souvent accompagnés d'une Obligation (voir plus haut) et d'une Réputation (voir plus loin) qui peuvent être des avantages, des désavantages, ou les deux.

Grade 5 points/niveau de rang

De même que le statut (p. 7) reflète votre position dans la société, le Grade reflète votre position dans une organisation militaire ou paramilitaire. Chaque grade a l'autorité sur les grades inférieurs, quelles que soient les capacités personnelles réelles. Coût : 5 points par grade, jusqu'au Grade 8.

Les noms des grades varient selon les organisations. Les conscrits sont généralement de Grade 0, les sous-officiers de Grade 1 ou 2, et les officiers de Grade 3 et plus, un général ayant au moins le Grade 7.

Dans de nombreux pays, le Grade implique un Statut automatique, qui n'a *pas besoin* d'être acheté séparément. En général, 3 niveaux de Grade valent 1 niveau de Rang, en arrondissant à la valeur la plus proche.

Le Grade devrait toujours être accompagné d'une Obligation significative (voir plus haut).

Réputation Variable

Certaines personnes sont si célèbres que leur réputation devient un avantage ou un désavantage. En terme de jeu, la réputation affecte les *jets de réaction* des PNJ. Vous pouvez librement décider des détails de votre réputation ; vous pouvez être connu pour votre bravoure, votre férocité, pour votre habitude de manger des serpents verts, ou quoi que ce soit. Si vous avez une réputation, entendre votre nom ou voir votre visage suffit à provoquer un "jet de réputation" pour déterminer si les gens ont entendu parler de vous. Faites un test pour chaque personne ou petit groupe de personne que vous rencontrez. Pour les groupes importants, le MJ peut vous demander de faire plusieurs tests.

Trois facteurs déterminent votre réputation : le *Type*, le *Public Affecté* et la *Fréquence*.

Le *Type de Réputation* détermine le modificateur de réaction des gens qui vous reconnaissent. Pour chaque bonus de +1 aux tests de réaction (jusqu'à +4), le coût est de 5 points. Pour chaque -1 (jusqu'à -4) le coût est de -5 points.

Le *Public Affecté* modifie la valeur de votre réputation. Plus la "classe" affectée (les gens qui pourraient vous reconnaître) est importante, plus la réputation a de valeur, comme suit :

N'importe qui peut vous reconnaître : Valeur normale.

Classe importante (tous les fidèles d'une religion, tous les mercenaires, tous les marchands) : valeur x 1/2 (arrondir par défaut).

Classe Réduite (tous les prêtres de Wazoo, tous les lettrés de l'Angleterre du XII^e siècle, tous les magiciens de l'Alabama moderne) : valeur x 1/3 (arrondir par défaut).

Si la classe affectée est si restreinte que selon l'avis du MJ vous n'en rencontrerez jamais dans une aventure normale, la réputation ne vaut rien du tout.

La *Fréquence* modifie également la valeur de votre réputation. Plus on vous reconnaît souvent, plus la réputation a de valeur :

Tout le temps : aucun modificateur

De temps en temps (jet de 10 ou moins) : x1/2 (arrondir par défaut)

A l'occasion (jet de 7 ou moins) : x1/3 (arrondir par défaut)

Préjugé Social -5 à -20 points

Vous appartenez à une race, un sexe ou une classe considérés comme inférieurs dans votre société. Le "signe d'infériorité" doit être visible, sinon il s'agit d'une réputation. Le bonus de points dépend de la pénalité de réaction :

Citoyen de Second ordre (une femme du XIX^e siècle occidentale, ou un membre de certaines religions) : -5 points. -1 à tous les jets de réaction à l'exception des membres de la même catégorie.

Citoyen sans droit (femme du XVIII^e siècle occidentale ou du Japon médiéval) : -10 points. Liberté limitée et absence de respect intellectuel.

Minorité (à la discrétion du MJ) : -10 points. Vous subissez -2 à tous les jets de réaction à l'exception des membres de votre groupe, mais +2 pour ces derniers.

Etranger, Hors-la-loi, Barbare (Amérindien au XIX^e siècle en territoire blanc, Goth dans la Rome Impériale, ou Intouchable en Inde) : -15 points. Cela n'est applicable que si le "barbare" se trouve hors de sa propre culture. Vous subissez -3 à tous les jets de réaction, mais +3 pour les membres de votre groupe.

Quiconque prend le désavantage d'Infériorité Sociale doit y être lié... il faut jouer les problèmes que cela pose !

Statut Variable

Le statut est une indication de votre *classe sociale*. N'importe qui peut déterminer votre statut en vous regardant. Si votre Statut est très élevé, on reconnaîtra facilement votre visage – ou peut-être le cortège de serviteurs qui vous accompagne.

Le Statut se mesure en "niveaux sociaux" échelonnés de -4 (la pire racaille) à 8 (littéralement divin). Le coût en point est de 5 points par

"niveau" de Statut (par exemple, le statut 5 coûte 25 points, alors que le Statut -3 est un désavantage à -15 points).

Statut Elevé : Un Statut élevé signifie que vous faites partie de la classe dirigeante de votre société. En conséquence, les autres membres de votre culture vous respectent. Un Statut Elevé implique divers privilèges, selon les univers de jeu, à la discrétion du MJ. Du fait de la relation fréquente entre le Statut et la Richesse (voir plus loin), être Riche vous permet d'économiser 5 points sur l'achat d'un Statut Elevé. En d'autres termes, vous disposez d'un niveau de Statut gratuit.

Faible Statut : Vous êtes un serviteur, un criminel ou un esclave. Notez que cela diffère de l'Infériorité Sociale (p. 6).

Le Statut comme Modificateur de Réaction : Lorsqu'un jet de réaction est effectué, le Statut *relatif* des personnages impliqués peut entrer en compte. *Un Statut Supérieur vous donne généralement un bonus*. Si votre Statut est de 3, par exemple, les gens de Statut 1 réagissent à vous à +2. *Un Statut négatif implique généralement une pénalité*. Si votre Statut est négatif, les personnes avec un statut supérieur réagiront de manière négative. Calculez la différence entre les Statuts et prenez cette valeur comme pénalité au jet de réaction (avec un maximum de -4). *Un Statut Inférieur peut infliger une pénalité*. Si vous interagissez avec un PNJ amical, votre Statut n'aura pas d'importance (tant qu'il est positif). Mais si le PNJ est neutre ou agressif, un Statut inférieur empire sa réaction.

RICHESSE

La richesse et la pauvreté sont relatives ; elles dépendent de l'univers de jeu. La Richesse détermine :

- de combien d'argent vous disposez au début du jeu ;
- combien d'argent vous gagnez par mois de jeu (bien que cela dépende également de votre métier) ;
- combien de temps vous devez passer à gagner votre vie. Tous les personnages bénéficient de la richesse de départ "standard" dans leur monde, à moins d'acheter l'avantage de Richesse ou prendre le désavantage de Pauvreté. Divers "niveaux de richesse" sont présentés ci-dessous. Pour rester réaliste, un personnage au style de vie "équilibré" devrait consacrer 80% de sa richesse de départ à sa demeure, ses vêtements, etc., et ne garder que 20% comme "argent de poche pour l'aventure".

GURPS utilise le signe \$ pour représenter l'argent, quel que soit l'univers de jeu. La richesse standard de départ est de 1.000 \$ (ou 1.000 pièces de cuivre, par exemple) dans un monde médiéval ou de fantasy, 750 \$ à la fin du XIX^e siècle et au début du XX^e, 5.000 \$ au milieu du XX^e siècle et 15.000 \$ à l'ère moderne et des campagnes futuristes.

Niveaux de Richesse

Indigent : Vous n'avez ni travail ni source de revenus, pas d'argent et aucune possession à l'exception des vêtements que vous portez. Soit vous n'êtes pas apte au travail, soit il n'y a pas de boulot pour vous. -25 points.

Pauvre : Votre capital de départ est de 1/5 de la valeur "moyenne" dans votre société. Vous passez 50 heures par semaine à votre travail. Certains métiers vous sont inaccessibles, et vous ne trouvez pas de travail qui vous rapporte suffisamment. -15 points.

Laborieux : Votre capital de départ est de 1/2 la "moyenne" de votre société. Vous passez 40 heures par semaine à votre travail. La plupart des métiers vous sont accessibles, mais vous ne gagnez pas beaucoup. C'est par exemple le niveau d'un étudiant du XX^e siècle. -10 points.

Moyen : Vous appartenez à la classe moyenne de votre société. Vous passez 4 à 8 heures par semaine à votre travail, et vous menez un style de vie normal. *Aucun point*.

Aisé : Vous travaillez pour vivre, mais votre niveau de vie est supérieur à la moyenne. Vous consacrez 40 heures par semaine à votre métier. Votre capital de départ est le double de la moyenne. 10 points.

Riche : Votre capital de départ est 5 fois supérieur à la moyenne ; vous vivez très bien. Votre métier ne vous prend que 20 heures par semaine. Ce niveau de richesse, ainsi que les niveaux supérieurs, nécessite l'autorisation du MJ. 20 points.

Très Riche : Votre capital de départ est 20 fois supérieur à la moyenne. Vous ne passez que 10 heures à votre travail (ce n'est pratiquement plus un vrai métier). 30 points.

Variable

Millionnaire : Votre capital de départ est 100 fois supérieur à la moyenne. Vous travaillez 10 heures par semaine. Vous pouvez presque faire tout ce que vous voulez sans vous soucier du prix. 50 points.

Milliardaire : Une fois que vous avez acheté l'avantage Millionnaire, vous pouvez acquérir des niveaux de Richesse supplémentaires. Chaque niveau multiplie votre richesse par 10, et vous accorde un niveau gratuit de Statut (maximum 2 de plus que le niveau gratuit déjà accordé par l'avantage Riche). 25 points/niveau.

AMIS & ENNEMIS

De nombreux personnages ont des PNJ qui ont de très bonnes ou très mauvaises relations avec eux. Des amis puissants auxquels vous pouvez faire appel en cas de besoin sont un *avantage* ; des amis faibles que vous devez protéger sont un *désavantage*, comme de puissants ennemis.

Fréquence d'Apparition : Lorsqu'un personnage possède de tels amis ou ennemis, le MJ fait un test par aventure pour voir s'ils apparaissent. Cette Fréquence d'apparition modifie la valeur d'un PNJ en tant qu'avantage ou désavantage, après que tous les autres facteurs ont été appliqués, comme suit :

Apparaît presque tout le temps (jet de 15 ou moins) : triple coût.

Apparaît souvent (jet de 12 ou moins) : double coût.

Apparaît de temps en temps (jet de 9 ou moins) : coût normal.

Apparaît rarement (jet de 6 ou moins) : coût réduit de moitié.

Note sur le Niveau de Puissance : Les règles ci-dessous se basent sur des PJ à 100 points ; dans une campagne plus (ou moins) puissante, ajustez la valeur en points de ces PNJ en fonction.

Dépendants

Un PNJ dont vous êtes responsable est un *dépendant*, et il s'agit d'un désavantage. Il peut s'agir de votre enfant, de votre compagnon, de votre épouse ou de toute autre personne envers laquelle vous vous sentez une obligation. Si votre dépendant est kidnappé pendant le jeu, vous devez lui porter secours aussi vite que vous le pouvez. Si votre Dépendant a des ennuis et que vous ne l'aidez pas immédiatement, le MJ peut vous retirer les points de bonus (p. 21) comme sanction. En outre, vous n'obtenez jamais de points de personnage après une partie où l'un de vos Dépendants a été tué ou grièvement blessé.

Le Dépendant est créé comme tout autre personnage, mais sur une base de 50 points ou moins. Un Dépendant construit sur 0 point vaut -16 points ; s'il est construit sur 1 à 25 points, il vaut -12 points ; sur 26 à 50 points il vaut -6 points. Un Dépendant construit sur une base supérieure ne rapporte aucun bonus.

Plus le dépendant a d'importance pour vous, plus sa valeur est grande. Si la personne n'est qu'une connaissance, divisez la valeur par deux. Pour un ami proche, utilisez la valeur indiquée. Pour un être très cher, doublez la valeur.

Aucun personnage ne peut gagner de points pour plus de deux dépendants à la fois.

Alliés

Les alliés sont des camarades loyaux, des assistants fidèles, ou des amis de longue date qui sont suffisamment compétents pour vous accompagner dans vos aventures. Avoir un Allié est un Avantage. Un Allié est un PNJ, et doit être joué comme tel. Même si les Alliés sont généralement d'accord avec les suggestions des PJ, ce ne sont pas des marionnettes. De même, un PJ ne doit pas recevoir de points de personnage pour les parties durant lesquelles il a trahi, attaqué ou mise en danger de manière inutile un de ses Alliés.

Un Allié est créé comme un PJ. Un Allié construit sur 51 à 75 points ne coûte pas de point, mais doit être protégé comme un Dépendant. Un Allié construit sur 76 à 100 points coûte 5 points. Un Allié construit sur une base de 101 à 150 points vaut 10 points. Un allié construit sur une base supérieure de 50 points à celle du PJ est en fait un Protecteur (voir plus loin).

Un Allié possédant des capacités spéciales (pouvoirs magiques dans un monde non magique, équipement bien au-delà du NT de l'univers de jeu) coûte 5 à 10 points supplémentaires, à la discrétion du MJ.

Comme pour les Dépendants, choisissez une fréquence d'apparition qui correspond à l'histoire de l'Allié.

Notés que les PNJ Alliés doivent eux aussi payer le coût du PJ en tant qu'Allié. Pour un PJ normal à 100 points, cela coûte 5 points.

Protecteurs

Les amis des PJ particulièrement puissants sont appelés *Protecteurs*. A l'instar des Alliés, les Protecteurs sont des PNJ, créés à l'origine par le joueur mais contrôlés par le MJ. Un Protecteur peut être un conseiller, un mécène ou un employeur (mais vous pouvez avoir un travail sans avoir de protecteur). Contrairement à un Allié, un Protecteur ne part pas à l'aventure avec le PJ : le Protecteur offre ses conseils, ses connaissances, son équipement, son influence, etc.

La valeur en points d'un Protecteur dépend de sa puissance. Un individu puissant (sur une base d'au moins 150 points) ou un groupe restreint disposant d'une richesse au moins 1.000 fois supérieure à la moyenne de l'univers de jeu, valent 10 points. Un individu particulièrement puissant (au moins 200 points) ou une organisation assez influente (10.000 fois la richesse de base) vaut 15 points. Une organisation très puissante (1.000.000.000 de fois la richesse de base) vaut 25 points. Un gouvernement national ou une organisation internationale (à la richesse incalculable) vaut 30 points.

Si un Protecteur fournit du matériel utile, cela augmente sa valeur si vous pouvez utiliser ce matériel pour vos propres intérêts. Dans la plupart des cas, cela ajoute 5 points au coût du Protecteur. Si le matériel vaut plus que la richesse de départ de la campagne, cela vaut 10 points.

Comme un Allié, un Protecteur qui possède des capacités spéciales coûte 5 à 10 points supplémentaires, à la discrétion du MJ.

Enfin, choisissez une fréquence d'apparition appropriée.

Ennemis

Un PNJ ou une organisation qui cherchent à vous nuire ou à vous tuer sont des *Ennemis*. C'est à vous de déterminer la nature de votre Ennemi lors de la création de votre personnage, et vous devez expliquer au MJ pourquoi cet Ennemi vous en veut. Le MJ a toujours le droit de refuser le choix d'un Ennemi s'il considère que cela ne convient pas à la campagne.

La valeur en points d'un Ennemi dépend de sa puissance. Un seul ennemi supérieur à la moyenne (basé sur 50 points) ou un groupe de 3 à 5 personnes moyennes (25 points) valent -10 points. Un groupe de taille moyenne (6 à 20 personnes) vaut -20 points. Un groupe important (20 à 1.000 personnes) ou un groupe moyen comprenant des individus hors du commun ou surhumains valent -30 points. Un gouvernement entier ou tout autre groupe formidablement puissant valent -40 points.

Une fois que vous connaissez le coût de base de l'Ennemi, choisissez une fréquence d'apparition adaptée.

Etant donné qu'un nombre trop important d'Ennemi peut ruiner une campagne, aucun personnage ne peut prendre plus de deux Ennemis ou prendre plus de 60 points de désavantage dans des Ennemis.

AVANTAGES

Les Avantages sont des aptitudes innées. En général, un personnage ne peut recevoir des Avantages que lors de sa création. Par la suite, il n'a aucun moyen de les acheter ou de les "gagner" (Notez cependant que la magie ou la technologie peuvent autoriser certaines exceptions à cette règle). Chaque avantage a un coût en points de personnage. Un personnage peut prendre autant d'avantage qu'il peut en acheter.

Pour certains avantages, le coût est fixe. Pour d'autre, on peut acheter plusieurs niveaux du même Avantage.

Aptitude Magique (Magerie) 12/25/35 points

Vous avez un don inné pour la magie. Lorsque vous apprenez un sortilège (voir p. 30), vous l'apprenez comme si votre QI était égal à (QI+Magerie). Lorsque vous voyez un objet magique pour la première fois, puis lorsque vous le touchez, le MJ fait un test sous votre QI+Magerie pour déterminer si vous percevez sa nature magique.

Niveau 1 : 15 points Niveau 2 : 25 points Niveau 3 : 35 points

Aptitude Musicale

1 point/niveau

Vous avez un don naturel pour la musique et les instruments de musique. Votre niveau d'aptitude musicale est un bonus à l'apprentissage du Chant ou d'un instrument. C'est-à-dire que lorsque vous apprenez une compétence musicale, vous l'apprenez comme si votre QI était égal à (QI+Aptitude Musicale). Ce bonus s'ajoute également à la SA pour la compétence de Chant. Coût : 1 point par +1 de bonus.

Chance

15/30/60 points

Certaines personnes naissent avec de la chance. Une fois par heure de jeu, vous pouvez relancer un jet de dé deux fois (cela doit être le dernier jet que vous avez effectué) et garder le meilleur des trois résultats. Si le MJ fait les jets (par exemple pour voir quelque chose), vous pouvez lui dire que vous utilisez votre chance, et il doit faire trois jets et prendre en compte le meilleur résultat. 15 points.

La *Chance Extraordinaire* fonctionne de la même façon, mais vous pouvez l'utiliser toutes les 30 minutes. 30 points.

La *Chance Incroyable* peut servir toutes les 10 minutes ! 60 points.

Votre chance ne s'applique que lorsque votre personnage fait un test pour accomplir une action, OU sur des événements qui vous affectent au moins partiellement, OU lorsqu'on vous attaque (auquel cas votre adversaire fait trois jets et conserve le pire).

La Chance ne peut pas se partager. Si Sam le Costaud essaie de défoncer une porte, Louis Coup-de-Bol ne peut pas se tenir derrière lui et lui transférer sa chance. Il devra défoncer la porte lui-même.

Une fois que vous vous êtes servi de votre Chance, vous devez attendre une heure (ou 30 minutes, ou 10 minutes) avant de l'utiliser à nouveau.

Votre Chance ne peut pas s'accumuler : si vous ne l'utilisez pas pendant 3 heures, vous ne pourrez pas pour autant l'utiliser 3 fois de suite.

Don des Langues

2 points/niveau

Vous apprenez rapidement les langues étrangères. Chaque fois que vous que vous apprenez une compétence de langage (voir p. 17) ajoutez votre niveau de Don des Langues à votre QI.

Empathie

15 points

Vous avez un "feeling" avec les gens. Lorsque vous rencontrez quelqu'un pour la première fois, ou lorsque vous croisez quelqu'un que vous n'aviez pas vu depuis longtemps, vous pouvez demander au MJ de tester votre QI. Il vous dira alors ce que vous "ressentez" à propos de cette personne (un échec signifie que le MJ peut vous mentir). Ce talent, lorsqu'il fonctionne, est bien pratique pour débusquer les imposteurs, détecter les possessions démoniaques, et évaluer la loyauté des PNJ. Vous pouvez également vous en servir pour détecter si quelqu'un ment... bien sûr, cela ne vous apprendra pas forcément la vérité.

Empathie Animale

5 points

Vous comprenez et vous aimez les animaux, et ils vous le rendent. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tout jet de réaction d'un animal sauvage, et +4 aux jets de réaction des animaux domestiques. Vous avez également +4 en Dressage, Equitation, et dans les autres compétences en rapport avec les animaux. En revanche, vous ne pouvez pas tuer un animal sans une bonne raison, et vous devriez tenter d'empêcher les autres de l faire. Notez que tuer pour se nourrir est parfaitement acceptable, et en situation de chasse, vous bénéficiez d'un bonus de +3.

Force de Caractère

4 points/niveau

Vous avez bien plus de "volonté" que la moyenne. Votre niveau de Force de Caractère s'ajoute à votre QI lorsque vous faites un test de Volonté (p. 24) dans n'importe quelle situation, y compris résister à la distraction, l'intimidation, la séduction, la torture, l'hypnose ou les intrusions mentales mystiques. En revanche, cet avantage ne vous aide pas lors des combats à résister aux chocs. Coût : 4 points par +1.

Guérison Rapide

5 ou 15 points

Vous ne pouvez bénéficier de cet avantage que si votre SA est de 10 ou plus. Vous récupérez rapidement de tous les genres de blessures. Chaque fois que vous faites un test pour récupérer votre SA (p. 28), ou quand vous faites un test pour surmonter une blessure paralysante (p. 28), ajoutez 5

points à votre SA effective. Cette faculté ne vous permet pas de récupérer plus rapidement des "chocs". Coût : 5 points.

Guérison Eclair : Comme ci-dessus, mais lorsque vous récupérez votre SA, une réussite vous redonne deux points de vie. Coût : 15 points.

Haute Technologie 20/50/100 points

Vous disposez d'une technologie supérieure au PJ moyen dans la campagne. Plus l'écart technologique est important, plus cet avantage coûte cher. Le MJ doit se montrer prudent avec cet avantage, car il accorde à certains PJ des outils et des armes supérieurs aux autres. Voir p. 32 pour les Niveaux technologiques.

NT+1 : 20 points NT+2 : 50 points NT+3 : 100 points

Un avantage de plus de 3 NT ne convient pas aux PJ, et transformera les PNJ en demi-dieux, en particulier dans les campagnes de NT 10+.

Immunité/Résistance aux Maladies 5/10 points

Votre corps résiste naturellement aux organismes infectieux. Les invasions virales et fongiques sont considérées comme des "maladies", mais les parasites supérieurs (comme les tiques) ne le sont pas. Si vous êtes Résistant aux Maladies, vous bénéficiez de +8 à votre SA pour éviter d'attraper une maladie. 5 points.

Si vous êtes Immunisé, vous n'attrapez jamais de maladie, même si on vous les injecte volontairement. Vous ne pouvez prendre l'avantage Immunisé aux Maladies que si votre SA est de 12 ou plus. Vous conservez cependant cet Avantage si votre SA est réduite par la suite. 10 points.

Lettré Variable

Le MJ doit décider le niveau d'alphabétisation de sa campagne : les gens sont-ils pour la plupart *lettrés*, *semi-lettrés* ou *illettrés* ? *Lettré* est le niveau normal des décors technologiques, *semi-lettré* est courant dans les décors de la renaissance ou post-apocalyptique, et *illettré* est en général le niveau des décors médiévaux ou de fantasy. Sautez cette section 'il n'y a pas de forme écrites dans les langues de votre campagne.

Etre d'un niveau supérieur à la moyenne de la campagne est un avantage. Un niveau inférieur est un désavantage.

Lettré : Vous pouvez lire et écrire dans toutes les langues que vous parlez (voir *Langages* p. 17), avec pour seule limite votre compétence dans ces langues. Cela vaut 0 point dans un monde lettré, 5 points dans un monde semi-lettré et 10 points dans un monde illettré.

Semi-Lettré : Vous comprenez les phrases simples, et vous pouvez même écrire lentement en vous appliquant, mais les textes complexes, la poésie et les ouvrages spécialisés vous sont inaccessibles. Cela vaut -5 points dans un monde lettré, 0 point dans un monde semi-lettré, et 5 points dans un monde illettré.

Illettré : Vous ne savez ni lire ni écrire. Cela vaut -10 points d'un monde lettré, -5 points dans un monde semi-lettré et 0 point dans un monde illettré.

Résolution 5 points

Lorsque vous avez quelque chose en tête, vous vous concentrez ! Vous gagnez +3 lorsque vous accomplissez des tâches de longue haleine, mais vous risquez d'oublier le reste pendant ce temps (à moins de réussir un test de Volonté). Faites un jet à -5 pour remarquer les interruptions.

Réflexes de Combat 15 points

Vous possédez des réflexes hors du combat et vous n'êtes jamais surpris plus de quelques secondes. Vous bénéficiez de +1 à toute Défense Active en combat (p. 26). Vous n'êtes jamais paralysé par la surprise et vous avez un bonus de +6 aux tests de QI pour récupérer d'un "choc" mental. (voir p. 28)

Résistance à la Douleur 10 points

Vous êtes aussi sensible que les autres aux blessures, mais elles ne vous font pas aussi mal. Si vous êtes blessé en combat, vous n'êtes pas sonné et vous ne subissez pas de pénalité de "choc" (p. 28) au tour suivant. *Exception* : un coup à la tête peut quand même vous sonner. Si vous êtes soumis à la torture, vous bénéficiez de +3 pour résister. Le MJ peut

également vous accorder +3 pour résister à la douleur dans d'autres circonstances.

Résistance au Poison 5 points

Vous êtes moins sujet aux effets des poisons : vous bénéficiez de +3 pour résister à leurs effets.

Robustesse 10/25 points

Votre chair et votre peau sont plus résistante que la moyenne. Votre corps lui-même possède un score de "Résistance aux Dommages" (RD) – voir p. 28. Cette RD est traitée de la même manière que la RD d'une armure. Soustrayez-là aux dommages subis avant d'appliquer le multiplicateur de taille ou d'empalement.

La Robustesse ne permet pas à votre peau de "dévier" les armes. Ces dernières la percent quand même, et vous saignez normalement. Mais cela ne vous blesse pas. Si une arme empoisonnée perce votre peau, le poison vous inflige ses dommages normaux.

Coût : 10 point pour une RD de 1, ou 25 points pour une RD de 2. Une RD supérieure n'est pas accessible aux humains normaux.

Sens Commun 10 points

Chaque fois que vous allez faire quelque chose que le MJ estime stupide, il teste votre QI. Une réussite signifie qu'il doit vous avertir, "Tu es sûr que c'est la bonne chose à faire ?..." Cet avantage permet à un joueur impulsif d'incarner un personnage réfléchi.

Sens du Danger 15 points

Cela ne fonctionne pas à tous les coups, mais parfois vous avez ce petit frisson sur votre nuque, et vous sentez que quelque chose ne va pas... Si vous possédez le Sens du Danger, le MJ fait un jet sous votre QI en secret dans chaque situation impliquant une embuscade, un désastre immédiat ou tout autre menace similaire. Un test réussi signifie que vous sentez que quelque chose de mauvais va se produire. Un résultat de 3 ou 4 vous permet d'avoir une vague idée de la nature du danger.

Sens de l'Orientation 5 points

Vous savez toujours où est le nord, et vous pouvez toujours retrouver un chemin que vous avez effectué au cours du mois précédent. Cette capacité ne fonctionne pas dans les environnements particuliers tels que l'espace interstellaire ou les limbes du plan astral, mais il fonctionne sous terre, sous l'eau, et sur les autres planètes. Cela vous donne également un bonus de +3 à la compétence de Navigation.

Sens Aiguisés 2 points/niveau

Vous avez des sens supérieurs à la moyenne. Une *Ouïe Fine* vous donne un bonus de QI chaque fois que vous faites un test pour entendre quelque chose, ou lorsque le MJ le fait pour vous. Un *Goût/Odorât Aiguisé* vous donne un bonus lorsque vous faites un test pour remarquer une saveur ou une odeur. Une *Vision Aiguisée* vous donne un bonus lorsque vous tentez de voir quelque chose. Chaque sens aiguisé est un avantage séparé, et coûte 2 points par +1 au jet. Par exemple, *Ouïe Fine* +6 coûte 12 points.

Souplesse 5 points

Votre corps est extraordinairement flexible. Vous bénéficiez de +3 à vos tests d'Escalade, lorsque vous tentez d'échapper à des liens ou des menottes, et à vos jets de Mécanique (pour atteindre le moteur, bien sûr !)

Témérité 15 points

La chance semble vous sourire lorsque vous prenez des risques. Chaque fois que vous prenez des risques inconsidérés (à la discrétion du MJ), vous gagnez +1 à tous vos tests de compétence. En outre, vous pouvez relancer tout échec critique qui se produit alors que vous vous comportez ainsi.

Exemple : Si vous êtes attaqué par un gang armé de Uzis, vous ne bénéficiez pas de ce bonus si vous vous accroupissez derrière un mur et ripostez depuis cet abri, mais vous en profitez si vous sautez par-dessus le mur et que vous chargez en hurlant !

Vigilance

5 points/niveau

C'est un bonus général que vous obtenez pour *tous* vos jets de perception (p. 24), ou lorsque le MJ fait un test pour vous. Cet avantage peut s'ajouter aux sens aiguisés. Coût : 5 points pour chaque +1 à votre test.

Vision Nocturne

10 points

Vos yeux s'adaptent rapidement à l'obscurité. Vous ne pouvez pas voir dans les ténèbres absolues, mais s'il existe une quelconque source de lumière, vous pouvez voir avec une certaine précision. Vous ne subissez pas les pénalités dues à l'obscurité, sauf dans l'obscurité totale.

DESAVANTAGES

Les Désavantages sont des problèmes acquis avant que le personnage n'entre dans le jeu. En règle générale, un personnage ne peut recevoir de désavantages qu'à sa création.

Chaque désavantage a un coût *négligeable* en points de personnage. Les désavantages vous accordent donc des points supplémentaires qui vous permettront d'améliorer votre personnage dans d'autres domaines. En outre, une imperfection ou deux rendent votre personnage plus intéressant et réaliste, et augmentent le plaisir du jeu.

Il est possible de "racheter" certains avantages et de s'en débarrasser plus tard en dépenser un nombre de points égal à la valeur du désavantage (voir p. 21).

"Bons" Désavantages : Des vertus comme l'Honnêteté ou le Sens du devoir sont considérés comme des désavantages, car ils limitent votre liberté d'action. Par exemple, une personne Honnête aura des difficultés à mentir, même pour une bonne cause. De fait, en termes de jeu, certaines vertus sont traitées comme des désavantages. Ainsi, si vous désirez un personnage vraiment héroïque, vous n'avez pas à prendre de "défauts" : vous pouvez obtenir des points supplémentaires en ne choisissant que ces désavantages vertueux.

Limite aux désavantages : Le MJ devrait faire attention au nombre de désavantages qu'il autorise les joueurs à prendre. Un trop grand nombre risque de transformer votre campagne en foire. **Limite suggérée : les désavantages ne devraient pas rapporter plus de 40 points.** Les traits sociaux négatifs (pauvreté, laideur, mauvaise réputation, faible Statut...) les dépendants, les Ennemis et les points obtenus en réduisant un attribut en dessous de 8 comptent dans cette limite. En revanche, si un unique désavantage particulièrement important est choisi, il peut dépasser cette limite.

Problèmes Mentaux : De nombreux désavantages mentaux permettent au personnage atteint d'effectuer des jets de QI ou de Volonté pour les surmonter. Dans ce cas, tout résultat de 14 ou plus est *toujours* un échec. Autrement, des personnages ayant une valeur élevée en QI seraient quasiment immunisés à leurs problèmes – et ce n'est pas comme cela que ça marche !

Avarice

-10 points

Similaire à la Cupidité (voir plus loin), excepté que vous vous préoccupez plus de protéger vos possessions. On peut être à la fois avare et cupide ! Vous devez faire un test de Volonté chaque fois que vous êtes appelé à dépenser de l'argent, et vous devez toujours chercher le meilleur prix possible. Si la dépense est importante, le jet de Volonté peut se faire à -5 (ou même plus). Un échec signifie que vous refusez de dépenser cet argent – ou, si cette dépense est absolument nécessaire, que vous allez vous plaindre interminablement et crier à l'assassinat.

Borgne

-15 points

Vous n'avez qu'un œil valide ; vous portez peut-être un œil de verre, ou un bandeau. Vous êtes à DX-1 en combat et dans toute activité nécessitant une bonne coordination, et vous subissez un malus de -3 aux armes à distance ou pour conduire un véhicule plus rapide qu'un cheval ou un buggy. Vous subissez en outre un malus de -1, à l'exception des créatures totalement étrangères. **Exception :** Si vous avez l'avantage Charisme, ou que vous êtes Beau ou Très Beau, cet œil vous donne un air romantique, et n'affecte plus les jets de réaction.

Brutal

-10 points

Vous aimez bousculer les gens chaque fois que vous en avez l'occasion. Selon votre personnalité et votre position, cela peut prendre la forme d'agressions physiques, de harcèlement intellectuel ou d'humiliation sociale. Faites un test de Volonté pour éviter de malmener les gens quand vous savez que ce n'est pas une bonne idée – mais pour interpréter correctement le personnage, vous devriez vous en prendre à tous ceux que vous pouvez. Personne n'apprécie les gens brutaux : vous subissez -2 aux jets de réaction.

Code de l'Honneur

-5 à -15 points

Vous accordez de la valeur à un ensemble de principes que vous suivez en toute occasion. Il existe différents codes, mais tous exigent (selon leurs propres standards) un comportement "brave" et "honoré". Un Code de l'Honneur peut être appelé "fierté", "machisme" ou "prestige". Quel que soit le nom, il s'agit d'être prêt à risquer la mort plutôt que de perdre la face... quoi que cela puisse signifier. Seuls ceux qui suivent strictement ces règles peuvent obtenir des points pour ce désavantage.

Un Code de l'Honneur est un désavantage parce qu'il implique souvent un comportement dangereux (si ce n'est périlleux). En outre, un personnage honorable peut souvent être manipulé, car ses ennemis savent qu'il est honorable.

La valeur en points des Codes varie, selon les contraintes qu'ils impliquent. En règle générale, un code informel qui ne s'applique qu'au sein d'un groupe (le code des pirates ou celui des mercenaires) vaut 5 points, un code formel qui s'applique dans un groupe (le code du gentleman) ou un code informel qui s'applique tout le temps (le code des Joyeux Compagnons) vaut -10 points, et un code formel qui s'applique tout le temps (la chevalerie) ou qui exige le suicide s'il est brisé (le Bushido) vaut -15 points. C'est toujours au MJ de décider.

Comportement Obsessionnel

-5 à -15 points

Vous avez une habitude (en général, mais pas toujours, un vice) que vous vous sentez obligé d'assouvir quotidiennement. Vous y consacrez une bonne partie de votre temps.

Le jeu, l'attraction pour une autre personne, ou même le combat sont des exemples de comportement compulsifs possibles.

En général, un jet de Volonté réussi permet de résister à cette obsession à une occasion précise. Notez que c'est très mal jouer que de tenter d'éviter systématiquement d'assouvir son obsession.

La valeur en points de ce désavantage dépend du comportement qu'il implique, de l'argent qu'il coûte, et des ennuis dans lesquels il peut plonger le personnage. C'est au MJ de déterminer la valeur exacte.

Cupidité

-15 points

Vous êtes avide de richesse. Chaque fois que vous avez l'occasion de gagner de l'argent (par un travail honnête, une aventure ou un crime) vous devez réussir un test de Volonté pour résister à la tentation. Le MJ peut modifier ce test selon la somme d'argent en jeu et votre propre richesse. De petites sommes ne tenteront pas un personnage riche, mais un personnage *pauvre* devra faire son test à -5 ou plus si on lui propose une forte somme. Les personnages *Intègres* font leur test à +5 en cas de marché douteux, et à +10 en cas de crime flagrant. Cependant, n'importe quel personnage intègre finira tôt ou tard par commettre quelque chose d'illégal.

Dur d'Oreille

-10 points

Vous n'êtes pas sourd, mais vous avez du mal à entendre. Vous êtes à QI-4 pour tous vos tests d'Ouïe, et à -4 à vos tests de Langages (p. 17) dans les situations où vous devez comprendre quelqu'un.

Faible Volonté

-8 points/niveau

Vous êtes aisément persuadé, convaincu, effrayé, corrompu et ainsi de suite. Pour chaque niveau pris, votre QI est réduit de 1 lors des tests de Volonté. La Faible Volonté affecte également les tentatives pour dominer les phobies et les problèmes mentaux.

Fainéantise -10 points

Vous détestez tous les efforts physiques. Vos chances d'obtenir une promotion ou une augmentation dans votre travail sont réduites de moitié. Si vous êtes votre propre employeur, votre revenu hebdomadaire est divisé par deux. Vous devez éviter de travailler à tout prix. Jouez-le !

Handicap -15/-25-35 points

Votre mobilité est plus ou moins réduite. Le coût dépend du handicap précis :

Patte Folle : Vous avez une mauvaise jambe ; votre Mouvementement et votre Esquive (voir p. 21) sont réduits de 3 points. Vous subissez une pénalité de -3 dans toutes les compétences physiques nécessitant de courir ou de marcher. Cela comprend toutes les compétences d'armes de contact ou de corps à corps (les armes à distance ne sont pas affectées). -15 points.

Unijambiste : Vous avez perdu une jambe. Vous êtes à -6 dans toutes les compétences physiques qui impliquent l'usage de vos jambes. Vous ne pouvez pas courir ; en utilisant une béquille ou une jambe de bois, vous disposez d'un Mouvementement maximum de 2 (autrement vous ne pouvez même pas marcher). Si vous avez accès aux prothèses du NT 6 (XX^e siècle), vous pouvez réduire les effets de ce désavantage à ceux d'une patte folle, mais vous devez alors racheter la différence d'une manière ou d'une autre (la technologie de NT 8+ pourrait remplacer la jambe, mais ce n'est alors plus un désavantage). -25 points.

Gloutonnerie -5 points

Vous adorez manger et boire. Si vous en avez l'occasion, vous devez vous encombrer de provisions. Vous ne devriez jamais sauter volontairement un repas. Pour résister à une offre de repas ou de boisson, vous devez réussir un test de Volonté. La Gloutonnerie n'est pas une faiblesse dramatique, mais elle deviendra vite évidente pour ceux qui vous côtoient.

Honnêteté -5 points

Vous détestez mentir – ou vous ne savez tout simplement pas. Pour rester silencieux au sujet d'une vérité gênante (mensonge par omission), vous devez faire un test de Volonté. Pour dire un mensonge, vous devez faire un test de Volonté à -5 ! Un échec signifie que vous laissez échapper la vérité, ou que vous bafouillez tellement qu'il est évident que vous mentez.

Impulsivité -10 points

Vous détestez parler et discuter. Vous préférez l'action ! Lorsque vous êtes seul, vous agissez d'abord et vous réfléchissez ensuite. Dans un groupe, lorsque vos amis veulent faire une pause et discuter de la situation, vous devriez donner rapidement votre avis et foncer. Jouez-le ! S'il est absolument nécessaire de discuter, vous devez faire un test de Volonté pour vous y résoudre.

Intégrité -10 points

Vous DEVEZ obéir à la loi et tout faire pour amener les autres à faire de même. C'est une véritable obsession ; il s'agit en fait d'un type particulier de Code de l'Honneur. Il s'agit d'un désavantage, car cela limite souvent vos possibilités. En face de lois déraisonnables, vous pouvez tenter un test de QI pour voir la "nécessité" d'enfreindre la loi, et un test de Volonté pour vous y résoudre ensuite ! Si vous vous comportez de manière malhonnête, le MJ peut vous pénaliser pour mauvaise interprétation de votre personnage.

Vous avez le droit de mentir si cela n'implique pas d'enfreindre la loi. L'Honnêteté est un désavantage distinct.

Jalousie -10 points

Vous réagissez systématiquement mal envers ceux que vous estimez plus intelligents, plus attirants ou plus gâtés que vous ! Vous vous opposerez à tout projet proposé par un "rival", et vous détestez voir quelqu'un d'autre que vous sous les feux de la rampe. Si un PNJ est Jaloux, le MJ soustrait 2 à 4 points à sa réaction à la victime de sa jalousie.

Jeunesse -2 à -6 points

Vous êtes mineur selon les standards de votre culture de 1 à 3 ans en dessous de l'âge légal, à -2 points par année. Vous subissez un malus de -2 aux réactions des gens avec qui vous tenter de traiter en adulte. ; ils vous apprécient peut-être, mais ils ne vous respectent pas complètement. Vous risquez également de ne pas avoir accès aux boîtes de nuit, aux véhicules, aux guildes, et ainsi de suite, selon l'univers de jeu. Vous devez noter le passage du temps et "racheter" ce désavantage lorsque vous atteignez l'âge légal (en général 18 ans) pour votre société.

Lâcheté -10 points

Vous êtes extrêmement prudent en ce qui concerne votre bien-être physique. Chaque fois que vous êtes appelé à vous mettre en situation de danger, vous devez faire un test de Volonté. Si vous risquez la mort, le test est à -5. Si vous échouez, vous devez refuser de vous mettre en danger – à moins qu'on vous menace d'un danger encore plus grand ! Les soldats, les policiers et autres personnes du même genre réagissent à -2 envers vous s'ils savent que vous êtes un lâche.

Manchot -20 points

Vous avez perdu un bras (ou vous êtes né sans). On considère qu'il s'agit du bras gauche si vous êtes droitier, et vice versa. Vous ne pouvez pas utiliser une épée et un bouclier, ou deux armes en même temps, ou faire quoi que ce soit nécessitant l'usage des deux mains. Tout ce qui peut être fait à une seule main n'implique aucun malus. Dans les cas limites, il vaut mieux accorder au personnage un test de DX à -4.

Mauvais Caractère -10 points

Vous ne contrôlez pas vos émotions. Dans toute situation stressante, vous devez faire un test de Volonté. Un échec signifie que vous perdez votre sang-froid, et vous devez agresser, attaquer ou agir d'une manière ou d'une autre à l'encontre de la source du stress.

Mauvaise Vue -10/-25 points

Vous pouvez être myope ou presbyte – à vous de choisir. Si vous êtes myope, vous ne pouvez pas lire les petits caractères à plus de 30 centimètres, ou les panneaux à plus de 10 mètres. Lorsque vous utilisez une arme, vous subissez -2 à tous vos tests de compétence.

Si vous êtes presbyte, vous avez de grandes difficultés à lire un livre (3x le temps normal) et vous êtes à DX-3 pour tout travail manuel de précision.

Un personnage de NT 5 ou plus peut se procurer des lunettes qui compensent la mauvaise vue lorsqu'il les porte ; au XX^e siècle, les lentilles de contact sont disponibles. Souvenez-vous que ces appareils peuvent être perdus ou endommagés pendant l'aventure ! Un personnage commençant dans un NT où la vision peut être corrigée, la Mauvaise Vue ne vaut que -10 points. Pour un personnage d'une époque antérieure, la Mauvaise Vue vaut -25 points.

Obstination -5 points

Vous voulez toujours agir à votre manière. Il est difficile de s'entendre avec vous – jouez-le ! Vos amis vont devoir faire un bon nombre de tests de Baratin pour vous amener à suivre leurs plans. Les autres réagissent à -1 envers vous.

Pacifisme -15 points

Vous êtes opposé à la violence. Cela peut prendre deux formes :
Autodéfense uniquement : Vous ne vous battez que pour vous défendre vous ou vos proches, en n'utilisant pas plus de force que nécessaire (aucun coup préventif autorisé !) Vous devez faire de votre mieux pour décourager les autres de provoquer un combat. -15 points.

Refus de Tuer : Vous pouvez vous battre autant que vous voulez, vous pouvez même provoquer le combat, mais vous ne pouvez rien faire qui risque de provoquer la mort de votre adversaire. Cela comprend abandonner un ennemi blessé à son sort. Vous devez faire votre possible pour empêcher vos compagnons de tuer. Si vous tuez quelqu'un (ou que vous vous sentez responsable de sa mort), vous subissez immédiatement une dépression nerveuse. Lancez 3 dés et soyez complètement abattu et

inutile (jouez-le) pendant ce nombre de jours. Pendant cette période, vous devez faire un test de Volonté pour accomplir toute action violente envers quiconque, quelle que soit la raison. *-15 points*.

Phobies

Une "phobie" est la peur d'un objet, d'une créature ou d'une situation spécifiques. De nombreuses peurs sont rationnelles, mais une phobie est irrationnelle. Plus l'objet de la phobie est courant, plus sa valeur en points est élevée. Si vous avez une phobie, vous pouvez la dominer temporairement en réussissant un test de Volonté... mais la peur persiste. Même si vous dominez votre phobie, vous êtes à QI-2 et DX-2 tant que vous êtes en présence de la source de votre phobie, et vous devez faire un test toutes les 10 minutes pour vérifier si la peur s'empare de vous. Sur un échec, vous vous repliez, vous fuyez, vous paniquez...

Si la victime d'une phobie est menacée avec l'objet de sa peur, elle doit faire un test de Volonté à +4 ; Sur un échec, la victime s'effondre, mais ne parle pas forcément.

Quelques phobies courantes : sang (hémophobie, *-10 points*), foule (démophobie, *-15 points*), obscurité (scotophobie, *-15 points*), chiens (cynophobie, *-5 points*), espaces clos (claustrophobie, *-16 points*), hauteurs (acrophobie, *-10 points*), espaces ouverts (agoraphobie, *-10 points*) ; araignées (arachnophobie, *-5 points*), nombre 13 (triskadécaphobie, *-5 points*), choses inconnues (xénophobie, *-15 points*).

Présomptueux

-10 points

Vous vous croyez bien plus puissant, intelligent et compétent que vous ne l'êtes en réalité, et vous devriez vous comporter en conséquence. Chaque fois (selon le MJ) que vous vous montrez trop prudent, vous devez faire un test de QI. Un échec signifie que vous ne pouvez pas être prudent... vous devez foncer comme si vous étiez capable de gérer la situation. Un personnage présomptueux bénéficie de +2 aux jets de réaction des PNJ jeunes ou naïfs (ils le croient vraiment aussi fort qu'il le prétend), mais les personnages expérimentés réagissent à -2 envers vous. Un personnage présomptueux peut être fier ou prétentieux, ou tout simplement déterminé, mais il faut le jouer !

Primitif

-5 points/NT

Vous êtes issu d'une culture au NT *inférieur* (voir p. 32) à celui de la campagne. Vous n'avez aucune connaissance (ou compétence par défaut) en rapport avec l'équipement au-dessus de votre NT. Vous ne pouvez commencer qu'avec les compétences et l'équipement disponibles dans votre culture.

La valeur de ce désavantage est de -5 points par NT de moins que la moyenne de la campagne.

Vous ne pouvez pas acquérir de compétences mentales en rapport avec l'équipement de NT supérieur au votre tant que vous n'avez pas racheté ce désavantage. Vous pouvez acquérir les compétences physiques (conduite, armement...) normalement si vous trouvez un professeur.

Pyromanie

-5 points

Vous aimez le feu ! Vous aimez aussi *mettre* le feu. Vous ne devez jamais laisser passer une occasion de provoquer un incendie, ou d'en contempler un. Lorsque c'est absolument nécessaire, faites un test de Volonté pour surmonter votre amour du feu.

Sens du devoir

-5/-10/-15/-20 points

Vous vous êtes imposé un sentiment de devoir. Si ce sens du devoir a pour objet une personne, vous ne la trahirez jamais et vous ne la laisserez pas souffrir si vous pouvez l'aider. Si vous êtes connu pour avoir le sens du devoir, les autres réagissent à +2 envers vous pour vous faire confiance dans une situation dangereuse. Si vous allez à l'encontre de votre sens du devoir, le MJ peut vous sanctionner pour mauvaise interprétation de votre personnage.

Le joueur définit le groupe envers lequel il se sent un devoir, et le MJ fixe la valeur en points. Exemples : seuls les amis proches et les compagnons (*-5 points*), toutes vos connaissances personnelles (*-10 points*), une nation ou un groupe important (*-10 points*), tous les humains (*-15 points*), tous les êtres vivants (*-20 points*).

Serment

-1 à -15 points

Vous avez fait un serment que vous prenez au sérieux. La valeur précise d'un Serment est laissée à l'appréciation du MJ, mais devrait être en rapport avec l'inconvénient que le Serment représente. Un *Serment Futile* comme "toujours porter du rouge" est un *Trait de Caractère* (voir plus loin) à -1 point. Un *Serment Mineur*, comme être végétarien, vaut -5 points. Un *serment Majeur*, comme "ne jamais utiliser d'armes tranchantes", vaut -10 points. Un *serment Suprême*, comme "Toujours se battre de la mauvaise main" vaut -15 points.

TRAITS

Un Trait n'est pas un avantage, et ce n'est pas forcément un désavantage. C'est juste une particularité de votre personnage. Par exemple, un trait majeur comme la Cupidité est un désavantage. Mais si vous insistez pour être payé en or, c'est un Trait.

Vous pouvez prendre jusqu'à cinq Traits à -1 point chacun... ainsi, vous aurez 5 points de plus à dépenser ailleurs. Cela ne compte pas dans la limite au nombre de désavantages autorisés dans votre campagne.

Le seul inconvénient d'un Trait est que vous *devez* le jouer. Si vous choisissez le trait "n'aime pas les hauteurs" mais que vous passez votre temps à grimper aux arbres et à escalader les falaises, le MJ vous pénalisera pour mauvaise interprétation. Les points que vous perdrez alors seront bien plus importants que ceux que vous aurez gagnés par les Traits. Alors ne prenez pas un Trait que vous n'êtes pas prêt à jouer !

COMPETENCES

Une Compétence est un type particulier de connaissance. Le karaté, la mécanique automobile et la langue anglaise sont des compétences, par exemple.

Chacune de vos compétences est représentée par une valeur numérique appelée *niveau de compétence* ; plus le niveau est élevé, meilleure est la compétence. Lorsque vous tentez de faire quelque chose, vous (ou le MJ) lancez 3 dés sous la compétence appropriée, modifiée selon la situation à la discrétion du MJ. Si le résultat est *inférieur ou égal* à votre score (modifié) dans cette compétence, vous réussissez. Mais un jet de 17 ou 18 est toujours un échec.

Certaines compétences diffèrent selon le *niveau technologique* ("NT" en abrégé). Ces compétences sont désignées par le signe /NT. Voir p. 32 pour plus d'information sur les niveaux technologiques.

Apprentissage des Compétences

Pour apprendre ou améliorer une compétence, vous devez dépenser des points de personnage. Les compétences se répartissent en compétences *physiques* et *mentales*. Les tableaux ci-dessous montrent le coût en points pour apprendre chaque compétence.

La première colonne indique le niveau de compétence que vous essayez d'atteindre, *en fonction de l'attribut principal*. Il s'agit en général de la DX pour les compétences physiques et de la QI pour les mentales ; les exceptions sont indiquées dans la description des compétences. Si votre DX est de 12, alors un niveau de "DX-1" vaut 11, "DX" vaut 12, "DX+1" vaut 13 et ainsi de suite.

Les autres colonnes indiquent les coûts en points pour apprendre les compétences en fonction de leur *difficulté* : *Facile*, *Moyenne*, *Difficile* et *Très Difficile*. Plus les compétences sont ardues, plus elles coûtent de points !

COMPETENCES PHYSIQUES

Niveau Final	Difficulté de la Compétence		
	Facile	Moyenne	Difficile
DX-3	-	-	½ point
DX-2	-	½ point	1 point
DX-1	½ point	1 point	2 points
DX	1 point	2 points	4 points
DX+1	2 points	4 points	8 points
DX+2	4 points	8 points	16 points
DX+3	8 points	16 points	24 points
DX+4	16 points	24 points	32 points

COMPETENCES MENTALES

Niveau Final	Difficulté de la Compétence			
	Facile	Moyenne	Difficile	Très Difficile
QI-4	-	-	-	½ point
QI-3	-	-	½ point	1 point
QI-2	-	½ point	1 point	2 points
QI-1	½ point	1 point	2 points	4 points
QI	1 point	2 points	4 points	8 points
QI+1	2 points	4 points	6 points	12 points
QI+2	4 points	6 points	8 points	16 points

Les améliorations supérieures suivent la même progressions : 8 points supplémentaires par niveau pour les compétences physiques, 4 par niveau pour les compétences mentales Très Difficiles, 2 par niveau pour les autres compétences mentales.

Limite aux Compétences de Départ

Le *nombre maximum* de points de personnage qu'un personnage peut dépenser dans les compétences est égal à deux fois son âge. Par exemple, un individu de 18 ans, ne pourra pas dépenser plus de 36 points dans les compétences. Cette limite ne s'applique pas aux compétences acquises après la création du personnage.

Compétences par Défaut

La plupart des compétences possèdent un "niveau par défaut". Il s'agit du niveau auquel vous utilisez cette compétence *sans entraînement*. Personne ne peut maîtriser toutes les compétences ; un jet par défaut peut vous sauver la vie. Une compétence a un niveau par défaut si c'est quelque chose que tout le monde sait faire... un petit peu.

Par exemple, le niveau par défaut en Crochetage est de QI-5. Si votre QI est de 11, et que vous devez crocheter une serrure, vous pouvez le faire sur un jet de 6 ou moins : 11-5=6, et 6 est donc votre "niveau par défaut" en Crochetage. Vous bricolez la serrure, en glissant une carte de crédit dans l'interstice comme vous l'avez vu faire dans les films... et parfois ça marche !

Certaines compétences (en particuliers les Très Difficiles) n'ont *aucun* niveau par défaut.

Liste des Compétences

Pour chaque compétence, la liste donne les informations suivantes :

Nom : Le nom de la compétence. Si elle varie selon le niveau technologique, c'est également indiqué ici (par exemple, "Forge/NT").

Type : La catégorie de la compétence (physique ou mentale) et sa difficulté (Facile, Moyenne, Difficile ou Très Difficile)

Niveau par Défaut : Le ou les attributs de base formant le niveau par défaut de la compétence. S'il y a plusieurs possibilités, utilisez celle qui donne le meilleur score par défaut.

Description : Une brève description de ce que la compétence sert à faire et quand faire un test. Le MJ devrait autoriser aux personnages d'accomplir des tâches habituelles sur un test normal. Des tâches plus ou moins difficiles, ou des conditions particulières, peuvent impliquer des modificateurs, à la discrétion du MJ.

Acrobatie (Physique/Difficile)

DX-6

Faire des culbutes acrobatiques et gymnastiques, de rouler, de chuter, etc. Un jet séparé est nécessaire pour chaque manœuvre que vous tentez.

Arme de Contact (Physique/Variable)

Variable

Chaque classe d'armes de contact requiert une compétence physique séparée. Faites un test dans ces compétences pour attaquer. La plupart des armes de contact permettent aussi de *parer* (p. 26) à ½ de la compétence. Considérez que le niveau par défaut des armes P/F est DX-4, celui des P/M est DX-5, et celui des P/D est DX-6. Ces compétences comprennent :

Arme d'Hast (P/M) : Toute arme longue et non équilibrée, comme les hallebardes, les piques ou les faucheurs.

Bâton (P/D) : Tout bâton de combat ou perche utilisée comme tel, manié à deux mains.

Couteau (P/F) : Tous les couteaux, dagues et stylets.

Couteau de Lancer (P/F) : Lancer de n'importe quel couteau approprié.

Épée courte (P/M) : Toute arme équilibrée à une main, de 30 à 60 cm de long, comme l'épée courte, le bâton ou la matraque.

Épée large (P/M) : Toute arme de 60 à 120 cm, non équilibrée, maniée d'une main, comme une épée large ou une batte de base-ball.

Épée à deux mains (P/M) : Toute arme longue (120 à 150 cm) maniée à deux mains.

Épée de force (P/M) : Une arme qui produit un court rayon d'énergie et se manie comme une épée. Une épée de force typique de NT11 a une envergure de 1, fait 8d de dommages de taille (4 d'empalement), coûte 3.000 \$, pèse 1 kg et ressemble à une lampe-torche tant qu'elle n'est pas activée. Il faut un tour pour l'activer, 1 de plus pour que le rayon se forme et se stabilise. Sa batterie dure environ 5 minutes.

Escrime (P/M) : La rapière, l'épée courte et le sabre. La Parade se fait à 2/3 de la compétence, et non à ½. L'encombrement doit être Léger ou moins pour pouvoir utiliser l'Escrime.

Fléau (P/D) : Toute arme non équilibrée dont la tête est attachée au manche par une corde ou une chaîne, comme un fléau, une étoile du matin, ou un nunchaku. Toute tentative de parade d'une arme de type fléau se fait à -4, et les couteaux et les armes d'escrime ne peuvent même pas les parer !

Hache/masse (P/M) : Toutes les armes courtes ou moyennes, non équilibrées, maniées d'une main, comme une hache, une masse ou une batte de base-ball.

Hache/masse à deux mains (P/M) : Toute arme longue et non équilibrée maniée à deux mains, comme la hache de bataille.

Lance (P/M) : Tous les javelots, lances, baïonnettes, ou les armes pointues longues similaires.

Armes de Distance (Physique/Variable)

Variable

Les *armes de distance* sont des armes qui envoient des projectiles, contrairement aux *armes lancées* (voir p. 27). Chaque catégorie générale requiert une compétence séparée ; faites un test sous cette compétence lorsque vous attaquez. Le niveau des compétences P/F est de DX-4, celui des compétences P/M est de DX-5 et celui des compétences P/D est de DX-6. Ajoutez 1 à votre niveau de compétence pour un niveau de QI de 10-11, et 2 pour un niveau de QI de 12+, lorsque vous utilisez une arme de distance portant l'indication "/NT".

Les armes de missile comprennent :

Armes à rayonnement/NT (P/F) : Toute arme projetant un rayon, comme un blaster, un laser ou un choqueur.

Armes à poudre/NT (P/F) : toute arme à poudre, y compris les mousquets, les pistolets et les carabines.

Arc (P/D) : Les arcs longs, les arcs courts ainsi que les arcs composites modernes.

Arbalète (P/F) : Tous les types d'arbalètes.

Pistolets/NT (P/F) : Chaque type d'arme à feu du XX^e siècle alimenté par un chargeur est une compétence séparée. Les types sont entre autres les pistolets, les fusils, les pistolets mitrailleurs et les automatiques légers.

Arme de Lancer (Physique/Facile)

DX-4

Lancer une arme adaptée. Cette compétence doit être développée pour chaque type d'armes : Couteau, Hache de Jet, Javelot...

Armurerie/NT (Mental/Moyen) QI-5

Construire et réparer des armes et des armures au NT approprié. Faites un test pour réparer, fabriquer ou identifier un problème avec une arme.

Artiste (Mental/Difficile) QI-6

Peindre et dessiner de manière à la fois précise et esthétique. Faites un test par œuvre.

Bagarre (Physique/Facile) Néant

Le combat à mains nues sans entraînement technique. Lorsque vous donnez un coup de poing ou de pied, faites un test de Bagarre pour touche, et ajoutez 1/10 de votre compétence (arrondie par défaut) aux dommages. Vous pouvez parer les attaques à mains nues à 2/3 de votre compétence.

Barde (Mental/Moyen) QI-5

Raconter des histoires et parler avec emphase. On dit également *Eloquence en Public*. Faites un test par discours ou par histoire.

Boxe (Physique/Moyen) Néant

Entraînement technique en combat aux poings. Lorsque vous donnez un coup de poing, faites un test de Boxe pour déterminer si vous touchez, et ajoutez 1/5 de votre compétence (arrondi par défaut) aux dommages. Vous pouvez utiliser vos poings nus pour parer les attaques à 2/3 de votre niveau de Boxe (avec une pénalité de -2 pour les coups de pied)

Bouclier (Physique/Facile) DX-4

Utiliser un bouclier médiéval ou un bouclier de police. La défense active d'un bouclier (votre score de Blocage, voir p. 26) est égal à la moitié de votre niveau de Bouclier.

Camouflage (Mental/Facile) QI-4

Utiliser des matériaux naturels ou du maquillage pour se déguiser, masquer de l'équipement, se cacher, etc. Faites un test par personne ou objet camouflé.

Chant (Physique/Facile) SA-4

Chanter d'une façon agréable. Faites un test pour chaque performance.

Charpenterie (Mental/Facile) QI-4 ou DX-4

Construire des choses en bois, en utilisant les outils appropriés. Faites un jet par heure de travail.

Comédie (Mental/Moyen) QI-5

Simuler les émotions, les humeurs et les voix, et de mentir de manière convaincante. Faites un Duel Rapide contre la QI de chaque personne que vous essayez de tromper.

Commandement (Mental/Moyen) FO-5

Coordonner les actions d'un groupe dans une situation dangereuse ou stressante. Faites un test pour commander aux PNJ dans des situations dangereuses.

Commerce (Mental/Moyen) QI-5

Acheter et vendre des marchandises au meilleur prix. Un test réussi permet d'évaluer des biens, de localiser des marchés, etc.

Compétences d'Influence (Mental/Variable) Variable

Il existe différentes façons d'influencer autrui ; chacune est une *compétence d'influence* séparée. Un test réussi améliore la réaction des PNJ. Un échec la détériore (à l'exception de la Diplomatie, qui est toujours sûre). Pour contraindre ou manipuler un PNJ, vous devez effectuer un Duel Rapide entre votre compétence et sa Volonté. Les compétences d'influence comprennent :

Diplomatie (M/D) : Négociation et compromis. (QI-6)

Baratin (M/M) : Mensonge et tromperie. (QI-5)

Intimidation (M/M) : Menaces et violence. (FO-5)

Savoir-Faire (M/F) : Manières et étiquette. Surtout utile dans la haute société. (QI-4)

Sex Appeal (M/M) : Séduction et drague, en général avec le sexe opposé. (SA-3).

Pègre (M/M) : Contacts et (en général) intimidation subtile. Surtout utile dans la rue et les milieux criminels. (QI-5)

Connaissance de Région (Mental/Facile) QI-4 pour les habitants de la région seulement

Connaissance des gens, de la politique et de la géographie d'une région donnée. Faites un jet pour chaque information recherchée.

Contrefaçon (Mental/Difficile) QI-6 ou DX-8

Fabriquer de faux papiers, ou falsifier des documents. Faites un test par document.

Course (Physique/Difficile) Néant

Cette compétence est basée sur la SA, et non la DX. C'est l'entraînement en sprint et en course d'endurance. Si vous avez étudié cette compétence, divisez votre niveau par 8 (sans arrondir) et ajoutez le résultat à votre Vitesse lorsque vous calculez votre score de Mouvementement (cela affecte uniquement le Mouvementement terrestre). Voir p. 22 pour les détails.

Criminologie/NT (Mental/Moyen) QI-4

L'étude des crimes et de la psychologie criminelle. Faites un test pour découvrir et interpréter un indice, deviner le comportement de criminels, etc.

Crochetage (Physique/Moyen) QI-4

Ouvrir des serrures sans la clef ou la combinaison. Chaque tentative de crochetage nécessite une minute et un test de compétence ; forcer un coffre peut prendre bien plus de temps !

Cuisine (Mental/Facile) QI-4

Préparer des repas raffinés à partir d'ingrédients de base. Faites un test par repas.

Danse (Physique/Moyen) DX-5

Pratiquer les danses de votre culture et apprendre rapidement de nouvelles danses. Faites un test par performance.

Démolition/NT (Mental/Moyen) QI-5

Faire sauter des choses avec des explosifs. Un test de Démolition est nécessaire chaque fois que vous utilisez des explosifs.

Déguisement (Mental/Moyen) QI-5

Prendre l'apparence d'une autre personne. Faites un Duel rapide de Compétences pour chaque personne (ou groupe) que votre déguisement doit tromper.

Diagnostic/NT (Mental/Difficile) QI-6

Discerner ce qui ne va pas chez une personne malade ou blessée, ou ce qui a tué une personne morte. Faites un test par diagnostic/

Dissimulation (Mental/Moyen)	QI-5	Humanités (Mental/Difficile)	QI-6
Dissimuler des objets sur soi ou sur les autres, ou trouver des objets cachés de cette manière. Faites un test par objet.		Chaque "humanité" (histoire, Littérature, Philosophie, Théologie...) est une compétence séparée. Faites un test pour vous rappeler des références, effectuer une analyse critique, etc.	
Dressage (Mental/Difficile)	QI-6	Informatique/NT (Mental/Facile)	QI-4
Dresser et travailler avec différents types d'animaux. Un jet quotidien est nécessaire pour le dressage des animaux.		Faire fonctionner un ordinateur. Faites un test chaque fois que vous devez récupérer des données, exécuter un programme, ou accomplir toute tâche similaire.	
Droit (Mental/Difficile)	QI-6	Ingénierie (Mental/Difficile)	Néant
Un test de Droit réussi vous permet de vous rappeler, d'analyser ou de comprendre une question légale. Un procès peut se gérer comme un Duel Rapide de compétences de Droit.		Concevoir et construire des machines complexes. Un test réussi permet d'identifier l'utilité d'une machine étrange, de diagnostiquer un problème, de réparer une machine ou de concevoir un nouvel appareil.	
Ecriture (Mental/Moyen)	QI-5	Instrument de musique (Mental/Difficile)	Néant
Ecrire de manière claire et/ou agréable. Faites un test par article, ou un test par jour de travail.		Jouer d'un instrument de musique. Chaque instrument est une compétence séparée. Faites un test par performance.	
Equitation (Physique/Moyen)	DX-5	Interrogation (Mental/Moyen)	QI-5
Monter et diriger un animal. Cette compétence doit être développée pour chaque type de monture. Faites un test pour chevaucher un animal pour la première fois, puis dans chaque situation difficile.		Interroger et questionner un prisonnier. Pour ce faire, vous devez gagner un Duel de Compétences : votre compétence d'interrogation contre la Volonté du prisonnier.	
Electronique/NT (Mental/Difficile)	Néant	Jeu (Mental/Moyen)	QI-5
Concevoir et construire des appareils électroniques. Un test réussi permet d'identifier l'utilité d'un appareil étrange, de diagnostiquer un problème, de réparer un équipement ou de concevoir un nouveau système.		Pratiquer des jeux de hasard. Un test de Jeu réussi vous permet de savoir sur un jeu est truqué, de reconnaître un collègue joueur dans la foule, ou "d'estimer vos chances" dans une situation délicate.	
Enseignement (Mental/Moyen)	QI-5	Karaté (Physique/Difficile)	Néant
Enseigner aux autres. Le MJ peut vous demander un ou plusieurs test pour enseigner une compétence à autrui.		Entraînement aux coups de poing et de pied. Lorsque vous frappez avec le poing ou le pied, utilisez votre compétence de Karaté plutôt que votre DX pour déterminer les chances de toucher, et ajouter 1/3 de votre niveau (arrondi par défaut) aux dommages. Vous pouvez aussi parer les attaques (même les armes) à 2/3 de votre niveau. Votre Encombrement doit être Léger ou moins pour pouvoir utiliser le Karaté.	
Escalade (Physique/Moyen)	DX-5 ou FO-5	Lancer (Physique/Difficile)	Néant
Escalader des montagnes, à grimper sur des rochers, des arbres, et ainsi de suite. Faites un test au début de l'escalade ; de longues escalades peuvent demander plusieurs tests. Voir p. 23.		Lancer tout ce que vous pouvez ramasser. Faites un test de Lancer pour projeter tout ce que vous pouvez soulever, et ajoutez 1/6 de votre niveau à la FO lorsque vous déterminez la portée. Faites un test par lancer. Voir p. 23.	
Evasion (Physique/Difficile)	DX-6	Langages (Mental/Variable)	Néant
Se libérer de cordes, de menottes et de liens similaires. La première tentative d'évasion prend une minute ; chaque tentative suivante prend 10 minutes.		Chaque langage est une compétence séparée. Votre niveau dans votre langue natale est égal à votre QI, et elle ne vous coûte que 1 point par niveau supplémentaire. La difficulté des langages peut varier : <i>Facile</i> : anglais bâtard, espéranto... <i>Moyen</i> : La plupart des langues ; français, russe, chinois, elfique... <i>Difficile</i> : navajo, langues extraterrestres... <i>Très Difficiles</i> : langues aliens utilisant des organes non humains.	
Expertise Légale/NT (Mental/Difficile)	Néant	Langage des Signes (Mental/Moyen)	QI-5
Etude des crimes en laboratoire. Faites un test pour analyser chaque élément.		A développer pour chaque langage. Traitez chaque compétence comme une compétence de Langues normale.	
Filature (Mental/Moyen)	QI-6	Maçonnerie (Physique/Facile)	QI-3
Suivre quelqu'un à travers la foule sans se faire remarquer. Faites un Duel Rapide de compétences toutes les 10 minutes : votre Filature contre la Vision de la victime. Si vous perdez, la victime vous sème, ou vous aperçoit.		Construire des choses en brique ou en pierre, en utilisant les outils appropriés. Faites un test par heure de travail.	
Forge/NT (Mental/Moyen)	QI-5	Mécanique (Mental/Moyen)	QI-5
Travailler les métaux non précieux à la main, en utilisant les bons outils. Faites un test par heure de travail.		Diagnostiquer et réparer des problèmes mécaniques ordinaires dans les machines de votre NT. Faites un test par diagnostic ou réparation.	
Furtivité (Physique/Moyen)	QI-5 ou DX-5		
Se cacher et se déplacer en silence. Faites un Duel Rapide entre votre Furtivité et l'Ecoute de la personne dont vous essayez de vous cacher.			
Gestes (Mental/Moyen)	QI-5		
Communiquer par des signes gestuels simples. Faites un test pour communiquer chaque concept général.			

Médecine (Mental/Moyen) QI-5

Assister les malades, prescrire des médicaments et des soins, et ainsi de suite. C'est la compétence à utiliser si le MJ demande un test de connaissances médicales.

Météorologie (Mental/Moyen) QI-5

Etudier le temps et le prédire, en utilisant les instruments appropriés. Faites un test par prédiction.

Natation (Physique/Facile) FO-5 ou DX-4

Nager, sauver nue victime de la noyade. Faites un test par parcours, par plongeon ou par tentative de sauvetage. Voir p. 23.

Naturalisme (Mental/Difficile) QI-6

Connaissance générale des plantes et des animaux, et des divers aspects de la nature. Faites un test pour identifier une plante, un animal.

Navigation/NT (Mental/Difficile) Néant

Trouver sa position grâce aux étoiles, aux courants océaniques, etc. Un test réussi vous permet de savoir où vous êtes, sur terre ou en mer.

Occultisme (Mental/Moyen) QI-5

Etude du mystérieux et du surnaturel. Faites un test pour identifier chaque croyance ou rituel mystiques ou magiques.

Opération Electronique/NT (Mental/Moyen) QI-5

Utilisation de matériel électronique. Pour les équipements habituels et courants, aucun test n'est requis. Faites n test dans les situations d'urgence.

Photographie/NT (Mental/Moyen) QI-5

Utiliser correctement un appareil photo, utiliser une chambre noire, et ainsi de suite. Faites un test par pellicule de photos prises ou développées.

Pickpocket (Physique/Difficile) DX-6

Voler un petit objet (bourse, couteau...) sur la personne de la victime. Faites un test par larcin : si la victime est alerte, faites un Duel Rapide contre la QI de la victime.

Pièges/NT (Mental/Moyen) DX-5 ou QI-5

Construire ou éviter des pièges et des appareils de surveillance. Faites un test pour construire, détecter, armer ou désarmer un piège.

Pistage (Mental/Moyen) QI-5

Suivre la trace d'un homme ou d'un animal. Faites un test pour repérer la piste, puis un nouveau test toutes les 5 minutes de voyage.

Premiers Soins (Mental/Facile) QI-4

Panser les blessures sur le terrain (voir p. 28). Faites un test par blessure.

Programmation/NT (Mental/Difficile) Néant

Ecrire et corriger des logiciels informatiques. Faites un test pour écrire, corriger ou analyser un programme.

Recherche (Mental/Moyen) QI-5

Recherche en bibliothèque ou sur support informatique. Un test de Recherche dans le lieu approprié vous permet de trouver des informations utiles, si elles sont présentes.

Saut (Physique/Facile) Néant

Utiliser au mieux votre force lorsque vous sautez (p. 22). Faites un test par saut.

Sciences Naturelles (Mental/Difficile) QI-6

Chaque spécialité (Botanique, Chimie, Géologie, Physique, Zoologie...) est une compétence séparée. Faites un test dans la science naturelle appropriée pour vous rappeler une chose précise, analyser des données, accomplir un travail en laboratoire, et ainsi de suite.

Sciences Sociales (Mental/Difficile) QI-6

Chaque science sociale (anthropologie, archéologie, psychologie, sociologie...) est une compétence séparée. Faites un test pour vous rappeler des faits précis, identifier les traits qui caractérisent un individu, une culture ou une société (selon les cas), etc.

Survie (Mental/Moyen) QI-5

"Vivre à la dure", trouver de l'eau et de la nourriture, éviter les dangers, construire un abri, etc. Cette compétence doit être développée séparément pour chaque type de terrain. Faites un test par jour.

Tactique (Mental/Difficile) QI-6

Deviner les intentions de l'ennemi dans un duel ou un combat entre petits groupes. Un test réussi pendant une bataille vous permettra parfois (à la discrétion du MJ) de connaître les plans immédiats de l'ennemi.

Véhicules (Physique/Variable) Variable

Chaque classe de véhicules est une compétence séparée. Faites un test pour démarrer puis à chaque problème rencontré. Le niveau par défaut des compétences de véhicules est de DX-4 (facile), DX-5 (Moyen) ou DX-6 (Difficile) : les véhicules motorisés peuvent utiliser la QI comme base. *Bicyclettes (P/F)*, *Bateau (P/M)* pour les canots et les petites embarcations, *Conduite (P/M)* pour les voitures, *Motos (P/F)*, *Pilotage (P/M)* pour les avions, *Hors-Bord (P/M)*.

EQUIPEMENT

Vous devez à présent choisir le matériel que vous possédez. En général, le MJ fixe un coût raisonnable pour le matériel nécessaire aux joueurs. Dans un jeu contemporain, il peut même renvoyer les joueurs aux catalogues ! Les armes et les armures sont un cas particulier, car leur utilisation implique des mécanismes de jeu précis. Cette section vous donne suffisamment de renseignements pour vous permettre de choisir intelligemment votre matériel de combat.

Note sur les achats : Vous débutez avec une somme égale à la richesse de départ de la campagne, modifiée par votre niveau de richesse personnel (voir p. 7). Le MJ vous fournira une liste d'équipement indiquant le coût, le poids et d'autres renseignements sur les objets importants, et vous indiquera sur demande le prix des autres objets (le personnage exemple page 4 possède quelques objets absents des tables ci-après, par exemple). Soustrayez le prix de chaque objet à votre capital de départ pour déterminer combien d'argent il vous reste.

Armure

Les armures sont vitales dans les situations de combat. Les armures lourdes vous procurent la meilleure des protections, mais elles vous ralentissent ! Les meilleures armures sont très coûteuses.

Une armure vous protège de deux façons. Sa *Défense Passive* (DP) s'ajoute à votre jet de défense lorsque vous la portez. Sa *Résistance aux Dommages* (RD) vous protège lorsque vous êtes touché. Dans les deux cas, plus les valeurs sont élevées, mieux c'est ; voir p. 26.

Statistiques des Armures

Pour chaque type d'armure, vous trouverez les informations suivantes :

Description Générale : Le nom de l'objet et son utilisation.

Défense Passive (DP) : Cette valeur s'ajoute à votre jet de défense, et représente le fait que certains coups rebondissent sur l'armure. La DP d'une armure est en général située entre 1 et 6.

Résistance aux Dommages (RD) : C'est la quantité de protection accordée par l'objet, en points de vie soustraits à un coup qui vous touche. Par exemple, si vous portez une armure de RD 6 et qu'un coup vous inflige 8 points de dommages, vous ne perdez que 2 points de vie.

Poids : Le poids de l'objet ; il s'ajoute à votre *encombrement* (voir *Vitesse, Encombrement et Mouvement*, plus loin).

Coût : Le prix de l'armure en \$.

Type	NT	DP	RD	Coût	Poids
Vêtements ordinaires	-	0	0	var.	0.5
Veste rembourrée	1-4	1	1	180 \$	7
Gilet de cuir	1-8	1	1	50 \$	2
Armure de cuir souple	1-4	1	1	210 \$	5
Armure de cuir rigide	1-4	2	2	350 \$	10
Cotte de mailles	3-4	3*	4*	550 \$	20
Armure d'écaillés	2-4	3	4	750 \$	25
Demi-plaques	2-4	4	5	2.000 \$	35
Plaques légères	3-4	4	6	4.000 \$	45
Plaques lourdes	3-4	4	7	6.000 \$	55
Gilet Flak	6	5	3	220 \$	9
Gilet en kevlar	7	2*	4*	220 \$	2.5
Gilet en kevlar renforcé	7	2*	12*	420 \$	5
Combinaison blindée légère	7+	4	15	270 \$	11
Combinaison blindée moyenne	8+	6	25	1.520 \$	16
Combinaison blindée lourde	9+	6	50	2.520 \$	26

* DP1, RD 2 contre les empalements.

** Toutes les compétences de combat à -1 à cause du casque. Vision et Ecoute à -3.

Boucliers

Les boucliers sont très utiles dans les combats de NT faible ; ils peuvent protéger leur porteur de manière à la fois active et passive. D'abord un bouclier arrêtera de nombreux coups automatiquement, sans que le porteur n'ait d'effort particulier à faire. Plus le bouclier est grand, plus il protège de cette manière. C'est la *défense passive* (DP) du bouclier. Ensuite, vous pouvez tenter de "bloquer" un coup. Il s'agit d'une *défense active* (voir p. 26).

Un bouclier n'a pas de "résistance aux dommages" : il ne réduit pas les dommages des coups qui vous sont portés. Il vous rend difficile à toucher, par ses défenses actives et passives, mais c'est tout !

Armes

Vous devriez choisir vos armes d'abord en fonction de vos compétences, et ensuite en fonction de votre force et de votre budget. Si vous ne pouvez pas vous en servir, inutile de l'acheter. Les armes de haute technologie (comme les armes à feu) fonctionnent de la même manière pour quiconque sait s'en servir. Les armes antiques, comme les bâtons et les épées, font plus de dommages si leur porteur est très fort.

Dommages de Base des Armes

Les *dommages de base* sont les dommages d'impact qu'une arme inflige, avant que sa pointe ou que sa lame ne soient prises en compte. Vos dommages de base dépendent de votre FO. Les dommages sont représentés par des "dés+bonus" (voir p. 2). Par exemple, "2d+1" signifie que vous lancez 2 dés et ajoutez 1 au résultat.

Types d'Attaque

Il existe deux principaux types d'attaques avec une arme : la *taille* et l'*estoc*. Une attaque de taille inflige plus de dommages, car l'arme sert de levier pour multiplier votre FO. La table suivante indique combien de dommages de base chaque type d'armes inflige, selon la FO de l'utilisateur. Les colonnes montrent le nombre de dés à lancer pour déterminer les dommages.

Types de Dommages & Bonus aux Dommages

Les armes peuvent infliger trois types de dommages : dommages d'*empalement*, dommage de *coupe* et dommages de *contusion*.

Les *armes empalantes* sont celle qui frappent avec une pointe acérée. Lorsque vous touchez avec une arme empalante, les dommages qui traversent l'armure sont *doublés*.

Les *armes tranchantes* frappent avec le tranchant de leur lame. Lorsque vous touchez avec une arme tranchante, tous les dommages qui traversent l'armure sont augmentés de 50% (arrondir par défaut).

Les *armes contondantes* frappent avec une surface dure. Elles ne bénéficient d'aucun bonus aux dommages.

Dommages Minimum : Si vous touchez avec une arme tranchante ou empalante, ou une balle, vous infligez automatiquement 1 point de dommages avant que la RD ne soit appliquée. Ainsi, si vous frappez avec une dague à "1d-4" de dommages, et que vous obtenez 2 sur le dé, vous infligez quand même 1 point de dommage. En revanche, si vous touchez la cible avec une arme contondante, vous *pouvez* n'infliger aucun dommage.

Dommages Maximum : Certaines armes, en particuliers les armes empalantes comme les dagues, ne peuvent infliger qu'une certaine quantité de dommages en un seul coup, quelle que soit la force de son utilisateur.

Statistiques des Armes

Recopiez directement le *coût* et le *poids* des armes depuis la *Table des Armes* sur votre fiche de personnage.

La *Force Minimum* est la valeur minimum que vous devez posséder en FO pour utiliser correctement l'arme. Vous pouvez quand même vous battre avec une FO inférieure, mais vous subissez un malus de -1 à votre compétence d'arme pour chaque point de FO manquant.

Les *Dommages* sont également à recopier depuis la *Table des Armes*. Certaines armes peuvent être utilisées de plusieurs manières. Par exemple, certaines épées peuvent porter une attaque de taille pour des dommages de tranche, et une attaque d'estoc pour des dommages d'empalement. Avant de frapper avec de telles armes, vous devez préciser la manière dont vous attaquez. Pour calculer les dommages, prenez vos dommages de base pour ce type d'attaque, et ajoutez les dommages indiqués par la table pour cette arme. Si votre FO est de 10, vos dommages de taille de base sont de 1d ; ainsi avec une épée large qui inflige "taille+1", vous infligerez 1d+1 de dommages.

Armes à Distance : Si vous possédez une telle arme "à distance" (tout ce qu'on peut lancer ou tirer), voir P. 27. Copiez les stats depuis la *Table des Armes à Distance*. Seule Max. (portée maximale) est utilisé dans *GURPS Lite*.

Vitesse, Encombrement & Mouvement

Votre score de *Vitesse* (ou *Vitesse de Base*) détermine votre temps de réaction et la vitesse à laquelle vous courez. Elle est issue de votre SA et votre DX, et montre votre vitesse de course sans encombrement (voir ci-dessous). Un personnage moyen a une Vitesse de 5 (il peut courir à environ 5 mètres par seconde sans encombrement).

Faites la somme de votre SA et de votre DX. Divisiez le résultat par 4. Le résultat est votre Score de Vitesse de Base (ne l'arrondissez pas !) Si votre Vitesse de Base est de 5.25, votre Mouvementement sans encombrement est de 5 mètres par seconde. Mais dans certaines situations, 5.25 vaudra mieux que 5 !

TABLE DES ARMES DE CONTACT ANTIQUES/MEDIEVALES

Les armes sont regroupées par catégories, selon la compétence nécessaire pour les utiliser.

Les armes que l'on peut utiliser de deux façons (par exemple une épée courte qui peut soit trancher soit empaler) ont deux lignes (une pour chaque type d'attaque).

"Type" représente le type de dommages infligés par l'arme (voir p. 18)

"Dommages" indique le jet de dommages (p. 18) de l'arme.

"Envergure" représente la distance à laquelle on peut utiliser l'arme si vous utilisez des figurines sur une carte de combat marquée d'hexagones. Cette stat n'est pas utilisée dans *GURPS Lite* mais sert sa présence rend cette table cohérente avec les règles de *GURPS*.

"FO min" représente la FO minimale pour pouvoir manier l'arme. On subit un malus de -1 à la compétence par point de FO manquant.

Arme	Type	Dommages	Env.	Coût	Poids	FO min	Notes
HACHE/MASSE (DX-5) **							
Hache	tra.	tai+2	1	50 \$	2 kg	12	1 tour pour être prête
Masse	écr.	tai+3	1	50 \$	2.5 kg	12	1 tour pour être prête
GOURDIN							
Gourdin ou matraque	écr.	est.	C	20 \$	500 g	7	Parade impossible
EPEE LARGE (DX-5, Epée courte -2 ou Epée de Force -3) Voir p. 14 pour les stats de l'Epée de Force							
Epée large	tra.	tai+1	1	500 \$	1.5 kg	10	
	écr.	est+1	1				
Bâton léger	écr.	tai+1	1	10 \$	1.5 kg	10	
ESCRIME (DX-5) Voir p. 26 pour les règles de parade en escrime.							
Glaive	emp.	est+1	1	400 \$	500 g	-	Dommages maximum 1d+1
Rapière	emp.	est+1	1, 2	500 \$	750 g	-	Dommages maximum 1d+1
Sabre	emp.	tai.	1	700 \$	1 kg	7	
		est+1	1				
FLEAU (DX-6) Toute tentative de parer un fléau se fait à -4. Les armes d'escrime ne peuvent pas parer les fléaux. **							
Etoile du matin							
Fléau							
COUTEAU (DX-4)							
Coutelas	tra.	tai-2	C, 1	40 \$	500 g	-	Dommages maximum 1d+2
	emp.	est.	C				Peut être lancé ; Dommages maximum 1d+2
Couteau	tra.	tai-3	C, 1	30 \$	200 g	-	Dommages maximum 1d+1
	emp.	est-1	C				Peut être lancé ; Dommages maximum 1d+1
Dague	emp.	est-1	C	20	100 g	-	Peut être lancée Dommages maximum 1d
ARME D'HAST (DX-5) Toutes les armes d'hast s'utilisent à deux mains.							
Faucheur	tra.	tai+3	2, 3*	100 \$	4 kg	11	2 tours pour être prêt
	emp.	est+3	1-3*				1 tour pour être prêt après estoc
Hache longue	tra. / cont.	tai+4	2,3*	120 \$	5 kg	12	2 tours pour être prête après taille
Hallebarde	tra.	tai+5	2,3*	150 \$	6 kg	13	2 tours pour être prête après taille
	emp.	tai+4	2,3*				2 tours pour être prête après taille, peut se coincer
	emp.	est+3	1-3*				1 tour pour être prête après estoc
EPEE COURTE (DX-5, Epée large -2 ou Epée de force -3)							
Epée courte	tra.	tai.	1	400 \$	1 kg	7	Les Sabres peuvent être utilisés avec cette comp.
	emp.	est.	1				
Canne	cont.	tai.	1	20 \$	500 g	7	Bâton court et équilibré
	cont.	est.	1				
LANCE (DX-5 ou Bâton-2)							
Javelot	emp.	est+1	1	30 \$	1 kg	-	Prévu pour être lancé
Lance	emp.	est+2	1*	40 \$	2 kg	9	Utilisé à 1 main. Peut être lancé
		est+3	1,2*				Même arme utilisée à 2 mains.
Bâton (DX-5 ou Lance-2) S'utilise à deux mains							
Bâton de combat	cont.	tai+2	1,2	10 \$	2 kg	6	Parade à 2/3 de la compétence
	cont.	est+2	1,2				
HACHE/MASSE A DEUX MAINS (DX-5) S'utilise à deux mains							
Hache de bataille	tra.	tai+3	1,2*	100 \$	4 kg	13	1 tour pour être prête
Massue	cont.	est+4	1,2*	80 \$	6 kg	14	1 tour pour être prête
EPEE A DEUX MAINS (DX-5 ou Epée de force -3) S'utilise à deux mains **							
Epée longue	tra.	tai+3	1,2	800 \$	3,5 Kg	12	
	cont.	est+2	2				

* 1 tour de préparation pour passer de courte à longue envergure et vice versa

** 1 tour de préparation après une parade.

TABLE DES ARMES A DISTANCE ANTIQUES/MEDIEVALES

Les armes sont regroupées par catégorie, selon la compétence nécessaire pour les utiliser.

Les armes que l'on peut utiliser de deux façons (par exemple une

Armes	Type	Dommages	Portées				Coût*	Poids	FO Min	Notes
			SS	Préc.	1/2D	Max.				
HACHE DE LANCER (DX-4)										
Hache de lancer	tra.	tai+2	10	2	FO	FO×1½	60\$	2 kg	11	
ARC (DX-6) 2 mains pour tirer. 2 tours de préparation										
Arc court	emp.	est.	12	1	FO×10	FO×15	50\$/2\$	1 kg	7	Dmg max 1d+3
Arc courant	emp.	est+1	13	2	FO×15	FO×20	100\$/2\$	1 kg	10	Dmg max 1d+4
Arc long	emp.	est+2	15	3	FO×15	FO×20	200\$/2\$	1.5 kg	11	Dmg max 1d+4
Arc composite	emp.	est+3	14	3	FO×20	FO×25	900\$/2\$	2 kg	10	Dmg max 1d+4
Carquois							10 \$	250 g		Contient 10 flèches/carreau
ARBALETE (DX-4) S'utilise à deux mains ; 4 tours de préparation (8 si FO insuffisante)										
Arbalète	emp.	est+4	12	4	FO×20	FO×25	150\$/2\$	3 kg	7	Dmg max 3d
COUTEAU DE LANCER (DX-4)										
Coutelas	emp.	est.	12	0	FO-2	FO+5	40 \$	500 g	-	Dmg max 1d+2
Couteau	emp.	est-1	11	0	FO-5	FO	30 \$	200 g	-	Dmg max 1d+1
Dague	emp.	est-1	12	0	FO-5	FO	20 \$	100 g	-	Dmg max 1d
FRONDE (DX-6) 2 mains pour la charger, 1 pour tirer, 2 tours de préparation										
Fronde	cont.	tai.	12	0	FO×6	FO×10	10 \$	100 g	-	lance des pierres
Propulseur	cont.	tai+1	14	1	FO×10	FO×15	20 \$	1 kg	-	lance des pierres
LANCE (DX-4)										
Javelot	emp.	est+1	10	3	FO×1½	FO×2½	30 \$	1 kg	7	
Lance	emp.	est+3	11	2	FO	FO×1½	40 \$	2 kg	9	
DX-3 OU COMPETENCE DE LANCER										
Pierre	cont.	est-1	12	0	FO×2	FO×3½	-	500 g	-	

* Le coût après la barre indique celui des munitions

TABLE DES ARMES A FEU

Les armes à feu ont trois statistiques supplémentaires :

CdT : La cadence de tir de l'arme ; le nombre de coups que l'utilisateur peut tirer en un tour.

Coups : Le nombre de coups que l'on peut tirer avant de devoir recharger l'arme.

NT : Le niveau technologique de l'arme (voir p.32)

Arme	Type	Dommages	SS	Préc.	Poids	CdT	Coups	FO Min	Coût	NT
PISTOLETS Utilisez la compétence Armes à Feu/NT (Pistolets)										
.38 Special	cont.	2d-1	10	2	1 kg	3	6	8	20 \$	6
Lüger	cont.	2d+2	9	4	1350 g	3	8	9	25 \$	6
Colt .45	cont.	2d	10	2	1350 g	3	7	10	30 \$	6
Walther PPK	cont.	2d-1	10	2	375 g	3	7	8	75 \$	6
.44 Magnum	cont.	3d	10	2	1650 g	3	6	11	100 \$	7
Glock 17	cont.	2d+2	10	3	1 kg	3	17	9	450 \$	7
FUSIL DE CHASSE Utilisez la compétence Armes à Feu/NT (Fusils de chasse)										
Remington 12G	cont.	4d	12	5	4 kg	3	5	12	235 \$	7
CARABINES Utilisez la compétence Armes à Feu/NT (Carabines)										
Winchester .44-40	cont.	3d	13	7	3600 g	2	6	10	40 \$	5
Winchester .30-30	cont.	5d	13	8	3500 g	2	6	10	475 \$	5
Lec-Enfield .303	cont.	6d+1	14	10	5 kg	1	10	12	130 \$	6
M1 Garand .30-06	cont.	7d+1	14	11	5 kg	3	8	12	590 \$	6
AR-15 .223	cont.	5d	12	11	4 kg	3	20	9	540 \$	7
ARMES A RAYONNEMENT Utilisez la compétence Armes à Rayonnement/NT										
Pistolaser	emp.	1d	9	7	1 kg	4	20	-	1000 \$	8
Fusilaser	emp.	2d	15	13	2.5 kg	3	12	-	2000 \$	8
Blaster	emp.	6d	10	6	1 kg	3	20	8	2000 \$	9
Fusil Blaster	emp.	12d	14	13	5 kg	3	12	9	3000 \$	9

Encombrement

Votre *encombrement* est le poids total que vous portez. L'encombrement réduit votre Mouvement. Il vous gêne également pour nager et pour courir, et il ralentit vos voyages (p. 23).

Votre *niveau d'encombrement* est une mesure de ce poids en fonction de votre force. Quelqu'un de costaud peut porter un poids plus important ; de fait, le rapport entre le poids et la force détermine le niveau d'encombrement, comme suit :

Poids □ FO : pas d'encombrement ; pas de pénalité.

Poids □ FO×2 : encombrement léger. Mouvement -1

Poids □ FO×3 : encombrement moyen. Mouvement -2

Poids □ FO×6 : Encombrement lourd. Mouvement -3.

Poids □ FO×10 : Surchargé. Mouvement -4.

Vous ne pouvez pas porter plus de 10 fois votre FO sur plus de quelques pas. vous ne pouvez pas soulever plus de 15 fois votre FO.

Mouvement

Votre *Mouvement* est la distance (en mètres) que vous pouvez franchir à la course en 1 seconde. Pour calculer votre Mouvement, Soustrayez votre pénalité d'encombrement à votre score de Vitesse. Votre Mouvement contrôle :

- (1) La vitesse à laquelle vous pouvez vous déplacer. (si vous avez la compétence Course, ajoutez 1/8 de votre niveau à votre Vitesse.)
- (2) Quand vous pouvez vous déplacer.
- (3) Votre défense d'Esquive (p. 26). Cette *défense active* est égale à votre Mouvement. Moins vous êtes chargé, mieux vous pouvez éviter les coups !

Votre Mouvement ne peut jamais être réduit à 0 à moins que vous ne soyez inconscient, incapable d'utiliser vos jambes, ou en train de soulever un poids supérieur à 15 fois votre FO.

AMELIORATION DES PERSONNAGES

À la fin de chaque séance de jeu, le MJ peut vous accorder des *points de personnage bonus* ; ils sont identiques aux points utilisés pour créer votre personnage. Vous recevez des points pour avoir "bien joué" ; "bien jouer" veut dire faire avancer la mission et bien interpréter votre personnage (y compris respecter vos désavantages ou vos traits).

Les points de bonus sont distribués séparément à chaque joueur. On reçoit en général 1 à 3 points, mais un joueur particulièrement brillant peut gagner jusqu'à 5 points. Notez que vous ne gagnez jamais de points à la fin d'une séance durant laquelle un de vos Dépendants (p. 8) est mort, a été grièvement blessé ou a été enlevé sans que vous lui ayez porté secours.

Les points de bonus servent à développer et améliorer votre personnage. Notez les dans la case "Bonus disponible" sur votre fiche de personnage. Vous pouvez ensuite les dépenser de la même manière que pendant la création, à quelques exceptions près :

Attributs de Base : Pour augmenter l'un de vos attributs de base (FO, SA, QI ou DX), vous devez dépenser un nombre de points égal à *deux fois* la différence de coût originelle entre le niveau de départ et le niveau souhaité. Par exemple, pour passer de FO 10 à FO 11 (coût initial 10), vous devez dépenser 20 points.

Avantages : La plupart des avantages sont innés, et ne peuvent pas être "achetés" après la création. Il existe quelques exceptions : entre autre les Réflexes de Combat et Lettré, qui peuvent être appris, et les avantages sociaux comme le Statut, qui peuvent être gagnés (dans certaines sociétés). Pour gagner un avantage, vous devez dépenser le nombre de points approprié.

Rachat des désavantages : Aucun personnage ne peut gagner de point en acquérant des désavantages en cours de campagne. En revanche, on peut *se débarrasser* de la plupart des désavantages de départ en les "rachetant" avec un nombre de points égal aux points gagnés grâce à ce désavantage, tant que le joueur et le MJ peuvent s'entendre sur une explication logique à cela.

Acquisition et amélioration des compétences : On peut utiliser les points de bonus pour améliorer ses compétences et en acquérir de nouvelles. Normalement, il doit s'agir de compétence ayant une utilité significative dans l'aventure. Lorsque vous améliorez une compétence, le coût est la différence entre le niveau de compétence actuel et le coût du niveau visé.

NON HUMAINS

De nombreux univers, et en particuliers les mondes de fantasy et de science-fiction, accueillent des personnages qui ne sont pas humains. Dans les présentes règles, une *race* est définie comme une espèce et sa culture typique.

Modèles Raciaux

Les mécanismes de jeu pour une race non humaine sont couverts par son *modèle racial* : un ensemble de modificateurs d'attributs, d'avantages, de désavantages, de traits et de compétences que possèdent tous les membres de cette race. Comme lors de la création de personnages, chacun de ces éléments a une valeur en points. Faites-en la somme pour calculer la valeur en points du modèle racial. Tous les éléments d'un modèle racial doivent être achetés ensemble par tous les membres de cette race ; aussi le modèle racial possède-t-il un coût global appelé *coût racial*. Normalement, c'est le travail du MJ que de créer des modèles raciaux et de fixer leur coût.

Modificateurs d'Attributs

Les modificateurs d'attributs servent à déterminer les attributs d'un membre *moyen* d'une race. leur coût dépend de la table P. 3. Par exemple, QI-1 donne une moyenne raciale de 9 et coûterait -10 points, alors que FO+3 donne une FO moyenne de 13 et coûte 30 points.

Un personnage achète normalement ses scores en attributs, et *ensuite* applique les modificateurs raciaux. Par exemple, un membre d'une race dotée de FO+3 paye 20 points pour avoir une FO de 12, puis applique le modificateur racial pour obtenir une FO finale de 15.

Avantages, Désavantages & traits

Une race non humaine peut posséder quasiment n'importe quel avantage ou désavantage que pourrait posséder un individu, dans les limites de la raison. Les traits raciaux sont des désavantages mineurs ou de traits de caractère qui s'appliquent à tous les membres d'une race ; ils peuvent servir à définir la "personnalité" d'une race. Les désavantages et traits raciaux ne comptent pas dans la limite normale aux désavantages conseillée.

Compétences

Une race peut posséder des compétences partagées par tous ses membres automatiquement. Dans la plupart des cas, il s'agira de talents innés ou instinctifs. Par exemple, une race aux pieds dotés de coussinets pourrait posséder la compétence Furtivité. Une compétence d'origine raciale est indiquée, par exemple, "Furtivité = DX". Notez que le niveau réel de chaque individu dépendra de ses propres attributs. Le coût d'une compétence d'origine raciale dépend de la table p. 14. On peut les améliorer par l'expérience, comme toute autre compétence.

Description raciale

Une fois qu'on s'est occupé de la partie technique, il faut établir la description de la race : à quoi elle ressemble, ce qui lui donne ses avantages et désavantages, son mode de vie et son gouvernement, son mode de pensée, sa culture, et ses relations avec les autres races.

Il est facile d'imaginer à quoi ressemble un non humain, et même comment il se comporte. Le plus difficile lorsqu'on incarne un non humain est de concevoir son mode de pensée. Mais c'est aussi tout le plaisir du jeu de rôle !

Lorsque vous choisissez les avantages et désavantages raciaux, évitez d'assigner des points aux altérations purement cosmétiques dans l'anatomie de la race, mais concentrez-vous sur les capacités qui vont réellement affecter le jeu. La seule chose vraiment importante dont il faut se souvenir, c'est que l'apparence extérieure d'une race non humaine n'est qu'un *effet spécial* !

Les problèmes de règles

Dès qu'un problème apparaît en rapport avec les règles, le MJ a toujours le dernier mot. Le MJ décide quelles règles optionnelles vont être utilisées, et tranchent toutes les questions qui se présentent. Un bon MJ discutera toujours des problèmes importants avec les joueurs avant de prendre sa décision – mais un bon joueur accepte la décision du MJ quelle qu'elle soit.

Lorsqu'une situation n'est pas couverte par les règles, plusieurs techniques peuvent être utilisées :

Jets de Réussite. Testez la dextérité, la force, l'intelligence, une compétence... du personnage. Utilisez un jet de réussite lorsque la question est en rapport avec les capacités de quelqu'un.

Jets de hasard. Pour une question du type "Les clés sont-elles dans la voiture ?" un jet de hasard est la meilleure solution. Le MJ décide des probabilités et lance les dés.

Décision arbitraire. Vous n'utilisez pas les dés. S'il n'y a qu'une seule "bonne" réponse à la question pour ne pas enrayner l'aventure – alors c'est celle-là qu'il faut choisir.

BETES

Les animaux et les monstres sont fréquent dans les aventures. La valeur en points de chaque créature n'a aucun intérêt : le MJ se contente de leur assigner des capacités raisonnables. Quelques notes au sujet des bêtes :

Attributs : Ils ont la même signification chez les bêtes que chez les humains, à une exception près : pour les bêtes, les points de vie ne sont pas forcément égaux à la SA. La SA détermine la résistance de la bête, mais les points de vie dépendent également largement de la taille, et des créatures particulièrement grandes ou petites peuvent avoir un nombre de points de vie supérieur ou inférieur à leur SA.

Capacités & Compétences : La plupart des créatures ont des sens perfectionnés. Le jet "générique" de perception pour un animal (vue, ouïe, odorat, goût) est de 14, quelle que soit sa QI, bien que ce niveau puisse varier. Certains animaux peuvent également posséder l'équivalent de compétences : un chien de chasse aura par exemple 18 en Pistage !

DP & RD : De nombreuses créatures ont un cuir, une carapace, des écailles ou une couche de graisse qui les protègent comme une armure.

Jet d'Attaque : Pour toucher, un animal fait un jet de DX : utilisez les mêmes modificateurs que pour un humain.

Domages : Utilisez la table ci-contre ; la morsure (ou les griffes) d'un animal dépend de sa FO. La morsure d'un carnivore est traitée comme une attaque *tranchante* à pleine FO. La morsure d'un herbivore est une attaque *contondante* à la moitié de sa FO. La morsure d'un animal (même d'un carnivore) peut n'infliger aucun dommage.

FO	Dmg
1-2	1d-5
3-5	1d-4
6-8	1d-3
9-11	1d-2
12-15	1d-1
16-20	1d
21-25	1d+1
26-30	1d+2
31-35	2d-1
36-40	2d
41-45	2d+1
46-50	2d+2
51-55	3d-1
et ainsi de suite...	

Encombrement & Mouvement : L'encombrement fonctionne pour les bêtes comme pour les hommes : le niveau d'encombrement réduit le score de Mouvement de la bête.

La table d'encombrement pour les quadrupèdes est différente :

Pas d'encombrement (jusqu'à FO) : Mouvement non affecté.

Léger (jusqu'à FO×3) : Mouvement-2.

Moyen (jusqu'à FO×5) : Mouvement-4.

Lourd (jusqu'à FO×8) : Mouvement-6

Très Lourd (jusqu'à FO×10) : Mouvement-8 (minimum de 2)

Maximum (jusqu'à FO×15) : Mouvement=1.

LE JEU

Nous venons de voir les règles concernant la création et l'équipement des personnages. A présent nous allons voir comment ils peuvent *agir*. En résumé, le MJ décrit une situation et demande à chacun des joueurs ce que fait son personnage. Les joueurs répondent, et le MJ leur dit ce qui se passe ensuite. A un moment ou un autre, les joueurs indiqueront des actions que leurs personnages ne réussissent pas forcément automatiquement... "Tu portes *quoi* en sautant par-dessus la crevasse ?"... C'est là qu'interviennent les dés.

PROUESSES PHYSIQUES

Courir

En combat, courir se résume à une série de manœuvre de Mouvement. Votre vitesse de course est égale à votre score en Vitesse de Base, plus votre bonus de compétence de Course (p. 16), plus un mètre par seconde de "bonus de sprint" si vous courez en ligne droite pendant plus d'un tour. Cette valeur est modifiée par l'encombrement (p. 21).

Lorsque vous calculez une course sur une longue distance (par exemple sur quelques centaines de mètres), n'arrondissez pas votre Vitesse de Base. Une Vitesse de Base de 5.5 vous permet de franchir 65 mètres en 10 secondes, si vous n'êtes pas encombré.

ANIMAUX DE MONTE ET DE TRAIT

Type	FO	DX	QI	SA	Mouvement	Coût	Poids	Notes
Ane	25	10	4	13	8	1.000 \$	250 kg	
Mulet	30	10	4	14	8	1.000 \$	400 kg	Trop petit pour être monté
Mule	40	10	4	14	9	2.000 \$	700 kg	
Poney	30	10	4	13	13	1.500 \$	400 kg	
Cheval de course	32	9	4	13	18	4.000 \$	550 kg	Certains sont encore plus rapide !
Cheval de selle	35	9	4	14	12	1.200 \$	600 kg	Cheval de monte ordinaire
Cheval de cavalerie	40	9	4	15	16	4.000 \$	700 kg	Cheval de guerre léger
Cheval de guerre	50	9	4	16	15	5.000 \$	950 kg	Généralement agressif
Cheval de trait	60	9	4	16	12	2.000 \$	1000 kg	
Bœuf	80	9	4	17	8	1.500 \$	1250 kg	
Chameau	40	9	4	15	10	1.500 \$	700 kg	Agressif ; boit peu

Sauter

En général, lorsque vous voulez sauter par-dessus un obstacle, le MJ dira simplement "OK, tu l'as franchi". En combat, sauter par-dessus un obstacle "ordinaire" coûte 1 mètre de Mouvement mais réussit automatiquement. C'est seulement lorsque l'obstacle est de taille significative que l'on s'en remet au calcul pour déterminer si le personnage peut vraiment franchir l'obstacle !

La distance maximale que vous pouvez franchir en sautant est déterminée par votre FO, comme suit :

Saut en hauteur : $(10 \times FO) - 30$ cm. Ajoutez 60 cm si vous avez pris de l'élan.

Saut en longueur départ arrêté : $(FO - 3) \times 30$ cm.

Saut en longueur avec élan : Comme ci-dessus, mais ajoutez 30 cm pour chaque mètre d'élan, jusqu'à doubler la distance de saut.

Compétence de Saut : Si vous avez cette compétence, vous pouvez substituer votre niveau de compétence à votre FO dans les formules précédentes.

Grimper

Si vous escaladez quelque chose de plus difficile qu'une échelle, un jet d'Escalade est nécessaire. Un premier jet est requis au début de l'ascension, et un nouveau jet toutes les cinq minutes ; un échec signifie que vous tombez. Les modificateurs au jet dépendent de la difficulté de l'escalade (voir la table ci-après). Votre niveau d'encombrement affecte également votre compétence d'Escalade.

Type d'escalade	Modificateur	Court	Long
Echelle (vers le haut)	aucun jet	3 barreaux/sec	1 barreau/sec
Echelle (vers le bas)	aucun jet	2 barreaux/sec	1 barreau/sec
Arbre ordinaire	+5	30cm/sec	10 cm/sec
Montagne ordinaire	+0	15 cm/sec	3m/min
Mur de pierre vertical	-3	30cm/5 sec	1m20/min
Bâtiment moderne	-3	30 cm/10 sec	60cm/min
Corde (vers le haut)	-2	30 cm/sec	60m/min
Corde (vers le bas)			
<i>avec équipement</i>	-1	60 cm/sec	100m/min
<i>sans équipement</i>	-1	3m50/sec	3m50/min

Soulever & Déplacer des Objets

En général, le MJ laisse les personnages soulever tout ce qu'ils ont besoin de soulever, sans utiliser les dés ; mais lorsqu'ils s'attaquent à des poids importants, un test de FO peut être nécessaire. Le poids maximum qu'un personnage peut soulever dépend de sa FO.

Levage à une main : $FO \times 3$ kg

Levage à deux mains : $FO \times 12$ kg

Porté sur le dos : $FO \times 15$ kg. Ainsi, vous pouvez porter plus que vous ne pouvez soulever vous-même. (Notez que vous perdez 1 point de fatigue par seconde où vous portez plus de $10 \times FO$; voir p. 29).

Renverser : $FO \times 12$ kg, ou $FO \times 25$ kg avec de l'élan.

Déplacer légèrement : $FO \times 50$ kg

Trainer : Sur une surface rugueuse, vous pouvez tirer autant que vous pouvez porter. Sur une surface lisse, multipliez cette capacité par deux.

Tirer sur des roues : Comme ci-dessus, mais multipliez le poids par 10 pour un transport à 2 roues, et par 20 pour un chariot à 4 roues. Multipliez encore par 2 si vous trouvez sur une bonne route.

Ramasser un objet en combat : En combat, vous pouvez ramasser un objet par une manœuvre de Préparation, qui prend 1 seconde. Il faut 2 secondes pour soulever un objet lourd (un poids supérieur à la moitié de votre FO).

Lancer des Objets

Vous pouvez lancer tout ce que vous pouvez soulever (un poids inférieur à $FO \times 12$ kg) Pour toucher une cible, faites un test sous DX-3 ou sous votre compétence de Lancer. Pour jeter quelque chose dans une direction vague, faites un test de Lancer ou de DX. La distance à laquelle vous pouvez lancer un objet dépend de son poids et de votre FO. Repérez le poids sur la table ci-contre, puis multipliez la distance indiquée par votre FO pour obtenir la distance réelle en mètres.

Compétence de Lancer : Si vous possédez la compétence Lancer, divisez-la par 6 (arrondissez par défaut) et ajoutez le résultat à votre FO pour déterminer à quelle distance vous pouvez lancer un objet.

Lancer des Objets en Combat : Lancer un objet pendant un combat (qu'il s'agisse ou non d'une attaque) requiert une manœuvre d'Attaque (p. 25). Vous devez d'abord ramasser l'objet en question, comme décrit plus haut. Pour déterminer si vous touchez, faites un test dans la compétence Lancer ou la compétence d'Arme de Jet appropriée.

Si l'objet pèse plus de $FO \times 12$ kg, oubliez les formules. Vous ne pouvez tout simplement pas le lancer !

Si vous êtes touché par un objet lancé, les dommages qu'il inflige dépendent de son poids et de la FO avec laquelle il a été lancé.

LANCER D'OBJETS

Poids	Distance
500 g	3,5
750 g	3
1 kg	2,5
1,5 kg	1,9
2 kg	1,5
2,5 kg	1,2
3,5 kg	1
5 kg	0,8
7,5 kg	0,7
10 kg	0,6
12 kg	0,5
15 kg	0,4
20 kg	0,3
25 kg	0,25
30 kg	0,2
40 kg	0,15
50 kg	0,1
100 kg	0,05

FO	- de 5 kg	5 à 25 kg	25 à 50 kg	+ de 50 kg
5-6	1d-5	1d-4	1d-5	-
7-8	1d-4	1d-3	1d-3	-
9-10	1d-3	1d-2	1d-2	1d-3
11-12	1d-2	1d-1	1d-1	1d-2
13-14	1d-1	1d	1d	1d
15-16	1d	1d+1	1d+2	1d+2
17-18	1d+1	1d+2	2d-2	2d-1
19-20	1d+2	2d-2	2d-1	2d

Un objet fragile (ou un être vivant) subit la même quantité de dommages qu'il inflige. déterminez les dommages séparément pour l'objet lancé et pour la cible.

Nager

Lorsque vous nagez sur une courte distance, votre Mouvement est égal à 1/10 de votre compétence de Natation (arrondir par défaut), avec un minimum de 1 mètre par seconde. Sur de longues distances, le nombre de mètres que vous franchissez en 10 secondes est égal à votre compétence de Natation moins *deux fois* votre encombrement. Nager sur une longue distance peut provoquer de la Fatigue (voir p. 29).

Faites un test de Natation lorsque vous entrez dans l'eau, puis un nouveau test toutes les 5 minutes. Soustrayez *deux fois* votre niveau d'encombrement, et ajoutez 3 si vous êtes entré dans l'eau volontairement. Les personnages Gros (p. 5) bénéficient d'un bonus. Si vous manquez ce test, vous perdez un point de Fatigue et vous devez faire un nouveau test 5 secondes plus tard, et ainsi de suite jusqu'à ce que votre Fo soit réduite à 0 et que vous vous noyiez. Si vous récupérez, faites un nouveau test après 1 minute. Si vous réussissez, recommencez à faire des tests toutes les 5 minutes.

La compétence de Natation peut servir à porter secours à un noyé. Faites un test de Natation à -5, plus ou moins la différence de FO entre vous et la victime que vous tentez de sauver.

Voyager

La distance parcourue par jour, à pied ou à cheval, dépend directement de votre encombrement. Dans des conditions de voyages idéales, un groupe en bonne condition physique peut espérer franchir les distances suivantes en un jour de marche :

Sans encombrement : 75 km

Encombrement léger : 60 km

Encombrement moyen : 45 km

Encombrement lourd : 30 km

Surchargé : 15 km.

La vitesse d'un groupe est égale à la vitesse de son membre le plus lent. Quelle que soit votre vitesse moyenne, vous passerez à peu près le même temps à voyager. Mais plus vous êtes chargé et plus les conditions de voyages sont mauvaises, plus vous devrez vous arrêter fréquemment pour vous reposer.

Les groupes dotés d'un transport mécanique se déplacent à la meilleure vitesse du véhicule, selon le terrain. Souvenez-vous que conduire ou piloter pendant 8 heures par jour, ou pendant 4 heures d'affilée, peut être dangereusement fatigant ou lassant. Vous devrez sans doute faire un test dans la compétence de véhicule appropriée pour éviter un accident.

PROUESSES MENTALES

Jets de Perception

Les jets de perception comprennent les jets de Vision, d'Ouïe, et d'Odorat/Goût. Tous les jets de perception se font sous le QI du personnage. L'avantage de Vigilance est un bonus à *tous* les jets de perception.

Vision

Pour voir quelque chose de petit ou de caché, faites un test de Vision avec un bonus égal à votre niveau de Vision Aiguïée (le cas échéant). Le MJ peut rendre ce test plus facile ou plus difficile pour les choses plus ou moins bien dissimulées. Une obscurité partielle inflige un malus de -1 à -9. Une personne myope a -6 à ses jets de Vision pour les choses à plus d'1 mètre. Les personnages aveugles ou plongés dans l'obscurité totale ne peuvent rien voir !

Ouïe

Pour entendre un son faible, faites un test de QI avec un bonus égal à votre niveau d'Ouïe Aiguïée (le cas échéant). Dur d'Oreille inflige un malus de -4. Le MJ peut appliquer d'autres modificateurs si le son est plus ou moins fort, s'il y a du bruit autour, et ainsi de suite. Une fois qu'on a entendu un son, un jet normal de QI peut être nécessaire pour *comprendre* sa signification. Les personnages sourds ne peuvent rien entendre !

Odorat & Goût

Ce sont deux manifestations du même sens. Pour remarquer une odeur ou un goût, faites un test de QI avec un bonus égal à votre niveau d'Odorat/Goût Aiguïé (le cas échéant). Dans certains cas, le MJ peut vous demander un test de QI supplémentaire pour *comprendre* la signification de l'odeur ou de la saveur que vous avez remarquées.

Jets de Volonté

Lorsque quelqu'un est confronté à une situation effrayante, ou doit surmonter un désavantage mental, le MJ devrait lui demander un jet de Volonté. Normalement, la Volonté est égale au QI. Cependant, si le personnage a l'avantage Obstruction ou le désavantage Faible Volonté, cela modifie son jet de Volonté.

Un jet de Volonté réussi permet à un personnage de surmonter sa peur ou ses impulsions négatives. Un échec signifie qu'il est effrayé ou qu'il cède à ses instincts. Tout résultat de 14 ou plus sur un jet de Volonté est toujours un échec (cela ne s'applique *pas* aux jets de volonté pour résister aux compétences d'influence et au contrôle mental).

En outre, si quelqu'un possède un QI supérieur à 14, réduisez-le à 14 avant de soustraire la Faible Volonté.

COMBATS

Aussi violents et dangereux qu'ils puissent être, les combats sont un élément essentiel des histoires d'aventure, et les PJ finiront tôt ou tard par devoir se battre. Voici un système simple de résolution des conflits :

Déroulement d'un Tour de Combat

Les personnages agissent les uns après les autres, jusqu'à ce que chaque personnage ait pris son *tour* ; puis ils recommencent. Le déroulement est le suivant :

Avant que le combat ne commence, comparez le score de Mouvement de tous les personnages. Celui qui a le score le plus élevé agit en premier, et ainsi de suite en descendant jusqu'au score le plus faible. En cas d'égalité, celui qui possède la plus haute Vitesse de Base agit en premier ; c'est là que les fractions peuvent entrer en compte. S'il y a encore égalité, faites un jet de dés pour déterminer qui agit en premier.

Votre tour *commence* lorsque vous choisissez une manœuvre, et *s'achève* quand vous choisissez votre manœuvre suivante (c'est-à-dire après que tous les autres personnages ont agi une fois). Chaque tour représente *une seconde* de temps réel.

Manœuvres

Commencez chaque tour en choisissant l'une des manœuvres suivantes. La manœuvre que vous choisissez affectera également vos défenses (p. 26) si vous êtes attaqué avant la fin de votre tour. Vous ne choisissez pas de défense avant d'être vraiment attaqué, mais la manœuvre que vous choisissez déterminera les défenses que vous pourrez utiliser.

Se Déplacer

Vous vous déplacez et ne faites rien d'autre (à l'exception des actions "libres", voir plus loin). Vous pouvez utiliser n'importe quelle défenses légale.

Les déplacements et les actions spéciales sont complètement abstraits : aucun plateau de jeu n'est requis. Si le déplacement est important ("Combien de temps me faudra-t-il pour traverser la pièce et m'emparer du joyau ?"), le MJ prend la décision. Le nombre de mètres que vous pouvez franchir par seconde est égal à votre score de Mouvement.

Changer de Position

Se relever, s'accroupir, ou tout autre changement de position. Il faut deux tours pour se relever lorsqu'on est à terre : un tour pour se mettre à genoux et un tour pour se tenir debout.

Vous pouvez utiliser n'importe quelle défense pendant le tour où vous changez de position. La table suivante résume les effets des diverses positions en combat.

TABLE DES POSITIONS

Position	Attaque	Défense
Debout	Normal	Normal
Accroupi	-2 armes à distance -2 pour vous toucher	Normal contre autres
A genoux	-2 armes à distance -2 pour vous toucher	-2 défenses actives
Rampant	Armes à distance inutilisables -4 pour vous toucher	-3 défenses actives
Assis	-2	comme à genoux
Couché	-4, excepté avec une arbalète ou une arme à feu	comme à genoux

Préparation

Préparer une arme ou tout autre objet. Une arme est "non prête" si elle est dans son étui ou son holster. Une hache, une masse ou une autre arme lourde devient "non prête" lorsque vous l'utilisez : elle doit être préparée après chaque usage.

Vous pouvez parer avec une arme, ou bloquer avec un bouclier, dès que vous l'avez préparé, c'est-à-dire au même tour ! Vous pouvez également

utiliser toute autre défense active légale au tour où vous avez préparé l'objet.
Exception : si vous êtes en train de préparer une arme à projectile en la rechargeant, votre seule défense possible est l'esquive, et si vous esquivez, vous perdez le bénéfice du tour de préparation.

Notez que, même si vous êtes ambidextre, vous ne pouvez pas préparer une arme et attaquer avec une autre dans le même tour.

Recharger

Utilisez une manœuvre de "préparation" pour recharger une arme à projectiles. Cela prend plusieurs tours. Par exemple, avec une fronde, vous avez besoin d'une seconde pour "préparer" la pierre, et une seconde pour placer la pierre dans la fronde. Si vous ne visez pas, vous pouvez tirer à la troisième seconde. Les arbalètes prennent bien plus de temps. D'abord vous devez bander la corde : cela prend au moins 2 secondes. Ensuite vous devez préparer le carreau (1 tour) et puis charger l'arbalète (1 tour).

Quelques exemples de temps de rechargement :

Frondes : 2 secondes pour recharger (on peut tirer toutes les 3 secondes)

Arc : 2 secondes pour recharger (on peut tirer toutes les 3 secondes)

Arbalète (votre FO ou moins) : 4 secondes pour bander et recharger. On peut tirer toutes les 5 secondes. Si la FO est supérieure à la vôtre : 8 secondes pour bander et recharger (on peut tirer toutes les 9 secondes).

Armes à feu : Changer de chargeurs prend 3 secondes. Les revolvers demandent 3 secondes de préparation, plus une seconde supplémentaire pour chaque balle chargée.

Viser

Diriger une arme de distance prête vers une cible spécifique. Vous devez indiquer votre cible. Vous attaquez à -4 si vous si vous utilisez une arme sans viser à moins que votre compétence effective ne soit au moins égal au niveau de *tir rapide* de l'arme. Si vous visez pendant 1 tour, vous attaquez à votre niveau normal plus le modificateur de *Précision* de l'arme. Vous pouvez viser jusqu'à 3 tours supplémentaires et gagner +1 pour chaque tour.

Vous pouvez utiliser n'importe quelle défense pendant que vous visez... mais vous perdez les bénéfices du temps que vous avez passé à viser ! Si vous êtes blessé pendant que vous visiez, vous devez réussir un jet de Volonté ou en perdre les bénéfices.

Attaquer

Attaquer un adversaire avec une arme prête. Le MJ a toujours la possibilité de décider (en fonction de la situation) que certains attaquants ne peuvent pas attaquer certains adversaires. Si le lieu de la bataille est exigu, les arcs et autres armes à projectiles peuvent être inutilisables.

Vous pouvez parer (avec une arme prête), ploquer (avec un bouclier prêt) ou esquiver au même tour où vous attaquez..

Attaque Massive

Attaquer un adversaire à mains nues ou avec une arme prête. Vous avez trois possibilités :

(a) Effectuez deux attaques contre le même adversaire, si vous avez deux armes prêtes, ou une arme qui n'a pas à être préparée avant usage ;

(b) Faire une seule attaque avec un bonus de +4 !

(c) Effectuer une attaque sous votre compétence normale avec un bonus de +2 aux dommages.

Cependant, si vous choisissez une attaque massive, vous ne pouvez utiliser aucune défense active jusqu'à la fin de votre tour !

Défensive

Vous défendre et ne rien faire d'autre. Si vous manquez votre jet de défense contre n'importe quelle attaque, vous pouvez tenter une autre défense (différente). En d'autres termes, vous bénéficiez de deux jets de défense, en utilisant deux défenses actives différentes contre la même attaque. Vous êtes limité à deux parades et deux blocages lorsque vous choisissez la Défensive, et vous ne pouvez pas parer deux fois avec une arme qui est "non" prête" après une parade.

Action Longue

Il s'agit d'un choix "générique" qui permet d'accomplir une action s'étalant sur plusieurs secondes (crocheter une serrure, par exemple, ou désamorcer une bombe). La MJ fixe le nombre de tour que prend chaque "action longue". En règle générale, aucune défense à l'exception de l'esquive n'est possible pendant une action longue, mais le MJ peut modifier cela selon les circonstances.

Actions Libres

Les choses que vous pouvez faire pendant n'importe quelle manœuvre, y compris parler, laisser tomber une arme ou un autre objet, et vous accroupir à couvert (mais pas vous agenouiller).

Porter une Attaque

Si vous choisissez les manœuvres d'Attaque ou d'Attaque Massive, vous pouvez tenter de frapper un adversaire. Vous pouvez attaquer n'importe quel ennemi, à moins que le MJ n'indique que c'est impossible pour quelque raison.

Vous ne pouvez attaquer que si votre arme est prête. Une épée ou un couteau sont prêts à chaque tour. Une arme déséquilibrée, comme une hache, devient "non prête" lorsque vous l'utilisez, et ne peut donc être utilisée que tous les deux tours.

Chaque attaque est résolue par trois jets de dés. Le premier est votre *jet d'attaque*. S'il réussit, votre attaque était bonne. A présent votre adversaire doit faire un *jet de défense* pour déterminer s'il peut contrer votre coup. S'il réussit son jet, il n'est pas touché. S'il manque son jet de défense, votre coup a porté et vous faites alors votre *jet de dommage*.

Jet d'Attaque

Votre "jet d'attaque" est un jet de réussite normal. Calculez votre compétence effective (votre *compétence de base* plus ou moins tous les *modificateurs* appropriés) avec l'arme que vous utilisez.

Modificateurs les plus courants :

Lumière faible : -1 à -9 (à la discrétion du MJ) ; -10 pour l'obscurité totale

Borgne : -1 pour les armes de contact, -3 pour les attaques à distance

Aveuglé : -6 ; *aveuglé soudainement* -10

Mauvais équilibre : -2 ou plus (à la discrétion du MJ)

Attaquant en position délicate (par exemple la tête en bas) : -2 ou plus (à la discrétion du MJ)

Attaquant rampe ou est couché : -4

Attaquant accroupi, à genoux ou assis : -2

Mauvaise main : -4 (sauf Ambidextres)

Bouclier : -2 aux attaques si c'est un grand bouclier (il vous gêne)

FO insuffisante pour manier l'arme : -1 par point de FO manquant

Blessures : Pénalité égale aux points de vie perdus au tour précédent. La Résistance à la Douleur annule cette pénalité.

A présent lancez 3 dés. Si le résultat est *inférieur ou égal* à votre compétence effective, votre attaque est suffisamment bonne pour toucher l'adversaire, et il doit faire un test pour se défendre. Sinon c'est raté !

Coups Critiques : Quelle que soit votre compétence, un jet de 3 ou 4 touche toujours, et il s'agit d'un *coup critique*. Un jet de 5 ou 6 peut également être un coup critique, en fonction de votre niveau de compétence. Si votre compétence effective est de 15, un jet de 5 est un coup critique. Si votre compétence effective est de 16 ou plus, un jet de 6 est aussi un coup critique.

Sur un coup critique, l'attaque touche automatiquement : votre adversaire n'a pas le droit à un jet de défense. En outre, sur un jet d'attaque de 3, vous n'avez pas à faire de jet de dommages : votre attaque inflige le *maximum* de dommages possible. Par exemple, les dommages maximum pour 1d+2 sont de 8 points de vie. Les autres coups critiques ignorent les défenses, mais provoquent des dommages normaux.

Echec Automatiques : Quelle que soit la compétence, un jet de 17 ou 18 est toujours un échec.

Se Défendre

Lorsque vous réussissez un jet d'attaque, vous n'avez pas pour autant réussi à toucher votre adversaire à moins qu'il ne s'agisse d'un coup critique. Votre attaque était suffisamment bonne pour pouvoir le toucher – à moins qu'il ne se *défende*.

La défense de votre ennemi est égale à la somme de ses défenses *passives* (armure et bouclier) et de sa défense *active* (Esquive, Parade ou Blocage). Les défenses passives protègent toujours, mais la défense active doit être choisie parmi celles qui sont utilisables "légalement" sur le moment. Cela dépend de la manœuvre qu'il a choisie au dernier tour (voir p. 24)

Le défenseur lance 3 dés. Si son jet est inférieur ou égal à sa défense totale, il a bloqué l'attaque (ou l'a parée ou esquivée). Sinon, sa défense était inefficace et votre coup a porté. (Si vous aviez choisi la *Défensive*, vous pouvez faire deux jets de défenses séparés, en utilisant des défenses différentes).

Un jet de défense de 3 ou 4 est toujours réussi, même si votre défense totale n'est que de 1 ou 2 ! Un jet de 17 ou 18 est toujours un échec.

Votre ennemi n'a pas le droit de tenter un jet de défense si vous avez obtenu un coup critique contre lui.

Défenses Actives

Il existe trois *défenses actives* qui peuvent vous protéger d'une attaque. Chacune de ces défenses est calculée à l'avance. Lorsqu'on vous attaque, vous pouvez choisir *une* défense active comme partie de votre défense totale. (Si vous avez choisi la *Défensive*, vous pouvez faire deux jets de défense séparés, en utilisant des défenses différentes).

Votre défense active dépendra de la situation, et en particulier de la manœuvre que vous avez choisie au dernier tour. Certaines manœuvres limitent les défenses actives que vous pouvez choisir. La défense active d'un personnage sonné est à -4.

Parfois vous n'aurez *aucune* défense active. Un coup par derrière, un tir de sniper, ou un piège inattendu sont des attaques contre lesquelles aucune défense active n'est possible.

L'avantage Réflexes de Combat donne un bonus de +1 à chacune de vos défenses actives.

Esquiver

Votre défense d'Esquive est égale à votre score de Mouvementement (*non* modifié par la compétence de Course, toutefois). Le score d'Esquive d'un *animal* est égal à la moitié de son Mouvementement ou la moitié de sa DX (prendre la valeur la plus élevée), jusqu'à un maximum de 10.

Vous pouvez esquiver *n'importe quelle* attaque, à l'exception de celle que vous n'avez pas vu venir ! Il n'y a aucune limite au nombre de fois où vous pouvez esquiver en un tour.

Bloquer

Vous devez avoir un bouclier prêt pour pouvoir "bloquer" l'attaque. Votre défense de Blocage est égale à la moitié de votre compétence de Bouclier, arrondi par défaut. En général, vous pouvez bloquer n'importe quelle arme de main, qu'elle soit utilisée au contact ou lancée. Vous pouvez également bloquer les flèches et les projectiles similaires. Vous ne *pouvez pas* bloquer les balles ou les armes à rayonnement... ces attaques arrivent trop vite pour être arrêtées avec un bouclier. En revanche, la *défense passive* du bouclier s'applique contre toutes les armes à distance.

Vous ne pouvez bloquer qu'une seule attaque par tour, à moins de choisir la *Défensive*. cela vous permet de bloquer deux attaques par tour.

Parer

Les armes de main (les lames, les bâtons, les haches, les lances, les armes d'habst) peuvent servir à se défendre autant qu'à attaquer. La défense active correspondant à une arme est égale à la moitié de votre score dans cette compétence (arrondir par défaut). Ainsi, si vous avez 20 en compétence à l'Épée, vous aurez une défense de Parade de 10 en utilisant une épée.

Vous ne pouvez parer qu'avec une arme *prête*. Parer avec une arme déséquilibrée la rend "non prête". Par exemple, vous ne pouvez pas parer

avec une hache au même tour où vous l'avez utilisée pour attaquer : vous devez la préparer d'abord.

Une parade avec une arme n'arrête que les attaques faites avec une arme de main. De plus, une arme a une chance sur 3 de se briser si elle pare une arme qui pèse au moins trois fois plus que l'arme de parade ! (Si elle se casse, la parade réussit quand même).

Vous ne pouvez parer qu'une attaque par tour, à moins de posséder deux armes (auquel cas vous pouvez parer une fois avec chaque arme) ou que vous ayez choisi la *Défensive* (auquel cas vous pouvez parer deux fois – ou deux fois avec chaque arme, si vous en avez plusieurs).

Si vous réussissez à parer une attaque à mains nues avec une arme, vous pouvez blesser l'attaquant. Faites immédiatement un test sous votre compétence d'arme (à -4 si votre adversaire utilise le Karaté). Si vous touchez, votre parade a blessé l'attaquant ; faites le jets de dommages normal.

Quelques règles spéciales de parade :

Les *armes lancées* peuvent être parées à -1. Les couteaux de lancer et autres armes similaires de petites tailles peuvent être parés à -2.

Les *couteaux* et autres armes de même tailles subissent un malus de -1 lorsqu'elles servent à parer.

Vous subissez un malus de -4 lorsque vous pariez un *fléau*.

Les *armes d'escrime* utilisent une technique de combat unique qui met en valeur la défense, permettant à un épéiste de parer mieux que les autres combattants. Si vous avez la compétence Escrime et une arme appropriée, votre parade est égale à 2/3 de votre niveau d'Escrime (arrondi par défaut). De plus, vous pouvez parer *deux fois* par tour, plutôt qu'une seule. Une manœuvre Défensive en escrime vous permet de parer n'importe quel nombre de fois !

Défenses Passives

Lorsqu'on vous attaque, vous pouvez disposer d'un facteur de défense "passive" en votre faveur, grâce à votre armure et votre bouclier. La défense passive vous protège *toujours*, même si vous êtes évanoui ou inconscient de l'attaque. Si vous avez une quelconque défense passive, une jet de 3 ou 4 vous protégera toujours !

Armure : La défense passive de votre armure dépend de son type et varie entre 1 et 6.

Bouclier : La défense passive de votre bouclier dépend de sa taille : 1 pour une rondache, jusqu'à 4 pour un grand bouclier. Il ne protège pas contre les attaques par l'arrière.

Dommmages des Armes

Si un ennemi manque son jet de défense, vous l'avez touché et vous pouvez faire un "jet de dommages". Ce jet détermine combien de dommages vous avez infligé à votre adversaire. Le nombre de dés que vous pouvez lancer dépend de l'arme (et pour certaines, de votre propre force).

Si l'ennemi porte une armure, la Résistance aux Dommages (RD) de l'armure est soustraite au résultat des dés. L'avantage de Robustesse peut également procurer une RD, qui fonctionne exactement comme une armure.

Si vous êtes chanceux, vous infligerez suffisamment de dommages pour percer les protections de votre ennemi et le blesser !

Blessures

Si le résultat du jet de dommages *dépasse* la Résistance aux Dommages de votre adversaire (armure, peau, etc.) les points supplémentaires sont infligés comme dommages. *Exemple* : Vos "Dommages de base" à l'épée sont de 2d. Vous lancez 2 dés et obtenez 8. La cible a 3 points de RD, aussi 5 points de dommages traversent. Comme c'est une arme tranchante, ajoutez 50% (2 points, car vous arrondissez toujours par défaut). La cible subit donc 7 points de dommages (elle perd 7 points de vie).

Effets des Blessures

On considère que toutes les blessures sont faites au torse ; *GURPS Lite* ne se préoccupe pas des localisations spécifiques des attaques. Soustrayez les points de dommages subis à votre score de SA. Voir p. 28 pour plus de détails.

Choc : Si vous subissez une blessure, votre jet d'attaque subit un malus au prochain tour égal aux points de vie perdus. Les blessures subies pendant le même tour sont cumulatives dans ce cas-là. Voir p. 28.

K.O. et Sommé : Si une blessure vous inflige des dommages supérieurs à la moitié de votre SA de base, vous devez faire un test de SA. Si vous échouez, vous êtes K.O. et vous tombez !

Que vous tombiez ou non, vous êtes *sonné*. Tous vos jets de défense active sont à -4 jusqu'à votre prochain tour. A ce moment-là, vous devez faire un test de SA. Une réussite signifie que vous récupérez, et vous pouvez agir normalement. Un échec signifie que vous restez sonné et subissez encore un malus de -4 à vos défenses actives !

Blessures graves : S'il ne vous reste plus que 3 points de vie ou moins, vos score de Mouvement et d'Esquive sont tous deux réduits de moitié (arrondir par défaut). Vos blessures vous ralentissent !

Inconscience : Si vos points de vie tombent à 0 ou moins, vous avez du mal à rester conscient. Au début de chaque tour, faites un test de SA, modifié par votre Obstination ou votre Faible Volonté (le cas échéant). Un test réussi signifie que vous pouvez prendre votre tour normalement ; un échec signifie que vous sombrez dans l'inconscience ! Faites un test à chaque tour, jusqu'à ce que vous tombiez inconscient.

Mort : Si vos points de vie atteignent un seuil négatif égal à votre SA (par exemple -10 si votre SA de base est de 10), vous risquez de mourir. Voir p. 28.

Combat à Distance

Armes de Jet

Vous voudrez parfois lancer une arme. Ne faites *pas* un test sous votre compétence d'arme normale lorsque vous lancez cette arme : faites un test dans une compétence de "Lancer" à la place.

Un Tir au Jugé (effectué sans viser) se fait à -4. Voir *Viser* p. 25.

Si une arme peut être lancée, Lancer cette arme est une compétence séparée. Toutes les armes de jet sont "faciles" à apprendre, et ont un niveau par défaut de DX-4.

Il existe également une compétence "générique" appelée Lancer. C'est une compétence "difficile". Mais si vous la possédez, vous pouvez vous en servir pour lancer n'importe quoi (un couteau, une balle de golf, une brique, une lance...)

Votre adversaire peut esquiver, bloquer ou parer une arme lancée.

Si vous touchez, faites un jet de dommages normal. Que vous touchiez ou non, l'arme tombe à terre. Dans un combat de masse, le MJ ne vous permettra probablement pas de récupérer votre arme ; dans un combat moins important, il peut lancer un dé pour déterminer le nombre de tours qu'il vous faudra pour remettre la main sur votre arme !

Armes à Projectiles

Les armes à projectiles sont traitées comme les autres armes : faites votre jet d'attaque, laissez votre adversaire faire son jet de défense, puis faites le jet de dommages. Dans *GURPS Lite*, on considère que toutes les attaques se font à distance raisonnable, à moins que le MJ n'en décide autrement. Pour toucher avec une arme à projectiles, faites un test sous votre compétence d'armes. Attaquez à -4 pour un Tir au Jugé (sans viser) ; voir *Viser*, p. 25. La cible d'une arme à projectile peut esquiver, mais ne peut pas parer. Les flèches et les carreaux peuvent être bloqués avec un bouclier ; les projectiles plus modernes ne peuvent pas être bloqués.

Les arcs et les frondes ne tirent pas à chaque tour. Par exemple, il faut normalement 2 secondes pour préparer un arc, aussi ne peut-on tirer que toutes les 3 secondes. Voir *Préparation* p. 24.

Modificateurs aux Attaques à Distance

Le MJ peut souhaiter appliquer les modificateurs suivants aux attaques à distance. Si la cible est :

couchée ou en train de ramper : -4 (-7 si elle est à couvert)

accroupie, assise ou à genoux : -2 (-4 si elle est à couvert)

derrière quelqu'un d'autre : -4

partiellement visible : -3

Explosions

Les explosions infligent des dommages de concussions à *tout ce qui se trouve à portée*. Les grenades de la II^e Guerre Mondiale font entre 2 et 5 dés de dommages, selon leur type. 5 kg de TNT infligent des dommages de 6d×20. Appliquez la totalité des dommages à tout ce qui se trouve à moins de 2 mètres. Au-delà, divisez les dommages par 4 tous les 2 mètres (¼ à 2 mètres, 1/16^e à 4 mètres, et ainsi de suite). Seules les armures complètes ou la RD d'un véhicule fermé peuvent protéger des dommages de concussion.

Les explosions peuvent également produire des éclats ; le rayon d'effet de ces fragment est de 5 mètres fois le nombre de dés de dommages de concussion. La probabilité qu'un personnage soit touché par des fragment dépend d'un trop grand nombre de facteurs pour être couverte par ces règles : le MJ devrait simplement assigner une probabilité raisonnable, et lancer les dés ! Quiconque est touché par des éclats subit des dommages tranchants, de 1d-4 pour des débris minimales à 2d pour une grenade à shrapnel.

Combat sans Armes

Vous devrez parfois vous battre sans armes. N'importe qui peut participer à un combat à mains nues, mais certaines compétences (le Karaté et la Bagarre) vous rendent plus efficace.

Coups de Poing

Un coup de poing est une attaque. Votre "compétence" en coup de poing est égale à votre DX, votre Karaté ou votre Bagarre (choisir le meilleur niveau). Les dommages dépendent de votre FO : ce sont des dommages contondants d'Estoc-2, déterminés par la table p. 18. *Exemple* : Avec une FO de 12, vos dommages d'Estoc sont de 1d-1, aussi vos coups de poings infligent 1d-3 de dommages.

Les gants cloutés et autres armes similaires ajoutent +2 à vos dommages de coup de poing. Si vous tenez une pierre ou un autre objet similaire, ajoutez +1 à vos dommages au poing. Les compétences de Karaté et de bagarre augmentent également vos dommages (voir la description de ces compétences).

Coups de Pied

Un coup de pied se gère exactement comme un coup de poing, mais vous subissez un malus de -2 à votre jet d'attaque et vous infligez des dommages contondants normaux (ou d'Estoc+1 si vous portez des bottes lourdes ou des chaussures du même genre). Si vous lancez un coup de pied et que vous manquez votre cible, vous devez faire un test de DX pour éviter de tomber !

Parade à Mains Nues

Si vous vous battez à mains nues, vous pouvez parer un *coup de poing ou de pied* avec vos mains, en utilisant la moitié de votre DX comme Parade. Les compétences de combat sans armes vous accordent une meilleure parade à mains nues : 2/3 de votre compétence de Karaté ou de Bagarre.

Si vous pariez une arme avec vos mains nues, votre défense est à -3 à moins que vous ne pariez un *estoc* ou que vous utilisez le Karaté (utilisez votre parade normale). Une parade manquée signifie que l'arme touche ; l'attaquant peut choisir de toucher l'endroit qu'il visait, ou votre bras ! Si votre bras subit des dommages supérieurs à la moitié de votre SA, il est automatiquement *paralysé* (voir p. 28).

BLESSURES, MALADIES & FATIGUE

La vie d'un aventurier n'est pas faite que d'exploits et de gloire. Vous vous fatiguez. Vous vous salissez. Vous pouvez même être blessé, ou pire, tué.

Les blessures et autres agressions provoquent des dommages corporels, ou pertes de "points de vie". Votre score de SA vous indiquent combien de points de vie vous pouvez perdre. Un personnage qui tombe à 0 points de vie tombe rapidement dans l'inconscience. Il est tout à fait possible de survivre à un niveau de points de vie négatif.

Dommages Généraux (Points de Vie Perdus)

Quelqu'un qui est blessé de manière répétée finit par s'affaiblir et s'effondrer, même si chaque blessure n'est en soi pas très sérieuse. Notez les points de vie perdus sur votre fiche de personnage. Les effets des pertes de points de vie sont :

3, 2, 1 points de vie restants : Votre Mouvement et votre Esquive sont réduits de moitié.

0 point de vie ou moins : Vous risquez à tout moment de vous effondrer. Au début de chaque tour, faites un test de SA, plus ou moins votre Obstination/Faible Volonté. Une réussite signifie que vous pouvez continuer à agir normalement. Un échec signifie que vous sombrez dans l'inconscience.

-SA points de vie : Vous devez faire un test de SA ou mourir. Un autre jet est nécessaire après chaque nouvelle perte de 5 points de vie.

-5xSA : Mort automatique. Vous avez subi des dommages 6 fois supérieurs à votre SA, et personne ne peut survivre à ça.

Choc

Lorsque vous êtes blessé, vous subissez un malus égal à la perte de points de vie en DX et en QI, *pendant votre prochain tour uniquement*. Si vous perdez 3 points de vie, votre DX et votre QI seront à -3 pendant votre prochain tour. Les défenses actives ne sont pas basées sur la DX.

Ce malus concerne en général les compétences d'attaque, mais il s'applique à toute utilisation de la DX, du QI et des compétences. De fait, lorsque vous êtes sérieusement blessé, il est sans doute préférable de fuir ou de rester sur la Défensive pendant le prochain tour, plutôt que de contre-attaquer immédiatement.

Il ne s'agit que d'un effet temporaire dû au choc. Au tour suivant, ce malus disparaît.

K.O.

Quiconque subit des dommages *supérieurs à la moitié de sa SA* en une seule attaque doit immédiatement faire un test de SA. Si c'est un échec, le personnage *tombe* et est *sonné* (voir plus loin). Si le test est réussi, le personnage conserve son équilibre mais est quand même *sonné*.

Sonné

Quelqu'un est "sonné" lorsqu'il subit des dommages supérieurs à la moitié de sa SA en une seule attaque.

Lorsque vous êtes sonné, toutes vos défenses actives sont à -4 jusqu'au tour suivant. A ce moment, faites un test de SA pour voir si vous récupérez. Un jet réussi signifie que vous pouvez agir normalement *dès ce tour*. Un échec signifie que vous êtes encore sous le choc... vous restez sonné jusqu'à ce que vous réussissiez un test de SA et retrouviez vos esprits. Vous pouvez de nouveau agir normalement dès le tour où vous avez récupéré.

Choc mental : Un personnage surpris ou choc peut également être "sonné mentalement". Les effets de ce choc mental sont les mêmes, excepté que vous devez faire un test de QI pour récupérer. Vos n'êtes pas *blessé*, juste *perturbé*.

Blessures Paralysantes

Parfois, le MJ peut décider qu'un membre particulier a été blessé (par un piège, une attaque ou une parade à mains nues raté, ou tout autre malheur similaire). Dans ce cas, des dommages importants à un bras, une main, un pied ou une jambe paralyseront le membre. Une main ou un pied qui

subissent des dommages supérieurs à 1/3 de votre SA sont paralysés. Un bras ou une jambe sont paralysés s'ils subissent des dommages supérieurs à la moitié de votre SA.

Pour simplifier, tout membre rendu inutilisable est considéré comme "paralysé". Un bras ou une main paralysés ne peuvent pas servir à attaquer ou à tenir quoi que ce soit ; en ce qui concerne les effets d'une jambe ou d'un pied paralysés, référez-vous à la description du désavantage *Estropié*. Faites un test de SA pour chaque membre paralysé. Une réussite signifie que le membre fonctionnera de nouveau une fois que la victime aura récupéré *tous* ses points de vie. Un échec signifie que le membre est paralysé pendant 1d mois. Un échec critique signifie que le membre est *amputé* ou rendu définitivement inutilisable.

Premiers Soins

La majeure partie des points de vies perdus à la suite d'une blessure est due au choc plutôt qu'aux dommages physiques réels. Un traitement rapide après un combat peut donc restaurer une partie de ces points de vie perdus.

Un simple bandage, *même fait par quelqu'un sans compétence particulière*, restaurera 1 point de vie par combat (mais pas plus, quelle que soit la gravité des blessures). Cela prend 30 minutes par victime.

Les *Premiers Soins* (un test réussi sous la compétence de Premiers Soins ou le niveau par défaut) permettent de restaurer un nombre variable de points de vie en fonction du niveau technologique du soignant, et le degré de réussite. Cela restaure toujours un minimum de 1 point de vie. Cela n'est *pas* cumulatif avec les bandages simples... parfois, les premiers soins ne sont pas plus efficaces que les simples bandages.

Réussite ou Echec Importants : Sur une réussite critique, la victime récupère le maximum de points de vie possible en fonction du NT. Sur un échec critique, la victime *perd* 2 points de vie, et les bandages ne seront d'aucun secours.

Récupération Naturelle

La *Récupération naturelle* peut permettre de regagner n'importe quel nombre de points de vie. A la fin de chaque jour de repos où vous avez pu manger correctement, vous pouvez tester votre SA de base. Un jet réussi permet de récupérer 1 point de vie. Le MJ peut appliquer des modificateurs à ce jet en fonction des conditions.

Si la victime est sous l'attention d'un médecin compétent (niveau de compétence de 1é ou plus) la victime gagne +1 à tous ses jets de guérison.

Reprendre Conscience

Cela dépend de la gravité de vos blessures. Si votre SA est encore positive, faites un test sous votre SA toutes les heures pour vous réveiller (ou, si vous n'avez pas perdu plus de 2 points de vie, toutes les 15 minutes).

Si vos points de vie sont passés en-dessous de 0, mais qu'il n'ont pas atteint -SA, vous vous réveillez au bout d'un nombre d'heures égal à la valeur négative de vos points de vie, ou un maximum de 12 heures.

Exemple : Vous êtes à -8 points de vie après une bataille. Vous vous réveillerez (toujours à -8 points de vie) au bout de 8 heures. Lorsque vous regagnez conscience, vous pouvez appeler à l'aide ou même vous traîner à l'abri.

Si vos points de vie sont "complètement négatifs" (par exemple -10 si votre SA est de 10) vous êtes mal en point. Si vous réussissez un test de SA, vous vous réveillez (comme plus haut) au bout de 12 heures, et vous pouvez essayer de vous en sortir. Si vous échouez, vous restez dans le coma et vous risquez de mourir si on ne vous secoure pas en moins de (SA) heures...

NT	Temps par victime	PV restaurés
1	30 minutes	1d-4
2, 3	30 minutes	1d-3
4	30 minutes	1d-2
5	20 minutes	1d-2
6, 7	20 minutes	1d-1
8+	10 minutes	1d

Autres Dangers

Les aventures doivent souvent faire face à d'autres dangers, y compris...

Feu

Marcher à travers les flammes provoque 1d-3 points de dommages par seconde ; *rester debout* dans les flammes inflige 1d-1 points de dommages par seconde. Une armure vous protège complètement de la chaleur ou des flammes pendant un nombre de tours égal à 3 fois sa RD. Après cela, elle vous protège encore des flammes, mais le porteur doit faire un test de SA à chaque tour pour résister à la chaleur du feu. Un échec inflige une perte de 1 point de fatigue (p. 29). *Exemple* : Le cuir rigide vous protège complètement pendant 6 tours. Ensuite, le porteur commence ses test de SA.

Chute

Lorsque vous tombez, déterminez les dommages comme suit :

1 ou 2 mètres 1d-4 de dommages par mètre

3 ou 4 mètres : 1d-3 par mètre

5 mètres ou plus : 1d-2 par mètre

Si vous atterrissez sur une surface molle, soustrayez 1 point par mètre de chute. Un test d'Acrobatie réussi réduit la distance de chute de 5 mètres.

La vitesse terminale (la vitesse maximale qu'un objet en chute libre peut atteindre) varie selon les personnes, mais on l'atteint généralement au bout de 3 ou 4 secondes de chute. Ainsi, considérez toute chute de plus de 50 mètres comme une chute de 50 mètres.

Pour simplifier, considérez que les armures protègent des chutes avec la moitié de leur RD.

Chute d'Objets

Ci vous êtes frappé par la chute d'un objet *dur*, calculez les dommages comme suit : Multipliez le poids de l'objet par la distance de chute, et divisez le résultat par 50, pour obtenir le nombre de dés de dommages. Pour simplifier, considérez toute chute de plus de 200 mètres comme faisant 200 mètres.

Exemple : Une pierre de 10 kg, tombant de 30 mètres, fait $(10 \times 30) \div 50 = 6d$ de dommages.

Un objet très léger, ou tombant sur une courte distance, fait moins de dégâts. Tout objet inférieur à 1 kg ou tombant de moins de 2 mètres voit ses dommages réduits de moitié. Pour les objets mous, divisez leur poids par deux.

Poisons

On peut différencier les poisons de contact (ceux qui peuvent pénétrer l'organisme par la peau), sanguins (qui doivent pénétrer le corps par une blessure ou une injection), digestifs (qui doivent être avalés) et respiratoires (qui doivent être inhalés).

On trouve souvent du poison sur les armes ; sur des dards, des aiguilles ou des piques dans les pièges ; dans la nourriture ou la boisson offertes par un traître ; et dans la morsure de certains animaux.

Les effets de chaque poison sont laissés à l'appréciation du MJ. Outre les dommages, les poisons peuvent réduire temporairement, la DX, la FO ou le QI (et toutes les compétences et capacités qui en découlent).

En règle générale, un personnage empoisonné bénéficie d'un test de SA modifié pour éviter les effets des poisons. Plus le poison est toxique, plus le jet de SA est difficile. certains poisons particulièrement virulents affecteront à un certain degré même ceux qui réussissent leur test de SA !

La description d'un poison devrait comprendre :

Le nom, la description générale, et l'origine.

Le type : contact, sanguin, respiratoire ou digestif, ou une combinaison

Le coût par dose (une dose est une quantité de poison suffisante pour empoisonner une personne)

Les effets du poison si la victime n'y a pas résisté. Certains poisons sont lents : leu délai d'effet sera précisé. A moins qu'il ne soit précisé autrement, des doses multiples n'ont pas plus d'effet.

Le jet de SA autorisé pour résister au poison.

Les effets du poison sur quelqu'un qui y résiste.

Maladies

D'étranges maladies peuvent frapper les aventuriers dans des pays lointains. L'invention de maladies est une excellente occasion pour le MJ d'exprimer sa créativité morbide !

Quiconque traverse une région où s'abat une épidémie, ou rencontrant un porteur de germes, est en danger. (*Exception* : l'Immunité aux Maladies protège contre toutes les maladies). La plupart des maladies permettent un test de SA pour y résister, effectué en secret par le MJ. Faites un test de SA une fois par jour ; un échec signifie que le personnage a attrapé la maladie. Dans la table ci-dessous, choisissez le test le moins avantageux :

Évité tout contact avec des victimes possibles : SA+4

Entré chez un malade : SA+3

Conversé avec des victimes : SA+2

Touché brièvement une victime : SA+1

Utilisé les affaires d'une victime : SA

Mangé de la chair infectée cuite : SA

Mangé de la chair infectée crue : SA-1

Contact prolongé avec une victime : SA-2

Rapports intimes avec une victime : SA-3

Ces chances ne sont pas cumulatives : faites un nouveau test chaque jour. Le MJ peut appliquer des malus au test si l'épidémie est virulente, ou des bonus si la maladie n'est pas très contagieuse.

Symptômes

Les symptômes d'une maladie apparaissent en général au bout de 24 heures après la contagion. La plupart des maladies ne sont plus contagieuses une fois que les symptômes sont apparus. Les symptômes typiques comprennent une perte quotidienne de SA (qui peut menacer la vie de la victime) pendant plusieurs jours ; une perte de DX, de FO ou de QI, une grande fatigue ; éternuements, démangeaisons, boutons, bubons... Les symptômes graves peuvent être un délire, l'inconscience, la cécité, etc.

Diagnostic

Lorsque les symptômes d'une maladie apparaissent, le MJ devrait tester la compétence de diagnostic de chaque personnage, ou QI-6. Un succès signifie que le personnage identifié la maladie. Les maladies totalement nouvelles ne peuvent pas être identifiées, mais un très bon jet peut donner quelques informations utiles.

Récupération

En général, la victime d'une maladie doit faire un test de SA tous les jour (avec peut-être un malus). Ce test, et les conséquence d'un échec, varient selon les maladies. Pour une maladie "générique", un échec signifie que vous perdez 1 point de vie. Un succès vous permet de regagner 1 point de vie.

Lorsque vous avez récupéré tous les points de vie perdus à cause d'une maladie, vous êtes guéri. Si la maladie autorise des test de SA pour récupérer, un jet de 3 ou 4 signifie que la maladie a disparu (les points de vie perdus doivent être récupérés normalement).

Pour certaines maladies, la récupération pourra être accélérée par l'utilisation de médicaments appropriés. Dans la plupart des cas, les soins d'un médecin seront utiles (comme pour les blessures).

Fatigue

La fatigue représente votre force perdue, comme les points de vie représente votre santé perdue. Si votre FO est de 10, vous pouvez perdre 1à "points de fatigue" avant de vous effondrer d'épuisement. Gardez une trace des points de fatigue que vous perdez ou regagnez. La fatigue n'affecte absolument pas la SA.

Vous pouvez perdre des points de fatigue en faisant des efforts intenses, en courant sur de longues distances, et ainsi de suite. Vous perdez également des points de fatigue à la fin de chaque bataille ayant duré plus de 10 secondes ; la quantité est égale à votre encombrement plus 1. Se battre en armure est épuisant !

Si votre FO est réduite par la fatigue, tout test de compétence, tentative de soulever ou lancer un objet, ou tout autre usage de votre FO se fait sous cette FO réduite. De même, votre score dans toutes les compétences basées sur la FO subit un malus égal aux points de fatigue perdus.

Les dommages de bases que vous infligez avec une arme ne sont pas affectés, uniquement pour ne pas avoir à recalculer systématiquement vos statistiques !

De même, votre score de Mouvement n'est pas affecté par la fatigue tant que votre FO est supérieure à 3. En dessous, divisez votre Mouvement par deux.

Si la fatigue réduit votre FO à 0, vous sombrez dans l'inconscience et vous devez vous reposer jusqu'à regagner 1 en FO et vous réveiller. Vous ne pouvez pas avoir de valeur négative en fatigue ou en FO.

Exemple de sources de fatigue

Marche : Chaque heure de voyage vous fait perdre un nombre de points de fatigue égal à votre encombrement + 1. Ajoutez 1 point dans les climats chauds.

Course ou natation : Au bout de 100 mètres, faites un test de SA. Un échec vous fait perdre un point de fatigue.

Surmenage : Porter plus de 10 fois sa FO, ou pousser ou tirer une charge très lourde, fait perdre 1 point de fatigue par seconde.

Perte de Sommeil : Une nuit sans dormir coûte 5 points de fatigue. Une demi-nuit de sommeil coûte 2 points de fatigue.

Récupération de la fatigue

On récupère ses points de fatigue en se reposant calmement. 10 minutes de repos permettent de récupérer 1 point de fatigue. Le MJ peut autoriser une récupération plus importante si vous mangez correctement pendant votre repos.

La fatigue due à la perte de sommeil ne peut être récupérée qu'en prenant une nuit entière de sommeil ! Cela restaure *tous* les points de fatigue perdus.

MAGIE

La magie est une force surnaturelle capricieuse que l'on peut parfois utiliser pour accomplir des exploits miraculeux.

Concepts de Base

Aptitude Magique (Magerie) : L'avantage qui permet d'être à l'unisson avec la magie.

Magie : Quelqu'un possédant la Magerie.

Sortilège : Une compétence magique. Les sorts sont en général des compétences Mentales/Difficiles. Lorsque vous apprenez un sort, ajoutez votre Magerie à votre QI. Vous devez dépenser au moins 1 point pour chaque sort.

Sorcier : Quelqu'un qui connaît un sortilège.

Lancer un sortilège : utiliser une compétence magique. Cela requiert un test de compétence.

Lanceur : La personne qui utilise le sortilège.

Sujet : La cible d'un sortilège, qui peut être une personne (y compris le lanceur), un objet ou un endroit.

Mana : la source de la magie. Sa puissance (le niveau de mana) varie selon l'endroit. Dans les régions sans mana, la magie ne fonctionne pas. Dans les régions à faible mana, seuls les mages peuvent lancer des sortilèges, et subissent -5 à leurs compétences magiques. Dans les régions au mana normal, les mages peuvent lancer normalement leurs sortilèges. Dans les régions à haut mana, n'importe qui peut lancer des sortilèges normalement.

Propriété des sorts

Chaque sort possède certaines statistiques de base :

Temps de Lancer : Le temps nécessaire pour activer le sortilège. Par défaut il est de 1 seconde.

Durée : La durée du sortilège. Tant qu'il n'a pas dépassé cette durée, il est considéré comme "actif" et le sorcier subit une pénalité de -1 pour lancer d'autres sortilèges.

Coût : Le nombre de points de FO qu'on doit dépenser temporairement pour alimenter le sortilège (voir Fatigue, p. 29).

Conditions : Le QI ou la Magerie nécessaires et les sorts qui doivent être connus au niveau 12+ pour pouvoir apprendre ce sortilège. Certains sorts n'ont aucune conditions particulières.

Lancer un Sortilège

Pour lancer un sortilège, le sorcier doit se concentrer pendant toute la durée du "temps de lancer". Au début du tour suivant, il fait un jet sous sa compétence dans le sortilège. Il subit un malus de -1 pour chacun de ses sorts actifs et de -5 s'il ne peut ni voir ni toucher le sujet. La Résistance Magique (le cas échéant) du sujet est également soustraite à la compétence.

Si le test réussit, le lanceur paye le coût et le sortilège est activé ; sur une réussite critique, il ne paye rien ! Si le sortilège échoue, le lanceur paye 1 point de fatigue et rien ne se passe ; sur un échec critique, il paye le coût total et subit un contrecoup (une mauvaise odeur, une lumière aveuglante, des dommages légers... aux choix du MJ). Quelle que soit l'issue du sortilège, le lanceur peut agir normalement après le jet de dés ; cela ne compte pas comme une action pendant ce tour.

Distraction : Un sorcier qui est bousculé, blessé, ou obligé de faire un jet de défense active (p. 26) pendant qu'il se concentre est distrait. Il doit faire un test de Volonté-3 ou perdre son sortilège.

Blessure : Un sorcier qui est blessé pendant qu'il se concentre lance son sortilège avec une pénalité égal aux points de vie perdus.

Prolonger un Sortilège

Certains sortilèges peuvent être *prolongés* : lorsqu'ils expirent, on peut dépenser des points de fatigue supplémentaire pour maintenir le sortilège en action pour une durée égale à sa durée de base. On peut répéter l'opération tant qu'on possède encore des points de fatigue. S'il est possible de prolonger un sortilège, un "coût de prolongement" sera indiqué dans sa description.

Annuler un Sortilège

Une fois lancé, un sortilège reste actif pour sa durée normale. Si un sorcier désire mettre fin à son sortilège avant cela, il perd un point de fatigue.

Classes de Sortilèges

Tout sortilège appartient à une classe : *Régulier*, *Zone*, *Projectile* ou *Résisté*. Les sortilèges *réguliers* utilisent les règles normales.

Les sortilèges de *zone* affectent une zone circulaire. Ils ont une stat de "coût de base" au lieu du "coût". Ce coût est multiplié par le rayon désiré en mètres. Si le sortilège réussit, toute la zone est affectée.

Les sortilèges de *projectiles* apparaissent dans la main du lanceur lorsque le sortilège prend effet. Le sorcier le projette ensuite comme une arme de jet (p. 27). L'attaque utilise la compétence de Projection de Sortilège (Physique/Facile) Si il touche, le projectile blesse la cible comme l'indique la description du sortilège.

Les sortilèges *résistés* sont traités comme des duels rapides (p. 2). Le lanceur teste son niveau de sortilège, modifié comme d'habitude. Le sujet teste un attribut (déterminé par le sortilège) plus son Obstination ou sa Résistance à la Magie (le cas échéant). Le lanceur doit *gagner* le duel pour affecter le sujet.

QUELQUES SORTILEGES COURANTS

Il existe bien d'autres sorts ; voir *GURPS Magie*.

Création de Feu

Zone

Crée un feu sans combustible qui remplit toute la zone, se répandant aux objets inflammables et infligeant des dommages (voir les règles sur le Feu, p. 28). Ne peut pas être lancé à l'intérieur d'un objet.

Durée : 1 minute.

Coût de Base : 2 ; la moitié pour le prolonger.

Conditions : Allumer un Feu.

Trouble

Résisté par la SA

le sujet se comporte normalement, mais ne remarque pas ce qui se passe autour de lui, et ne s'en souviendra pas plus tard. Toute blessure ou résistance au sort brisé le sortilège.

Temps de Lancement : 2 secondes

Coût : 3 ; 2 pour le prolonger

Durée : 1 minute

Conditions : Stupidité

Détection de la Magie

Régulier

Permet au lanceur de déterminer si un objet est magique. Un succès critique identifie le sortilège précis.

Temps de Lancement : 5 secondes

Coût : 2

Durée : Instantané

Conditions : Magerie

Boule de Feu

Projectile

Permet au lanceur de projeter une boule de feu. Lorsqu'elle frappe quelqu'un, elle inflige des dommages et disparaît dans un jet de flammes qui peut se propager aux matériaux inflammables.

Temps de Lancer : 1 seconde par 1d de dommages (maximum 3)

Durée : Instantané

Coût : 1 à 3 ; le boule de feu fait 1d de dommage par point de fatigue

Conditions : Magerie, Création de Feu, Contrôle du Feu

Stupidité

Résisté par le QI

Réduit temporairement le QI de la cible. Les compétences de sorts et les autres compétences de QI sont également réduites.

Durée : 1 minute

Coût : 1 par point de QI de réduction (maximum 5) ; la moitié (arrondi par excès) pour le prolonger.

Conditions : QI 12+

Hâte

Régulier

Augmente le Mouvement et l'Esquive de la cible de 1 à 3 points.

Temps de Lancer : 2 secondes

Durée : 1 minute

Coût : 2 pour lancer et 1 pour le prolonger pour chaque point gagné (maximum 3)

Allumer un Feu

Régulier

Met le feu à un objet non vivant inflammable.

Durée : 1 seconde

Coût : Dépend de la chaleur. 1 point allume une chandelle en 1 seconde ; 2 allument du papier en 1 seconde, des vêtements en 4 secondes ; 3 allument du bois sec ou du tissu en 1 seconde, du cuir en 2 secondes et du bois vert en 6 secondes ; 4 allument du charbon en 1 seconde, du bois vert en 2 secondes. Même coût pour le prolonger.

Guérison Temporaire

Régulier

Permet au lanceur de dépenser de la fatigue pour restaurer temporairement les points de vie du sujet ; lorsque le sort prend fin, les blessures réapparaissent. Ne peut pas augmenter les points de vie au-delà de leur valeur de départ.

Durée : 1 heure.

Coût : 1 point par point de vie restauré. Ne peut pas être prolongé.

Conditions : Insuffler la Force

Insuffler la Force

Régulier

Permet au lanceur de restaurer les points de fatigue du sujet (ils ne peuvent pas dépasser leur valeur initiale).

Durée : La fatigue du sujet est restaurée instantanément ; celle du lanceur revient normalement.

Coût : pas de limite, a fatigue est transférée sur une base de 1 contre 1.

Conditions : Magerie ou l'avantage Empathie.

Lumière

Régulier

produit une petite lumière comme celle d'une chandelle. Le lanceur peut la déplacer de 5 mètres par seconde en se concentrant.

Durée : 1 minute

Coût : 1 ; 1 pour le prolonger

Guérison Mineure

Régulier

Restaure jusqu'à 3 points de vie chez le sujet. Compétence à-3 pour chaque tentative après la première sur le même sujet durant la même journée.

Durée : La blessure est guérie

Coût : 1 à 3 : la quantité de points de vie restaurés

Conditions : Guérison Temporaire.

Contrôle du feu

Zone

Permet au lanceur de déplacer des flammes en changeant leur forme mais sans changer leur volume. Les flammes peuvent être déplacées de 5 mètres par seconde si le sorcier se concentre mais ne peuvent pas être déplacée là où elles ne peuvent pas brûler.

Durée : 1 minute

Coût de Base : 2 ; la moitié pour le prolonger

Conditions : Allumer du Feu

Bouclier

Régulier

Augmente la défense passive du sujet. Cette DP se comporte comme une armure.

Durée : 1 minute

Coût : 2 fois la DP accordée jusqu'à +5 ; la moitié pour le maintenir

Conditions : Magerie 2

Sommeil

Résisté par la SA

Le sujet s'endort (il tombe s'il est debout) et dort pendant 8 heures si on ne le réveille pas. A son réveil, il est somné mentalement (p. 28) et doit faire un test de QI pour récupérer.

Temps de Lancer : 3 secondes

Coût : 4

Durée : Instantané ; le sommeil qui suit n'est pas magique.

Conditions : Trouble

UNIVERS DE JEU

Lorsque vous concevez un nouveau décor de campagne, utilisez la check-list suivante. Elle n'est en aucun cas exhaustive, mais si vous prenez le temps de décrire chaque point, vous partirez sur de bonnes bases :

Cultures & coutumes	Armes & Combat	Transports
Métiers & Profession	Avantages & Désavantages Spéciaux	Cartes
Monstres & Animaux	Décors d'Aventure	Politique & Religion
Technologie & Communications	Médecine	Niveaux de Mana

METIERS

C'est au MJ de définir les métiers disponibles dans son univers de jeu. Plusieurs choses définissent un métier :

Description : Le nom du métier, et ce en quoi il consiste exactement.

Conditions : Les compétences nécessaires pour exercer ce métier (s'il y a lieu), et le niveau minimum requis dans chacune. Certains métiers demandent également des avantages.

Jet de Réussite : A la fin de chaque mois durant lequel un personnage travaille, il doit faire un jet sous l'une des compétences dépendant de son métier (choisie par le MJ), avec peut-être un malus pour les métiers difficiles. Les métiers sans compétences requises peuvent avoir un test de succès fixe ou faire un test sous un attribut. Si vous obtenez un résultat autre qu'un résultat critique, vous obtenez votre salaire habituel. Un succès critique augmente ce salaire de 10% de manière permanente. Un échec critique a des effets variables : la perte d'emploi est classique, mais le MJ peut se montrer créatif.

Salaire Mensuel : La somme d'argent gagné tous les mois sur un test réussi. Souvenez-vous qu'à moins que la situation économique ne soit particulière, les métiers ne payent bien que s'ils sont difficiles (jet de réussite avec malus), dangereux (graves conséquences sur un échec), demandent un entraînement spécial ou qu'ils sont privilégiés (Statut ou Richesse nécessaires).

Niveau de Richesse : Chaque métier a un *niveau de richesse*, qui peut être *pauvre*, *médiocre*, *moyen*, *confortable* ou *aisé*. C'est le niveau minimum de richesse qu'un personnage doit avoir pour exercer ce métier. Les gens Très Riches et Millionnaires obtiennent des métiers "riches", mais les Très Riches gagnent deux fois le salaire indiqué, et les Millionnaires 10 fois le salaire indiqué !

TEMPS DE JEU

Le temps de jeu est le temps qui passe dans l'univers de jeu. C'est le MJ qui décide du temps qui s'écoule.

Temps pendant l'Aventure

Les combats se déroulent en temps "ralenti". Un tour de combat représente une seconde. Il peut falloir une minute pour résoudre un tour de combat, en particulier si les joueurs sont inexpérimentés ou que la bataille est importante. Mais le combat est une situation périlleuse, et vous devez accorder aux joueurs du temps pour réfléchir à leurs actions.

Les conversations, les tentatives de crochitage de serrures, les tentatives d'évasions et autres situations similaires sont jouées en "temps réel". Si les joueurs passent 10 minutes à discuter entre eux sur la meilleure façon d'approcher un PNJ commerçant... leurs *personnages* passent 10 minutes à parler devant la boutique.

Les voyages normaux et autres activités du même type se jouent en temps "accélééré". Lorsque le groupe marche le long d'une piste, par exemple, le MJ peut simplement sauter le passage entre deux rencontres. Avertissez les joueurs lorsqu'ils rencontrent quelqu'un, lorsqu'ils arrivent dans une ville, ou quand la nuit tombe, et abrégez le reste du temps.

Temps entre les Aventures

Dans une campagne continue, vous aurez également besoin de garder une trace du temps écoulé entre les aventures. Il peut s'agir à chaque fois du même laps de temps, ou le MJ et les joueurs peuvent se mettre d'accord sur une durée "logique" entre la fin d'une aventure et le début de la suivante. Il est souvent utile de laisser s'écouler un mois ou deux, histoire de permettre aux joueurs de guérir, de gagner un peu d'argent, et ainsi de suite. Bien sûr, il ne s'écoule aucun laps de temps entre deux *séances de jeu*, si vous ne pouvez pas terminer l'aventure en une séance. Si, lorsque vous faites une pause, le groupe vient juste de rencontrer un tyrannosaure enragé, le dinosaure n'aura pas bougé d'un centimètre lorsque l'aventure reprendra !

NIVEAUX TECHNOLOGIQUES

Un *niveau technologique* (NT) est une mesure générale des connaissances technologiques d'une culture. Il est possible pour une localité, une nation ou un univers entier d'avoir différents NT selon les domaines. Les NT s'échelonnent de 0 à 16. De hauts NT peuvent parfaitement ressembler à de la magie pour des gens issus d'un NT faible ! Les niveaux technologiques standards sont les suivants :

- 0 : **Age de la Pierre** : feu, levure, langage.
- 1 : **Age du Bronze** (Athènes) : roue, écriture, agriculture.
- 2 : **Age du Fer** (Rome) : voûte en arc.
- 3 : **Haut Moyen-Age** : armes en acier, zéro.
- 4 : **Temps Modernes** (1450-1700) : poudre à canon, imprimerie.
- 5 : **Révolution Industrielle** (1701-1900) : production de masse, moteur à vapeur, télégraphe.
- 6 : **Guerres Mondiales** (1901-1950) : voitures, avions, radio.
- 7 : **Ere Moderne** (1951-2000) : énergie nucléaire, ordinateur, laser, fusées.
- 8 : **Exploration Spatiale** (2001-2050 ?) : voyage infraluminaire, ordinateurs conscients, énergie de fusion, implants.
- 9 : **Conquête Spatiale** : voyage supraluminaire, ordinateurs conscients, longévité artificielle.
- 10 : **Antimatière** : énergie AM, gravité artificielle, radio supraluminaire lente.
- 11 : **Force** : champs de force, rayons tracteurs, radio supraluminaire rapide.
- 12 : **Gravitique** : antigravité, compensateurs, champs de force personnels.
- 13 : **Terraformation** : Terraformation totale des planètes.
- 14 : **Dysonien** : construction de mondes, mondes-anneaux.
- 15 : **TM** : Transmission de matière, pouvoir cosmique.
- 16 : C'est vous qui voyez...

Personnages & Niveaux Technologiques

Compétences : De nombreuses compétences changent selon les niveaux technologiques. Ces compétences sont identifiées par le signe /NT dans la Liste des Compétences. Lorsque vous prenez une de ces compétences, indiquez le NT auquel vous la prenez. Un ingénieur dans un monde médiéval disposerait par exemple de la compétence Ingénierie/NT 3, alors qu'un ingénieur moderne aurait Ingénierie/NT 7. Sur le plan technique, il s'agit de compétences *séparées*.

Lorsque les personnages sont issus de NT différents, supérieurs à la norme de la campagne, il s'agit d'un avantage. Appartenir à un NT inférieur est un désavantage. Pour refléter cela, utilisez l'avantage Haute Technologie (p. 10) ou le désavantage Primitif (p. 13).

VOYAGE ENTRE LES MONDES

L'un des principes de base de *GURPS* est de permettre aux joueurs de visiter différents univers de jeu sans avoir à apprendre un nouveau système de règles à chaque fois. Un joueur peut participer à différentes campagnes, chacune se déroulant à une époque et dans un décor différent, et jouer dans chacune un personnage différent. Chacun de ces personnages demeure dans son monde d'origine. Mais les *personnages* peuvent également passer d'un univers à l'autre, et ce de deux manières :

(1) Un joueur peut développer un personnage pour un univers de jeu précis, puis transporter ce personnage dans un autre univers. Par exemple, un magicien médiéval, projeté des centaines d'années dans le futur par un sortilège magique, pourrait participer à une aventure ayant pour cadre la Seconde Guerre Mondiale.

(2) Une campagne entière peut changer d'univers de jeu. Par exemple, supposons que le groupe soit l'équipage d'un vaisseau de commerce interstellaire. Ils s'écrasent sur une planète primitive. Jusqu'à ce qu'ils trouvent un moyen d'atteindre un spatioport, ils se retrouvent de fait coincés au XII^e siècle !

Différences entre les Univers

En règle générale, plus il y a de différences entre deux mondes, plus il devrait être difficile aux PJ d'aller de l'un à l'autre délibérément. Les différences significatives sont entre autres :

Des mondes au NT faible contre des mondes au NT élevé.

Des mondes à faible mana, avec peu ou pas de magie, contre des mondes à haut mana.

Des mondes humains contre des mondes abritant de nombreuses races.

Bien sûr, on peut trouver ces mêmes différences sur une seule et même planète ! Mais elles ne se côtoient pas directement. Aussi le MJ devrait veiller à ce que les voyages entre des mondes incompatibles soient *difficiles*. Cela permet d'atteindre quelque chose de rare dans les jeux : cela augmente à la fois le réalisme et la jouabilité.

Voilà, c'est terminé. Vous pouvez utiliser *GURPS* pour n'importe quel genre de campagne de jeu de rôle, dans tous les mondes que vous pouvez imaginer... et vous pouvez voyager d'un univers à l'autre, avec le même personnage ou des personnages différents. De nombreux guides sont disponibles... mais la seule chose nécessaire pour commencer est ce livret. Amusez-vous bien !

GURPS sur le Web

GURPS est largement représenté sur le web. Notre site principal se trouve à l'adresse www.sjgames.com. La section concernant *GURPS* se trouve à l'adresse www.sjgames.com/gurps.

Il existe tant de matériel gratuit sur le web (articles, aventures, descriptions d'univers, personnages) qu'avec *GURPS Lite* et une connexion au réseau, vous pourriez jouer toute votre vie sans jamais dépenser un centime. Mais nous espérons que vous apprécierez suffisamment ce système pour acheter un livre à l'occasion...

Vous devriez également jeter un coup d'œil à notre magazine en ligne, *Pyramid* (www.sjgames.com/pyramid), qui parle non seulement de *GURPS* et du jeu de rôle en général, mais aussi de tous les types de jeu : jeux informatiques, jeux de plateau, jeux de cartes... tout l'univers du jeu.