

BASIC ROLEPLAYING

Document de référence du système

Greg Stafford, Steve Perrin, Jeff Richard et Jason Durall

Pour la version française

Traduction: Jean-Christophe Cubertafon – Relecture: Batro Noban

CADRE LÉGAL

Le Document de référence du système *Basic Roleplaying* 1.0 (abrégé « BRPSRD1.0 ») décrit les règles du *Basic Roleplaying*. Vous pouvez incorporer tout ou partie de ces règles telles qu'elles apparaissent dans BRPSRD1.0 dans une œuvre dérivée sous Licence ludique libre BRP, version 1.0 (BRP Open Game License, Version 1.0). Vous devez lire et comprendre les termes de cette licence avant de créer un œuvre dérivée de BRPSRD1.0.

Nous remercions Wizards of the Coast, l'Open Source Initiative et Creative Commons pour leur travail de création du cadre des licences Open Source (et dans ce cas Open Game). Vous devez noter que la Licence ludique libre BRP (BRP Open Game License, Version 1.0). Vous devez lire et comprendre les termes de cette licence avant de créer un œuvre dérivée de BRPSRD1.0.

Le texte français est donné à titre indicatif à des fins de compréhension de la licence. Toute œuvre dérivée de BRPSRD1.0 doit inclure le texte original en anglais et la notice de droit d'auteur originale en anglais (Section 7).

Licence ludique libre BRP, version 1.0

Tous droits réservés.

1. Définitions :

(a) « Contributeurs » désigne les propriétaires des droits d'auteur et/ou des marques déposées qui ont contribué au contenu Ludique libre ;

(b) « Contenu dérivé » désigne le contenu protégé par les droits d'auteur y compris les œuvres dérivées et les traductions (y compris en langage informatique), les transformations, les modifications, les corrections, les ajouts, les extensions, les mises à jour, les améliorations, les compilations, les abréviations ou autres formes sous lesquelles une œuvre existante peut être refondue, transformée ou adaptée ;

(c) « Distribuer » signifie reproduire, concéder sous licence, prêter, vendre, diffuser, exposer publiquement, transmettre ou distribuer de tout autre manière ;

(d) « Contenu ludique libre » désigne le jeu *Basic Roleplaying*, y compris les mécanismes de jeu et les méthodes, les procédures, les processus et les routines dans la mesure où un tel contenu n'inclut pas un Contenu prohibé, et constitue une amélioration par rapport à l'œuvre antérieure et tout contenu supplémentaire clairement identifié comme Contenu ludique libre par le Contributeur, et désigne toute œuvre couverte par cette licence, y compris les traductions et les œuvres dérivées en vertu de la loi sur les droits d'auteur, mais exclut spécifiquement le Contenu prohibé ;

(e) Les éléments suivants sont identifiés par la présente licence comme « Contenu prohibé » : toutes marques déposées, noms propres (personnages divinités lieux, etc.), intrigues, éléments d'histoire, lieux, personnages, œuvres d'art ou habillages commerciaux issus de : toutes les publications des gammes de *Call of Cthulhu*, *Dragon Lords of Melniboné*, *ElfQuest*, *Elric!*, *Hawkmoon*, *HeroQuest*, *Hero Wars*, *King Arthur Pendragon*, *Magic World*, *Nephilim*, *Prince Valiant*, *Ringworld*, *RuneQuest*, *7th Sea*, *Stormbringer*, *Superworld*, *Thieves' World*, *Worlds of Wonder*, ainsi que toutes les sous-catégories connexes ; le monde et la mythologie de Glorantha ; toutes les œuvres liées aux mythes de Cthulhu, y

compris celles qui d'une façon ou d'une autre dans le domaine public ; et toutes les œuvres liées à *Le Morte d'Arthur*. Cette liste peut être amendée dans les futures versions de la Licence.

En outre, les mécanismes de jeu substantiellement similaires aux particularités uniques ou caractéristiques suivantes des autres jeux Chaosium sont des Contenus prohibés :

Augmentations : L'utilisation d'une capacité, qu'il s'agisse d'une compétence ou d'une caractéristique, pour augmenter une autre capacité de type identique ou différent, d'une manière substantiellement similaire à celle des règles de *RuneQuest : Roleplaying in Glorantha*.

Gloire : Si elle est substantiellement similaire aux règles de *King Arthur Pendragon*.

Passions : Si elles sont substantiellement similaires aux règles de *King Arthur Pendragon* et/ou de *RuneQuest : Roleplaying in Glorantha*.

Traits de personnalités : S'ils sont substantiellement similaires aux règles de *King Arthur Pendragon*.

Doubler un test : Si elle est substantiellement similaire aux règles de *Call of Cthulhu*.

Réputation : Si elle est substantiellement similaire aux règles de *RuneQuest : Roleplaying in Glorantha*.

Magie runique : Si elle est substantiellement similaire aux mécanismes de magie runique ou divine présentée dans quelque version des règles de *RuneQuest* que ce soit. Les systèmes magiques originaux qui ne sont pas dérivés de *RuneQuest* peuvent être dénommés « magie runique » s'ils n'incluent aucun élément des Runes gloranthiennes.

Runes : Si elles sont substantiellement similaires aux règles de *RuneQuest : Roleplaying in Glorantha*.

Santé mentale : Si elle est substantiellement similaire aux mécanismes de Santé mentale des règles de *Call of Cthulhu*, y compris les folies passagères, la démence temporaire, indéfinie et permanente.

Sorcellerie : Si elle est substantiellement similaire aux mécanismes de sorcellerie présentés dans quelque version des règles de *RuneQuest* que ce soit. Les systèmes magiques originaux qui ne sont pas dérivés de *RuneQuest* peuvent être dénommés « sorcellerie ».

Magie spirituelle : Si elle est substantiellement similaire aux mécanismes de magie spirituelle ou de bataille présentés dans quelque version des règles de *RuneQuest* que ce soit. Les systèmes magiques originaux qui ne sont pas dérivés de *RuneQuest* peuvent être dénommés « magie spirituelle ».

(e) « Marque déposée » désigne les logos, noms, marques, symboles, devises et designs utilisés par un Contributeur pour s'identifier ou identifier ses produits ou les produits associés auxquels le Contributeur a contribué dans le cadre de la Licence ludique libre BRP.

(e) « Utilisation », « Utilisé » ou « Usage » désigne utiliser, distribuer, copier, éditer, formater, modifier, traduire et créer de toute autre manière une œuvre dérivée d'un Contenu ludique libre.

(e) « Vous » ou « Votre » désigne le titulaire de la licence selon les termes de cet accord.

2. Octroi : À l'exception des œuvres désignées comme Contenu prohibé (voir Section 1(e) ci-dessus), le Document de référence du système *Basic Roleplaying* est un Contenu ludique libre, tel que défini dans la Licence ludique libre *BRP*, version 1.0, Section 1(d). Aucune partie de cette œuvre autre que le matériel désigné comme Contenu ludique libre ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation de Chaosium.

3. Licence : Cette licence s'applique à toute œuvre utilisant le Contenu ludique libre *BRP* publié par Chaosium. Vous devez intégrer une copie complète de cette licence à tout Contenu ludique libre *BRP* que vous utilisez et inclure la notice de droit d'auteur (Copyright) détaillée à la Section 7 à tous les endroits appropriés. Aucune condition ne peut être ajoutée ou soustraite de la présente Licence, sauf si elle est décrite dans la Licence elle-même. Aucun autre terme ou condition ne peut être appliqué à tout Contenu de jeu ouvert *BRP* distribué en utilisant cette Licence.

4. Offre et Acceptation : En utilisant le Contenu ludique libre *BRP*, vous indiquez votre acceptation des termes de la Licence ludique libre *BRP*.

5. Octroi de licence : Sous réserve des termes et conditions de la présente licence, les Contributeurs vous accordent une licence perpétuelle, mondiale, libre de droits et non exclusive d'utilisation du Contenu ludique libre.

6. Représentation de l'autorité de contribution : Si vous contribuez à un matériel original en tant que Contenu ludique ouvert, vous déclarez que vos contributions sont votre création originale et/ou que vous disposez de droits suffisants pour accorder les droits conférés par la présente Licence.

7. Notice de droit d'auteur : Vous devez mettre à jour la partie Notice de droit d'auteur de la présente Licence pour inclure la version actuelle du texte de la notice de droit d'auteur de tout Contenu ludique libre *BRP* que vous copiez, modifiez ou distribuez.

Cette œuvre est créée sous Licence ludique libre *BRP*.

Licence ludique libre *BRP* v 1.0 © copyright 2020 Chaosium Inc.

Basic Roleplaying © 1980—2020 Chaosium Inc. ; Auteurs, règles originales : Greg Stafford, Steve Henderson, Warren James, Steve Perrin, Sandy Petersen, Ray Turney et Lynn Willis ; développées par Jason Durall, James Lowder et Jeff Richard.

Basic Roleplaying et le logo *BRP* sont des marques déposées de Chaosium Inc. utilisées avec permission.

8. Limitation de l'octroi : Vous vous engagez à ne pas utiliser de Contenu prohibé, sauf s'il est expressément autorisé dans le cadre d'un autre accord indépendant avec Chaosium. Vous acceptez de ne pas indiquer la compatibilité ou la co-adaptabilité avec une marque ou une marque déposée en conjonction avec une œuvre contenant du Contenu ludique libre *BRP*, sauf si une licence est expressément octroyée dans un autre accord indépendant avec le propriétaire de cette marque ou marque déposée.

9. Identification : Si vous distribuez du Contenu ludique libre, vous devez clairement indiquer quelles parties de l'œuvre que vous distribuez sont du Contenu ludique libre.

10. Mise à jour de la licence : Chaosium ou ses agents désignés peuvent publier des versions mises à jour de la Licence ludique libre *BRP*, y compris des mises à jour de la liste des Contents prohibés. L'œuvre publiée sous n'importe quelle version de la Licence peut continuer à être publiée en utilisant les termes de cette version, mais vous acceptez d'utiliser la version autorisée la plus récente de cette Licence pour tout nouveau Contenu ludique libre que vous publiez ou pour des travaux révisés ou mis à jour avec trente pour cent (30 %) ou plus de contenu révisé ou nouveau.

11. Utilisation des crédits des contributeurs : Vous ne pouvez pas commercialiser ou faire de la publicité pour le Contenu ludique libre en utilisant le nom d'un Contributeur, sauf si vous avez la permission écrite du Contributeur de le faire.

12. Réputation : Vous ne devez pas copier, modifier ou distribuer le Contenu ludique libre lié à la présente Licence d'une manière qui serait préjudiciable ou nuisible à l'honneur ou à la réputation des Contributeurs.

13. Incapacité à se conformer : S'il vous est impossible de vous conformer à l'un des termes de la présente Licence en ce qui concerne tout ou partie du Contenu ludique libre *BRP* en raison d'une loi, d'une ordonnance judiciaire ou d'une réglementation gouvernementale, vous ne pouvez pas utiliser le Contenu ludique libre ainsi affecté.

14. Résiliation : La présente Licence sera automatiquement résiliée si vous ne vous conformez pas à toutes les conditions présentes et si vous ne remédiez pas à cette violation dans les trente (30) jours suivant la date à laquelle vous en avez eu connaissance.

15. Mention : Vous devez afficher de manière visible l'un des logos *BRP* suivants sur les première et quatrième de couverture extérieure et à l'intérieur, sur la page de titre ou son équivalent, de votre utilisation du Contenu libre. Vous êtes autorisé à reproduire le logo uniquement dans ce but.

16. Séparabilité : Si une disposition de la présente licence est jugée inapplicable, cette disposition ne sera supprimée que dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable.

17. Droit applicable et juridiction compétente : La loi applicable pour tout litige découlant de cette licence sera la loi de l'État du Michigan, sans référence à ses dispositions sur le choix des lois. La juridiction compétente est exclusivement la Cour fédérale de district des États-Unis pour le district Est du Michigan.

TEXTE DE LA LICENCE À INCLURE

Le texte qui suit doit être intégralement inclus à l'identique dans le document utilisant tout ou partie du BRPSRD 1.0 et publié sous licence BRP Open Game License. La notice de copyright (Section 7) doit également clairement apparaître. Enfin le logo (14) doit être apposé à la fois sur la couverture et à l'intérieur.

BRP Open Game License, Version 1.0

All Rights Reserved.

1. Definitions:

- (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;
- (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment, or other forms in which an existing work may be recast, transformed, or adapted;
- (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit, or otherwise distribute;
- (d) "Open Game Content" means the *Basic Roleplaying* game, including the game mechanics and the methods, procedures, processes, and routines to the extent such content does not embody Prohibited Content and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Prohibited Content;
- (e) The following items are hereby identified as "Prohibited Content": All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, place names, etc.), plots, story elements, locations, characters, artwork, or trade dress from any of the following: any releases from the product lines of *Call of Cthulhu*, *Dragn Lords of Melniboné*, *ElfQuest*, *Eldric!*, *Hawkmoon*, *HeroQuest*, *Hero Wars*, *King Arthur Pendragon*, *Magic World*, *Nephilim*, *Prince Valiant*, *Ringworld*, *RuneQuest*, *7th Sea*, *Stormbringer*, *Superworld*, *Thieves' World*, *Worlds of Wonder*, and any related sublines; the world and mythology of Glorantha; all works related to the Cthulhu Mythos, including those that are otherwise public domain; and all works related to *Le Morte d'Arthur*. This list may be updated in future versions of the License.

In addition, game mechanics that are substantially similar to the following unique or characteristic features of other Chaosium games are Prohibited Content:

Augments: The use of one ability — whether skill or characteristic — to augment another ability of the same or a different type, in a manner substantially similar to those of the *RuneQuest: Roleplaying in Glorantha* rules.

Glory: If substantially similar to the *King Arthur Pendragon* rules.

Passions: If substantially similar to the *King Arthur Pendragon* and/or the *RuneQuest: Roleplaying in Glorantha* rules.

Personality Traits: If substantially similar to the *King Arthur Pendragon* rules.

Pushing: If substantially similar to the *Call of Cthulhu* rules.

Reputation: If substantially similar to the *RuneQuest: Roleplaying in Glorantha* rules.

Rune Magic: If substantially similar to the Rune or divine magic mechanics presented in any version of the *RuneQuest* rules. Original magic systems not derived from *RuneQuest* may be called "rune magic" if they do not include any components of the Gloranthan Runes.

Runes: If substantially similar to the Runes contained in the *RuneQuest: Roleplaying in Glorantha* rules.

Sanity: If substantially similar to the Sanity mechanics in the *Call of Cthulhu* rules, including Bouts of Madness, Temporary, Indefinite, and Permanent Insanity.

Sorcery: If substantially similar to the sorcery mechanics presented in any version of the *RuneQuest* rules. Original magic systems not derived from *RuneQuest* may be called "sorcery."

Spirit Magic: If substantially similar to the spirit or battle magic mechanics presented in any version of the *RuneQuest* rules. Original magic systems not derived from *RuneQuest* may be called "spirit magic."

- (f) "Trademark" means the logos, names, marks, signs, mottos, and designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the BRP Open Game License by the Contributor;
- (g) "Use," "Used," or "Using" means to use, distribute, copy, edit, format, modify, translate, and otherwise create Derivative Material of Open Game Content;
- (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. **Grant:** Except for material designated as Prohibited Content (see Section 1(e) above), the *Basic Roleplaying* System Reference Document is Open Game Content, as defined in the BRP Open Game License version 1.0, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without permission from Chaosium.

3. **The License:** This License applies to any work Using BRP Open Game Content published by Chaosium. You must affix a complete copy of this License to any BRP Open Game Content that You Use and include the Copyright Notice detailed in Section 7 in all appropriate locations. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any BRP Open Game Content distributed Using this License.

4. **Offer and Acceptance:** By Using the BRP Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of the BRP Open Game License.

5. **Grant of License:** Subject to the terms and conditions of this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license to Use the Open Game Content.

6. **Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your contributions are Your original creation and/

or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

7. Copyright Notice: You must update the Copyright Notice portion of this License to include the current version of the text of the Copyright Notice of any *BRP* Open Game Content You are copying, modifying, or distributing.

This work created using the *BRP* Open Game License.

BRP Open Game License v 1.0 © copyright 2020 Chaosium Inc.
Basic Roleplaying © copyright 1980–2020 Chaosium Inc.;
Authors, original rules: Greg Stafford, Steve Henderson,
Warren James, Steve Perrin, Sandy Petersen, Ray Turney, and
Lynn Willis; developed by Jason Durall, James Lowder, and
Jeff Richard.

Basic Roleplaying and the *BRP* logo are trademarks of
Chaosium Inc. Used with permission.

8. Limitations on Grant: You agree not to Use any Prohibited Content, except as expressly licensed in another, independent Agreement with Chaosium. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing *BRP* Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark.

9. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

10. Updating the License: Chaosium or its designated Agents may publish updated versions of the *BRP* Open Game License, including updates to the Prohibited Content list. Material published under any version of the License can continue to be published Using the terms of that version, but You agree to Use the most recent authorized version of this License for any new Open Game Content You publish or for revised or updated works with thirty percent (30%) or more revised or new content.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Reputation: You must not copy, modify, or distribute Open Game Content connected to this License in a way that would be prejudicial or harmful to the honor or reputation of the Contributors.

13. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the *BRP* Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

14. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within thirty (30) days of becoming aware of the breach.

15. Labeling: You must prominently display one of the following *BRP* logos on the front and back exterior and in the interior package, on the title page or its equivalent, of your Use of the Open Content. You are granted permission to reproduce the logo only for that purpose.



16. Severability: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be severed only to the extent necessary to make it enforceable.

17. Governing Law and Venue: The governing law for any disputes arising under this License shall be the laws of the State of Michigan, without reference to its choice of laws provisions. Venue is exclusively vested in the United States Federal District Court for the Eastern District of Michigan.

1. INTRODUCTION

Ceci est un jeu de rôle, un ensemble de règles qui permet à des joueurs de participer à des histoires d'aventure, d'horreur ou d'action en endossant le rôle des personnages principaux. Les règles de jeu fournissent des indications sur ce qui peut être et ne pas être accompli. Les résultats des dés déterminent si les personnages réussissent ou échouent les actions qu'ils tentent de mener à bien. Dans les jeux de rôle, un joueur prend la place du meneur de jeu (MJ) alors que les autres joueurs tiennent le rôle des personnages joueurs (PJ). Le meneur incarne également les personnages qui ne seront pas guidés par les joueurs, les personnages non joueurs (PNJ).

Le jeu de rôle est un jeu social, comme l'improvisation d'une histoire pour une pièce de théâtre, une série ou un film. Les personnages joueurs sont les rôles principaux : ils incarnent les protagonistes au centre des histoires. Un personnage joueur peut être un pistolero vantard, un détective privé dépressif, un sorcier taciturne, un puissant superhéros ou un modeste spationaute qui essaie de joindre les deux bouts. Le meneur conçoit et présente les situations que vivent les joueurs en décrivant le monde dans lequel ils évoluent et la façon dont le monde est affecté par leurs actions. Là où chaque joueur ne contrôle habituellement qu'un seul personnage, le meneur présente l'ensemble du cadre de jeu : tous ces habitants, ses lieux, des monstres et même ses dieux.

Le meneur propose une histoire, un scénario collaboratif dans lequel les personnages sont mis au défi d'interagir avec les personnages non joueurs qu'il personnifie. Le jeu consiste essentiellement en une conversation : le meneur décrit une situation ou une rencontre puis les joueurs décident des paroles et des actions de leur personnage. Les règles fournissent des indications impartiales pour déterminer le succès ou l'échec d'une action. En se référant aux règles, les joueurs décrivent l'action de leur personnage et les dés déterminent les conséquences en fonction de l'intention annoncée. Au besoin, le meneur interprète la façon dont les actions des joueurs affectent le monde de jeu (personnages non joueurs, etc.). Les personnages joueurs utilisent leurs compétences et leurs aptitudes pour relever des défis, affronter les autres personnages (joueurs et non joueurs) et explorer le cadre créé par le meneur.

Les joueurs créent leur personnage en le définissant à l'aide des règles qui permettent de mesurer ses aptitudes en termes quantifiables. Ces informations sont consignées sur la feuille de personnage. Elles comprennent des termes comme la force, l'intelligence, l'éducation, les compétences et d'autres éléments abstraits qui composent une personne, bien que la « personnalité » soit évoquée à travers la façon dont le joueur interprète son personnage. *Par exemple, bien que le trait « irritable » ne soit pas quantifié par une valeur numérique, le joueur ou le meneur peut parler de cette manière et attribuer cette personnalité au personnage.* La feuille de personnage est le croisement d'un CV et d'un bulletin de notes : elle définit ce qu'il peut faire et son niveau de compétence. L'interprétation donne vie au personnage.

Ce que le joueur sait est très différent des connaissances de son personnage. En jeu, les joueurs ont accès à des informations « en coulisses » que leur personnage ignore. Ils doivent veiller à ne pas en tirer profit. Les dés sont utilisés pour déterminer si un *personnage* sait quelque chose quand bien même le *joueur* en a déjà connaissance. De même, il n'y a aucune raison à ce que l'expertise du personnage soit limitée par les connaissances du joueur. Un personnage peut être expert dans des domaines dont le joueur n'a aucune idée.

Le but du jeu de rôle est de passer un bon moment. Il est amusant de faire face à des dangers qui ne sont pas vraiment dangereux, des menaces qui disparaissent au moment où tout le monde quitte la table et des monstres qui se volatilisent dès que les lumières s'allument. Si le jeu se déroule dans de bonnes conditions, les joueurs ont l'impression de vivre pendant un moment dans un monde nouveau et passionnant. Ils trouvent la force d'y faire face et peuvent même connaître la victoire.

1.1 Durée de jeu

Combien de temps dure un jeu de rôle ? Il y a trois façons de mesurer le temps passé en jeu de rôle. La première est la *séance*. Il s'agit du temps réel nécessaire pour jouer une partie. Les séances de jeu durent habituellement entre trois et cinq heures, bien que certaines soient plus courtes ou parfois beaucoup plus longues. La deuxième mesure de temps de jeu est le *scénario*. Il s'agit d'un chapitre de l'histoire, comprenant généralement un début, un milieu et une fin. Il est composé d'interprétation, d'action et d'une résolution dramatique. La plus longue durée de jeu est la *campagne*, une série de scénarios liés entre eux pour former une épopée ou une histoire captivante. Une campagne peut avoir une fin définie, avec un commencement et un milieu, ou peut être ouverte, ne se terminant qu'à sa fin.

Pour faciliter la compréhension, on peut comparer la campagne à la lecture d'un roman. La séance correspond au temps nécessaire pour lire un chapitre. Le scénario est constitué d'un ou plusieurs chapitres. La campagne est le roman lui-même. Les parties « one-shot » sont des scénarios qui n'ont pas leur place dans une campagne, ils sont semblables à des nouvelles. Ils peuvent prendre plus d'une séance de lecture, mais ne se poursuivent pas au-delà de la fin de l'histoire.

1.2 Matériel nécessaire

Les joueurs n'ont pas besoin de plus que ces règles, un crayon, du papier et d'un set de dés. On trouve les dés de couleurs, de tailles et de formes différentes dans la plupart des magasins de jeux. Il existe aussi des applications pour simuler un lancer de dés. Vous trouverez ci-dessous plus d'informations sur les dés et les lancers de dés. Certains groupes de joueurs utilisent des figurines pour représenter les personnages : le cas échéant, les joueurs peuvent amener une figurine ressemblant à leur personnage. Le principal ingrédient nécessaire est l'énergie créative, mais les grignotages sont également appréciés.

1.3 Dés et lecture des résultats

Basic Roleplaying fait appel à plusieurs dés polyédriques pour générer des résultats aléatoires. On les trouve de couleurs, de tailles et de formes différentes dans la plupart des magasins de jeux. Au moins un set de dés est nécessaire, bien qu'il soit plus facile et plus pratique de disposer d'un set par joueur. Un set de dés comprend un dé à quatre faces (D4), à six faces (D6), à huit faces (D8), à dix faces (D10), à douze faces (D12) et à vingt faces (D20). Un dé de pourcentage (marqué de dizaines) est aussi utile.

Le test le plus important du *Basic Roleplaying* est un test de pourcentage que l'on effectue en lançant deux dés à dix faces (ou un seul dé lancé deux fois). Une valeur représente les « dizaines » et l'autre représente les « unités ». Si vous lancez deux fois le même dé, le premier résultat représente le « dé des dizaines ». Ainsi si vous obtenez 3 et 7, le résultat est 37. En général, lors d'un test de pourcentage, plus le résultat est bas, meilleur il est.

D'autres lancers de dés impliquent des multiples, des combinaisons ou des résultats modifiés. *Par exemple, 3D6 signifie le lancer de trois dés à 6 faces dont on ajoute les résultats, 1D10+1D4 signifie que les résultats d'un D10 et d'un D4 sont additionnés, D8+1 signifie que l'on ajoute 1 au résultat d'un D8 et D6-2 signifie que l'on soustrait 2 au résultat d'un D6.* Un résultat modifié ne peut cependant jamais être inférieur à 0. Dans l'exemple D6-2, si on obtient 1 ou 2, le résultat sera 0.

1.4 Responsabilités du meneur

Parfois, c'est le meneur qui s'amuse le plus, mais il assume la plus grande part de responsabilité. Chaque joueur doit partager le projecteur avec les autres, le meneur est en interaction constante avec tout le monde. En se basant sur un scénario publié ou créé par ses soins, le meneur décrit l'univers de jeu et agit comme l'opposition aux personnages joueurs. Celle-ci doit être stimulante et divertissante (sinon les joueurs s'ennuieront) et être présentée de manière équitable (sinon ils se révolteront), autrement la partie ne sera pas divertissante (ce qui est le point essentiel du jeu de rôle).

Le meneur doit lire et se familiariser avec ces règles. Il doit connaître les procédures générales de combat et les pouvoirs. Mais il n'est pas nécessaire de tout mémoriser, la plupart des questions peuvent trouver une réponse au fur et à mesure qu'elles apparaissent.

Il existe une vaste gamme de scénarios pour des jeux et des cadres différents. Chaosium Inc. publie de nombreuses aventures pour *Call of Cthulhu*, *RuneQuest*, et d'autres gammes de produits, dont la plupart sont basées sur le système *Basic Roleplaying*. Il existe une multitude d'autres jeux et adapter un scénario de l'un d'entre eux au *Basic Roleplaying* est assez facile. Les idées de scénarios viennent également facilement, la plupart des films et des livres comportant un certain degré de danger et d'excitation peuvent devenir un scénario de jeu de rôle.

En fin de compte, il suffit de trouver une histoire, de décrire quelques ennemis ou rencontres, d'inviter quelques amis et de leur faire créer des personnages. Résumez les règles et il est temps de jouer.

2. CRÉATION DE PERSONNAGES

Cette section couvre le processus de création d'un personnage joueur dans le cadre du *Basic Roleplaying*. La procédure de création de personnages non joueurs est moins complexe et est abordée plus loin.

2.1 La feuille de personnage

Chaque joueur a besoin de la feuille de personnage que vous trouverez page 24. Il est possible de tout consigner sur une simple feuille de papier, mais la feuille de personnage facilite les choses. Elle comprend les parties suivantes :

- **Identité** : ces informations de base sur le personnage sont des aspects qui n'ont aucun effet en jeu mais aide à détailler qui il est.
- **Caractéristiques et pourcentages** : ces valeurs décrivent les traits du personnage comme sa force, son intelligence, sa vitesse, son attrait, etc. Les pourcentages sont dérivés des caractéristiques. Ils sont testés pour savoir si le personnage réussit ou non à effectuer une tâche.
- **Points de vie** : cette valeur mesure les dommages que peut subir un personnage avant de mourir. Un personnage plus grand et/ou en bonne santé dispose de plus de points de vie (PV) qu'un autre plus petit et/ou fragile.
- **Compétences** : ce sont les aptitudes dans lesquelles le personnage possède un savoir inné, un entraînement ou un apprentissage. Chacune est exprimée sous forme d'un pourcentage testé pour savoir si le personnage réussit une action.
- **Armes** : il s'agit des armes et des attaques utilisées par le personnage, ainsi que des descriptions des dommages qu'elles causent aux autres.
- **Armure** : toute armure portée par le personnage pouvant réduire les dommages subis lors d'une attaque.
- **Équipement** : autres objets que le personnage peut posséder potentiellement utile.

2.2 Identité

Cette partie contient les informations de base étoffant le personnage et les aspects de sa vie qui ont peu (voire pas) d'effets en jeu. Ce sont des aspects d'interprétation, les choses qui définissent le personnage en tant que personne et non simplement comme une liste de caractéristiques et de compétences. Le joueur peut remplir ces informations en totalité maintenant ou en partie et passer à la génération des caractéristiques et des compétences. Il peut aussi attendre d'en savoir un peu plus sur les aspects du personnage relatifs au système de jeu.

L'identité comprend :

- **Nom** : un nom de personnage approprié.
- **Espèce** : ces règles de base couvrent les « Humains », mais d'autres espèces sont certainement possibles.

- **Genre** : « Féminin » ou « Masculin » ou tout autre genre qui convient à un contexte particulier. Le genre n'a aucun impact sur le système de jeu.
- **Main directrice** : le personnage est-il droitier ou gaucher ? Choisissez, cela n'a aucune incidence sur le système.
- **Taille et poids** : choisissez-les en fonction de la caractéristique Taille (TAI), voir ci-dessous. Il n'est pas nécessaire de donner des valeurs précises, des termes vagues comme « Grand », « Moyen » ou « Lourd » sont tout aussi valides.
- **Description** : il s'agit d'une brève description physique du personnage. Elle peut inclure la couleur (peau, yeux, cheveux), la posture, le code vestimentaire, etc.
- **Âge** : choisissez un âge approprié au personnage en gardant à l'esprit ses caractéristiques.
- **Traits distinctifs** : en se basant (voir ci-dessous) sur la caractéristique Apparence (APP), le personnage possède-t-il des particularités notables ? Ce peut être une cicatrice impressionnante, un nez cassé, une coiffure exotique ou un code vestimentaire inhabituel. Inventez-en quelques-uns. Plus l'APP est haute ou basse, plus les traits sont remarquables.
- **Occupation** : la profession ou l'occupation du personnage à laquelle il s'identifie le plus ou la façon dont il gagne sa vie. Une liste d'occupation est donnée à la section **2.7 Occupations et compétences professionnelles**.

2.3 Caractéristiques

Dans *Basic Roleplaying*, les personnages sont évalués de différentes façons. Les **caractéristiques** constituent le niveau le plus bas. Elles constituent les aptitudes innées d'un personnage comme son intelligence, sa force, son charisme, etc. Elles ne sont pas acquises, mais peuvent être parfois augmentées par un entraînement ou une utilisation réussie. Les caractéristiques des humains normaux varient de 3 (niveau extrêmement bas) à 18 (maximum du potentiel humain), avec une moyenne de 10 ou 11. Plus une caractéristique est élevée plus le personnage est puissant dans cette aptitude.

Les caractéristiques sont : *Force, Constitution, Taille, Intelligence, Pouvoir, Dextérité* et *Apparence*. Elles sont décrites ci-dessous :

- **Force (FOR)** : La Force représente essentiellement la puissance musculaire du personnage. Elle ne décrit pas nécessairement la masse musculaire brute, mais l'efficacité avec laquelle le personnage exerce ses muscles pour accomplir des actions physiques pénibles. Lancez 3D6 pour déterminer la FOR.
- **Constitution (CON)** : La Constitution est une mesure de la ténacité et de la résilience du personnage. Elle sert à résister aux maladies. Mais son aspect le plus important réside dans la détermination du nombre de blessures qu'un personnage peut supporter avant de succomber. Lancez 3D6 pour déterminer la CON.
- **Taille (TAI)** : La Taille est une mesure de la masse du personnage. Elle ne représente pas forcément la taille en

centimètres, mais une idée générale de sa masse physique. Un personnage à la TAI élevée peut être très grand et mince, ou petit et massif, ou de taille moyenne en surpoids. Lancez 2D6+6 pour déterminer la TAI.

- **Intelligence (INT)** : L'Intelligence représente la capacité de discernement du personnage. Elle ne mesure pas nécessairement la somme d'informations mémorisées, mais l'aptitude au raisonnement, l'acuité intellectuelle, la capacité à résoudre des problèmes et l'intuition. Lancez 2D6+6 pour déterminer l'INT.
- **Pouvoir (POU)** : Le Pouvoir est une mesure presque intangible de la force de volonté, du dynamisme intérieur et de l'énergie spirituelle. Un personnage au POU élevé irradie l'énergie, est chanceux et rayonne d'une forte présence, alors qu'un personnage au score faible est souvent oublié ou ignoré et est fréquemment malchanceux. Lancez 3D6 pour déterminer le POU.
- **Dextérité (DEX)** : La Dextérité mesure la coordination œil-main, la vitesse physique et l'agilité générale. La DEX détermine à quelle vitesse un personnage peut agir en combat et donne des bases dans la compétence Esquive. Lancez 3D6 pour déterminer la DEX.
- **Apparence (APP)** : Elle représente plusieurs aspects allant du charisme et de la grâce à la beauté et l'attraction que le personnage exerce sur les autres. Un personnage avec une APP élevée se remarque dans une foule en raison d'une intangible combinaison de charme et de présence. Lancez 3D6 pour déterminer l'APP. (Dans certaines versions des règles, on utilise la Charisme, ou CHA, au lieu de l'APP)

Si les scores des caractéristiques ne sont pas exactement ceux attendus, le joueur peut déplacer jusqu'à 3 points d'une caractéristique à une autre. *Par exemple, si vous préférez un personnage fort à un qui brille par son intelligence, déplacez 3 points d'INT pour les ajouter à la FOR.* Il n'est pas obligatoire de déplacer l'ensemble des 3 points ni aucun point.

Le joueur doit examiner l'ensemble des caractéristiques et réfléchir à ce que les nombres représentent. Est-il fort et maladroit ? Petit et rapide ? Dans la moyenne ? Le personnage est-il plus intellectuel que physique ?

Si les chiffres ne correspondent pas au type de personnage souhaité, le joueur doit demander au meneur s'il est possible de recommencer et de déterminer une nouvelle série de caractéristiques. C'est très bien, tant que tous les joueurs ont la même possibilité et sont satisfaits de leurs résultats.

2.4 Tests de caractéristiques

Les **compétences** mesurent de nombreuses aptitudes du personnage. Parfois, cependant, déterminer si un personnage réussit dans une activité basée sur une caractéristique requiert un test plus simple. Dans le cas d'une opposition, utilisez la table de résistance (décrite ci-dessous). S'il n'y a aucune opposition évidente, utilisez un **test de caractéristique**.

Chaque test de caractéristique est effectué sous la caractéristique multipliée par 5 exprimée comme un pourcentage de réussite. Par exemple, une FOR 10

donnerait un pourcentage de réussite du test d'Effort égal à $10 \times 5 = 50$, soit 50 %.

- **Test d'Effort** : Le test d'Effort est utilisé pour manipuler par la force un objet faisant partie de l'environnement. Il est basé sur $FOR \times 5$. *Essayer de faire une centaine de pompes nécessite un test d'Effort.*
- **Test d'Endurance** : Le test d'Endurance est utilisé pour les efforts physiques prolongés et les tests de vigueur. Il est basé sur $CON \times 5$. *Éviter le traditionnel rhume ou essayer de boire une bouteille entière de sauce pimentée requiert un test d'Endurance.*
- **Test d'Idée** : Le test d'Idée est utilisé pour avoir un éclair d'inspiration, pour déterminer si un personnage « sait » quelque chose que le joueur sait ou pour que le personnage comprenne quelque chose que le joueur n'a pas saisi. Le meneur peut parfois utiliser ce test pour donner un coup de pouce aux joueurs lorsqu'ils ne savent pas quoi faire pour progresser (alors que les personnages sauraient). Il est basé sur $INT \times 5$. *Repérer le schéma d'une série de scènes de crime épinglées sur un plan de la ville requiert un test d'Idée.*
- **Test de Chance** : Le test de Chance consiste à déterminer si le destin laisse le personnage tranquille ou intervient dans une situation où le hasard peut être un facteur décisif (la roulette par exemple). Il est basé sur $POU \times 5$. *Déterminer le vainqueur à pile ou face ou à la courte paille requiert un test de Chance.*
- **Test d'Agilité** : Le test d'Agilité est utile pour résoudre les situations où la coordination main-œil naturelle est plus importante que l'entraînement, comme courir sur une surface glissante ou rattraper un objet dans sa chute avant qu'il ne touche le sol. Il est basé sur $DEX \times 5$. *Rattraper quelque chose lancé au personnage avec un « Attrape ! » requiert un test d'Agilité.*
- **Test de Charisme** : Le charisme brut ; pouvoir compter sur sa beauté et son charme personnel pour attirer l'attention ou influencer les autres. *Essayer d'attirer l'attention d'un videur pour entrer dans une boîte exclusive requiert un test de Charisme.*

2.5 Caractéristiques dérivées

Celles-ci découlent d'autres aspects des caractéristiques ou peuvent être modifiées par d'autres facteurs comme l'espèce.

- **Déplacement (DEP)** : Le Déplacement (DEP) est une valeur de jeu qui détermine la distance que peut parcourir un personnage en un round de combat. Tous les humains ont un DEP de 10. Le DEP a une valeur réelle flexible, mais généralement, chaque point de DEP équivaut à un déplacement d'un mètre. En course, un point équivaut à trois mètres.
- **Points de vie** : Les points de vie (PV) sont égaux à la somme $CON + TAI$ du personnage, divisée par deux (arrondie au supérieur). Ils sont soustraits lorsque le personnage subit des dommages par blessure ou d'autres sources. Quand les points de vie tombent à 1 ou 2, le personnage sombre dans l'inconscience. À la fin d'un round de combat, si un personnage est à 0 point de vie, il meurt.

- **Points de pouvoir** : les points de pouvoir sont égaux au POU et sont dépensés pour utiliser la magie ou d'autres pouvoirs. Quand un personnage n'a plus de points de pouvoir, il sombre dans l'inconscience. Tous les points de pouvoir régénèrent naturellement après un jour complet incluant une nuit de sommeil.
- **Bonus aux dégâts** : Les personnages plus massifs ou plus forts infligent plus de dégâts quand ils frappent leurs ennemis en combat au corps à corps. Le modificateur s'applique aux dégâts infligés par toute attaque portée par les personnages avec des armes de mêlée. Ajoutez $FOR + TAI$ et reportez-vous à la table suivante.

BONUS AUX DÉGÂTS

FOR+TAI	Modificateur
2 à 12	-1D6
13 à 16	-1D4
17 à 24	Aucun
25 à 32	+1D4
33 à 40	+1D6
41 à 56	+2D6

2.6 Compétences

Ceci est une liste de **compétences** qu'un personnage peut connaître et utiliser. Les compétences possèdent un pourcentage de réussite représentant les chances qu'a le personnage de réussir dans cette activité. C'est un score compris entre 0 % (absolument aucune chance) et 100 % ou plus, signifiant que ce sera toujours une réussite sauf en cas d'échec critique. La base de chaque compétence est indiquée entre parenthèses après son nom. Ainsi, si un score est supérieur à 00 %, vous avez toujours au moins 1 chance sur 100 d'utiliser avec succès la compétence. Réussir dans une compétence dont le pourcentage est 01 % signifie souvent un coup de chance. Si le score est 00 %, la compétence ne peut simplement pas être utilisée.

Tous les points de compétences possédés par le personnage s'ajoutent à la base. Les bases peuvent être modifiées par le meneur selon l'univers de jeu.

Un personnage dont le pourcentage de réussite dans une compétence est inférieur à 05 % est un novice malchanceux. Quelqu'un dont les scores sont compris entre 06 et 25 % est un néophyte. Des compétences entre 26 et 50 % indiquent le niveau d'expertise d'un amateur. Des compétences situées entre 51 et 75 % représentent un professionnel compétent. Des experts possèdent des scores entre 76 et 90 % et les pourcentages supérieurs à 91 % démontrent une maîtrise de la compétence. Les compétences supérieures à 100 % indiquent un certain degré de savoirs ou de talents secrets qui ne sont pas accessibles à tout le monde.

Les scores peuvent également être considérés comme une aptitude de base. Un score de 25 % ne signifie pas que quelqu'un utilisant cette compétence dans ses activités

quotidiennes échoue les trois quarts du temps. Cela signifie que dans les situations de stress (comme l'aventure, le combat, etc.), le personnage ne réussit qu'un quart du temps. La plupart des activités banales, comme conduire pour se rendre au travail, ne nécessitent aucun test, mais effectuer, par exemple, un virage à grande vitesse à une intersection très fréquentée en tirant au pistolet par la vitre requiert presque certainement un test.

De nombreuses compétences possèdent des spécialités, notées entre parenthèses à côté de leur nom. Ces spécialités sont des sous-compétences spécifiques qui précisent la compétence. *Par exemple, un personnage peut avoir Connaissance (Loi) 70 %.* Cela ne signifie pas que toutes ses Connaissances sont à 70 %, mais uniquement celles qui concernent la loi. Toutes les autres spécialités, à moins que des points soient dépensés, commencent avec le score de base.

- **Alphabétisation (Spécialité) (égal à la Langue) :** Principalement appropriée aux univers où l'éducation n'est pas courante. Elle couvre la compréhension de ce que le personnage lit. Dans les univers où l'alphabétisation n'est pas répandue, elle peut commencer à 00 %.
- **Arme à distance (Spécialité) (selon la spécialité) :** Viser et tirer sur une cible avec une arme « propulsée par la force », comme un Arc, une Arbalète, une Lance, etc.
- **Arme de mêlée (Spécialité) (selon la spécialité) :** Utiliser les armes de corps à corps (mêlée) en combat pour frapper une cible ou parer une attaque. Chaque type d'Arme de mêlée constitue une spécialité, comme la Hache, le Gourdin, la Dague, le Fléau d'armes, le Marteau, la Masse, les Armes d'hast, l'Épieu, le Bâton, l'Épée, etc.
- **Arme énergétique (Spécialité) (selon la spécialité) :** Viser et tirer sur une cible avec une arme énergétique. Chaque type d'Arme énergétique, telle que le Pistolet à énergie et le Fusil à énergie, constitue une spécialité.
- **Arme lourde (Spécialité) (selon la spécialité) :** Viser et tirer sur une cible avec une arme lourde, comme le Bazooka, la Mitrailleurse lourde, le Minigun, le Lance-roquette, etc.
- **Arme à feu (Spécialité) (selon la spécialité) :** Viser et tirer sur une cible avec une arme à feu, comme le Fusil d'assaut, le Pistolet, le Revolver, le Fusil, le Fusil à pompe et le Pistolet-mitrailleur.
- **Art (Spécialité) (05 %) :** Peinture, dessin, sculpture, photographie ou toute autre forme d'art visuel. Chaque type constitue une spécialité, ainsi un personnage peut connaître Art (Photographie) et Art (Peinture). Parmi les spécialités suggérées, on trouve l'architecture, la calligraphie, le cinéma, la peinture, la photographie, la sculpture, etc.
- **Artillerie (Spécialité) (selon l'arme) :** Utiliser de l'armement lourd monté, comme les catapultes, les canons, les lance-missiles, etc. Chaque type d'arme est une spécialité puisque l'Artillerie inclut les canons, les lance-missiles, les engins de siège, etc.
- **Artisanat (Spécialité) (05 %) :** Créer des objets physiques utilitaires, incluant le travail du bois, la forge, la couture, la cuisine, etc. L'artisanat est généralement plus concret

que l'Art, mais est moins susceptible d'apporter gloire et reconnaissance. Chaque type d'Artisanat constitue une spécialité.

- **Arts Martiaux (01 %) :** Utiliser des techniques de combat requérant discipline et entraînement pour porter des coups plus puissants ou pour bloquer avec ses poings ou ses pieds sans subir de dégâts. Le meneur peut restreindre l'accès aux Arts martiaux et ajuster la base de la compétence. Contrairement aux autres compétences, les Arts martiaux ne sont pas testés directement : si un personnage réussit un test de Bagarre avec un résultat inférieur au score d'Arts martiaux, les dés de dommages sont doublés (mais pas le bonus aux dégâts). En parant de la même façon une arme de mêlée avec Bagarre, le personnage ignore 3 points de dégâts.
- **Bagarre (25 %) :** Frapper quelqu'un en combat à mains nues, avec le poing, un coup de boule, un coup de pied ou même une morsure. Une attaque réussie inflige 1D3 points de dégâts et le bonus aux dégâts à l'adversaire.
- **Baratin (05 %) :** Embobiner pour se sortir d'une situation délicate ou bluffer quand on n'a pas le temps d'argumenter ou de débattre.
- **Bouclier (Spécialité) (selon le type) :** Parer un coup à l'aide d'un bouclier. Chaque type de Bouclier constitue une spécialité, telle que Bouclier, Énergétique, Écu, Pelta, Pavois, Clipeus, Normand, Rondache, etc.
- **Camouflage (10 %) :** Se cacher ou cacher un objet. Souvent utilisée en conjonction avec Discrétion.
- **Commandement (05 %) :** Diriger une petite ou grande troupe de partisans en combat ou engagée dans toute autre activité dangereuse requérant discipline et actions coordonnées. En cas d'échec, les membres de la troupe sont livrés à eux-mêmes et ne travaillent pas efficacement ensemble.
- **Conduite (Spécialité) (20 % ou 01 %) :** Piloter un véhicule terrestre. Pour les personnages évoluant dans un monde moderne, la base de Conduite est 20 % ; pour les autres, elle commence à 01 %. Chaque type de véhicule (Voiture, Charrette, Char, Camion, etc.) constitue une spécialité.
- **Connaissance (Spécialité) (05 % ou 01 %) :** Connaissance d'une branche d'études spécifique. Pour les personnages des époques modernes ou futuristes, la base est 05 % ; pour les périodes historiques, elle est égale à 01 %. Les spécialités sont nombreuses : Anthropologie, Archéologie, Région, Folklore, Groupe (une organisation), Histoire, Linguistique, Littérature, Mythologie, Sciences occultes, Politique, Connaissance de la rue, etc.
- **Déguisement (01 %) :** Dissimuler son identité ou son apparence ou associer maquillage et habillement pour passer pour quelqu'un ou quelque chose d'autre.
- **Démolition (01 %) :** Poser et déclencher des explosifs pour obtenir un effet maximum. N'importe qui peut dégoupiller une grenade, mais improviser une bombe avec des produits ménagers ou placer les explosifs correctement pour détruire une construction relève de Démolition.
- **Discrétion (10 %) :** Se faufiler pour éviter d'être repéré ou faire des mouvements dissimulés et furtifs.

- **Écoute (25 %)** : Discerner un bruit ou un son léger, comme quelqu'un qui se faufile discrètement ou un monstre approchant.
- **Empathie (05 %)** : Évaluer les pensées et/ou les motivations cachées d'un autre personnage en se basant sur des signaux subliminaux. Dans certains univers, chaque espèce constitue une spécialité, comme Empathie (Elfes) ou Empathie (Extraterrestres).
- **Enseignement (10 %)** : Transmettre des connaissances aux autres. Voir la section **3.5 Expérience** page 16 pour de plus amples informations.
- **Escalade (40 %)** : Escalader un mur, une corde ou une autre surface difficile.
- **Esquive (DEX×2 %)** : Éviter une attaque physique.
- **Étiquette (05 %)** : Savoir quoi dire et comment se comporter en situation sociale, également comprendre les diverses subtilités d'une classe sociale particulière.
- **Évaluation (15 %)** : Estimer la valeur d'un objet ou déterminer certains aspects de ses fonctionnalités non immédiatement apparentes.
- **Jeu (INT+POU)** : Connaître les règles et les probabilités de divers jeux de hasard (cartes, dés, etc.) et gagner.
- **Lancer (25 %)** : Viser et lancer quelque chose (fléchette, ballon, balle, pierre, chapeau, etc.) à travers les airs vers une cible. Contrairement à Arme à distance, cette compétence est un fourre-tout qui couvre tout ce qui n'est pas spécifiquement une arme. Une réussite ne signifie pas nécessairement des dommages causés à l'adversaire.
- **Langue (Spécialité) (Maternelle INT×5, Autre 00 %)** : Parler et comprendre une langue. Langue (Maternelle) représente la langue usuelle du personnage et commence à INT×5. En général, les personnages n'ont pas besoin d'effectuer des tests pour converser dans leur langue maternelle avec quelqu'un parlant la même langue. Langue (Autre) est une langue étrangère, elle commence à 00 % et constitue une spécialité.
- **Machine lourde (Spécialité) (01 %)** : Manipuler et entretenir des machines lourdes, comme une presse d'usine, une batteuse, etc. Chaque différent type de Machine lourde constitue une spécialité.
- **Manipulation (05 %)** : Dextérité manuelle fine particulièrement importante pour démonter des objets à la hâte ou accomplir des tâches requérant de la coordination. Elle peut être utilisée pour crocheter des serrures.
- **Marchandage (05 %)** : Négocier les sujets financiers avec succès. Une réussite fait baisser les prix d'un objet d'une tranche de prix (inaccessible > inestimable > cher > raisonnable > bon marché > gratuit) à une tranche inférieure, à la discrétion du meneur. Ces fourchettes ne sont que des suggestions et peuvent être modifiées selon vos besoins.
- **Médecine (05 % ou 00 %)** : Traiter les états de santé sérieux par des moyens pharmaceutiques, thérapeutiques ou chirurgicaux. Pour les personnages des époques modernes ou futuristes, la base est 05 % ; pour les périodes historiques, elle est égale à 01 %. C'est un processus long qui ne restaure pas immédiatement les points de vie.
- **Monte (Spécialité) (05 %)** : Monter un animal et le contrôler dans les situations délicates. Chaque type d'animal (cheval, dragon, hibou géant, etc.) constitue une spécialité.
- **Natation (25 %)** : Se guider dans l'eau avec l'intention de se déplacer ou d'éviter la noyade.
- **Navigation (10 %)** : Tracer et suivre un chemin grâce à des points de repère reconnaissables, des constellations ou utiliser une carte pour trouver un itinéraire.
- **Observation (25 %)** : Détecter les choses difficiles à remarquer ou dissimulées.
- **Passe-passe (05 %)** : Prouesses de prestidigitation et de détournement, comme le pickpocket, l'escamotage, les tours de cartes, et les tours d'illusions.
- **Performance (Spécialité) (05 %)** : Divertir ou se produire d'une manière ou d'une autre, que ce soit par la musique, le jeu d'acteur, l'acrobatie, la comédie, etc. Chaque type de Performance constitue une spécialité.
- **Persuasion (15 %)** : Utiliser la logique, la raison et les leviers émotionnels pour convaincre quelqu'un d'accepter un plan d'action ou un mode de pensée spécifique. Contrairement à Baratin, Persuasion prend du temps, des arguments à l'appui et un public consentant.
- **Pilotage (Spécialité) (01 %)** : Manœuvrer un véhicule aérien, marin ou spatial. Chaque type de véhicule constitue une spécialité. Certains d'entre eux nécessitent plusieurs pilotes.
- **Pister (10 %)** : Suivre une piste d'empreintes de pas, de traces, etc. dans une direction ou une autre.
- **Premiers soins (30 % ou INT×1)** : Traiter les blessures légères. Pour les personnages des époques modernes ou futuristes, la base est 30 % ; pour les périodes historiques, elle est égale à INT×1. Chaque réussite rétablit 1D3 points de vie. Une réussite spéciale restaure 1D3+3 points de vie.
- **Projection (DEX×2)** : Si des pouvoirs (magiques, super, psychiques, etc.) sont accessibles en jeu, cette aptitude permet de diriger une telle attaque vers une cible.
- **Psychothérapie (01 %)** : Faire appel à l'analyse psychiatrique et à psychologique pour déterminer les problèmes psychiques d'un patient et les traiter par un traitement approprié. Premiers soins guérit le corps et Psychothérapie guérit l'esprit. C'est un processus long qui s'appuie sur de nombreuses séances, et des conseils et évaluations approfondies. Pour les périodes historiques, il s'agit plutôt de conseils spirituels.
- **Recherche (25 %)** : Utiliser une source de références (bibliothèque, archives, réseau informatique, Internet, grimoire de magicien, etc.) pour découvrir les informations souhaitées.
- **Réparation (Spécialité) (15 %)** : Réparer une chose cassée, enrayée, démontée ou inutilisable. Chaque type de Réparation constitue une spécialité : Électrique, Électronique, Mécanique, Structure, Quantique, etc.
- **Saisie (25 %)** : La lutte ou toute autre forme de combat à mains nues s'appuyant sur l'effet de levier et la position pour manœuvrer ou immobiliser un adversaire.
- **Saut (25 %)** : Sauter par-dessus un obstacle ou franchir un espace. Pour la plupart des humains, une réussite équivaut à un saut d'environ trois mètres en longueur ou un mètre en hauteur.

- **Science (Spécialité) (01 %)** : Expertise dans un domaine d'études relevant des « sciences dures ». Chaque type de science constitue une spécialité : Astronomie, Biologie, Botanique, Chimie, Génétique, Géologie, Mathématiques, Météorologie, Physique, Zoologie, etc.
- **Sens (10 %)** : Une combinaison de l'odorat, du goût et du toucher. Être capable de détecter des choses subtiles ou cachées à l'aide de ces sens.
- **Statut (Spécialité) (15 % ou variable)** : Le statut social, ou la capacité à manipuler son environnement social de manière favorable, comme emprunter de l'argent, obtenir des faveurs, impressionner les autres, etc. Chaque type de Statut constitue une spécialité. Les spécialités peuvent comprendre une ville (une ville en particulier), un groupe (un groupe ou une organisation), la haute société, une religion, une espèce (une espèce particulière), etc.
- **Stratégie (01 %)** : Évaluation tactique d'une situation et élaboration d'une réponse optimale. Reconnaissance des conditions d'un champ de bataille ou des tactiques que l'ennemi utilisera. Souvent utilisée dans des situations militaires ou politiques.
- **Technique (Spécialité) (00 %)** : Utilisation d'équipements sophistiqués ou de procédures techniques. La base dépend de l'univers et doit être déterminée par le meneur le cas échéant. Chaque type de Technique constitue une spécialité : Programmation, Informatique, Électronique, Robotique, Systèmes de surveillance, Engin de siège, Piège, etc.
- **Vol (DEX×½ ou DEX×4)** : Si le personnage possède un moyen technologique pour voler (un jet pack par exemple), la base est DEX×½. S'il s'agit d'une capacité naturelle (comme des ailes), la base est DEX×4. Les vols routiniers ne nécessitent aucun test. La compétence est utile pour les manœuvres en combat et pour réaliser des acrobaties complexes en vol.

S'il le souhaite, le meneur peut modifier la liste des compétences pour l'adapter à un univers donné. Il doit se sentir libre de supprimer des compétences, de les renommer ou d'en introduire de nouvelles. *Par exemple, un cadre médiéval fantastique n'utilisera probablement pas Arme énergétique, Machine lourde, Psychothérapie ou certaines Techniques.* Les scores de bases peuvent également être ajustés pour une campagne ou un cadre spécifique.

2.7 Occupations et compétences professionnelles

Dans *Basic Roleplaying*, une profession représente un ensemble de compétences appropriées à un rôle donné. Chaque personnage-joueur dispose de 300 points à répartir dans ces compétences, à la discrétion du joueur. Aucune restriction ne s'applique aux compétences que le personnage peut acquérir en jeu par l'expérience ou par un entraînement supplémentaire. Il n'existe aucun nombre minimum de points pouvant être attribués à une compétence professionnelle. *Par exemple, un soldat a accès à une formation en armes à feu mais il peut choisir de ne pas avoir été entraîné au maniement des armes lourdes.* Ces points sont ajoutés à la base de la compétence, décrite ci-dessus.

Voici une douzaine de professions appropriées à une large gamme d'univers de jeu. Aucune profession utilisant des pouvoirs (magiques, par exemple) n'est donnée ici.

- **Chasseur** : Camouflage, Discrétion, Écoute, Escalade, Navigation, Observation, Pistage, et trois parmi les suivantes : Arme à distance (au choix), Arme à feu (Arme de poing, Fusil, ou Fusil à pompe), Arme de mêlée (habituellement Épieu), Connaissance (Histoire naturelle ou Région), Langue (Autre), ou Monte.
- **Cowboy** : Arme à feu (Fusil), Artisanat (habituellement les noeuds), Connaissance (Histoire naturelle), Connaissance (Région environnante), Écoute, Lancer, Monte, Navigation, Observation, ou Pister.
- **Enquêteur** : Arme à feu (Arme de poing), Connaissance (Loi), Écoute, Observation, Persuasion, Recherche, et quatre parmi les suivantes : Arme à feu (au choix), Art, Bagarre, Baratin, Camouflage, Conduite, Connaissance (au choix), Déguisement, Discrétion, Empathie, Esquive, Langue (Autre), Langue (Maternelle), Médecine, Monte, Pistage, Saisie, Science (au choix), ou Technique (Informatique).
- **Espion** : Baratin, Camouflage, Discrétion, Écoute, Esquive, Observation, Recherche, et trois parmi les suivantes : Arme à feu (au choix), Art (Photographie), Arts martiaux, Bagarre, Connaissance (au choix), Déguisement, Empathie, Étiquette, Lancer, Langue (Autre), Langue (Maternelle), Monte, Natation, Navigation, Pilotage (au choix), Pistage, Réparation (Électronique), Réparation (Mécanique), Saisie, ou Technique (Informatique).
- **Guerrier** : Arme à distance (au choix), Arme de mêlée (au choix), Bagarre, Esquive, Saisie, et cinq parmi les suivantes : Arme à feu (au choix), Arts martiaux, Camouflage, Discrétion, Écoute, Escalade, Lancer, Langue (Autre), Monte, Natation, Observation, Pistage, ou Saut.
- **Marin** : Artisanat (au choix), Escalade, Esquive, Natation, Navigation, Pilotage (Bateau), Saisie, et trois parmi les suivantes : Artillerie (au choix, habituellement à bord d'un navire), Commandement, Écoute, Langue (Autre), Observation, Réparation (Mécanique), ou Réparation (Structure).
- **Médecin** : Langue (Maternelle), Médecine, Observation, Persuasion, Premiers soins, Recherche, et quatre parmi les suivantes : Empathie, Langue (Autre), Psychothérapie, Science (au choix), ou Statut.
- **Noble** : Alphabétisation, Conduite, Étiquette, Langue (Autre), Langue (Maternelle), Marchandage, Statut, et trois autres compétences comme passe-temps ou centres d'intérêt.
- **Policier** : Bagarre, Baratin, Connaissance (Loi), Écoute, Esquive, Observation, et quatre parmi les suivantes : Arme à distance (au choix), Arme à feu (au choix), Arme de mêlée (au choix), Arts martiaux, Conduite, Connaissance (Région ou Groupe), Empathie, Langue (Autre), Monte, Pilotage (au choix), Pistage, Premiers soins, Saisie, Statut, ou Technique (Informatique).
- **Scientifique** : Artisanat (au choix), Machine lourde, Persuasion, Recherche, Statut, Technique (Informatique),

et cinq Connaissances ou Sciences au choix, relatives au champ d'études.

- **Soldat** : Bagarre, Escalade, Esquive, Premiers soins, et six parmi les suivantes : Arme à distance (au choix), Arme à feu (habituellement Fusil d'assaut, mais au choix), Arme de mêlée (au choix), Arme lourde (au choix), Artillerie, Camouflage, Commandement, Conduite, Discrétion, Écoute, Lancer, Langue (Autre), Médecine, Monte, Navigation, Observation, Réparation (Mécanique), Saisie, ou Saut.
- **Voleur** : Baratin, Camouflage, Discrétion, Esquive, Évaluation, et cinq parmi les suivantes : Arme à feu (Arme de poing ou Fusil à pompe), Bagarre, Connaissance (Loi), Déguisement, Écoute, Empathie, Escalade, Manipulation, Marchandage, Observation, Persuasion, Réparation (Mécanique), Saisie, ou Saut.

Comme alternative aux occupations établies, le meneur peut permettre à un joueur de créer une nouvelle profession pour son personnage. Choisissez un titre adapté et dix compétences appropriées pour lesquelles vous pouvez dépenser 300 points de compétences professionnelles.

2.8 Compétences personnelles

Tout le monde ne vit pas que pour son métier et un personnage ne devrait pas être défini de façon aussi restrictive. Multipliez la caractéristique INT par 10 et répartissez ces points parmi *n'importe quelle* compétence, y compris les compétences professionnelles. Ces points représentent les connaissances et les expériences acquises ailleurs, que ce soit avant l'occupation actuelle ou à travers les intérêts personnels. Ils peuvent également représenter une affinité naturelle pour une compétence.

Le meneur peut demander aux joueurs de ne pas dépasser un score supérieur à 75 % (à moins que la base ne soit supérieure à 75 %). Il peut aussi demander de donner du sens, aux yeux du personnage, aux compétences personnelles.

2.9 Équipement

Maintenant que le personnage est presque terminé, il lui faut du matériel. Il peut s'agir d'armes, d'armures ou d'autres équipements importants pour son occupation. Au cours du jeu, de nombreuses occasions d'obtenir plus de matériel se présenteront. Mais chaque personnage joueur débutant possède immédiatement :

- Un ensemble de vêtements appropriés à l'occupation du personnage et à l'univers.
- De l'argent de poche; suffisamment pour tenir un peu sans difficulté. Plus le Statut est élevé, plus la somme est importante.
- Un objet de famille, un souvenir ou une babiole de faible valeur pécuniaire.
- Tous les outils et équipements transportables adaptés à l'occupation du personnage, le cas échéant.
- Toute arme dont la compétence du personnage est supérieure à 50 %, le cas échéant.

- Éventuellement, d'autres objets selon le Statut et l'univers, sous réserve de l'approbation du meneur.

Le meneur peut modifier cette liste selon les circonstances : des personnages participant à une opération commando peuvent être entièrement équipés d'armes et de matériel tactique, alors que des civils vivant dans une banlieue réveillés par une apocalypse zombie seront limités à ce qu'ils ont raisonnablement sous la main.

2.10 Touches finales

Tous les aspects majeurs de la caractérisation ou du contexte doivent être décidés à ce stade. Le meneur peut vouloir en savoir plus sur l'histoire du personnage pour l'utiliser dans une campagne. Il peut s'agir des origines, de la famille de l'éducation, de la religion, des actions passées ou des objectifs. En général, plus le joueur en sait sur son personnage, plus il devient «réel» en jeu, bien que cela ne soit pas toujours nécessaire. Il est tout aussi dommageable d'en faire trop que d'en faire trop peu.

Chaque joueur devrait créer autant de fond qu'il le souhaite. Un personnage pour un *one-shot* n'a probablement pas besoin d'être tellement détaillé. Mais pour une campagne, le meneur et les autres joueurs peuvent avoir du mal à imaginer un personnage si peu de détails ont été donnés.

Le meneur a *toujours* le droit de s'opposer à tout ce qui est choquant ou discutable, ou ne correspond pas à l'univers ou au ton recherché.

3. SYSTÈME

Les actions de jeu routinières dans des circonstances normales réussissent presque toujours. Comme nous l'avons vu précédemment, un personnage ne devrait pas effectuer de test pour déterminer s'il a réussi à se rendre au travail en voiture ou à préparer un repas de tous les jours. Cependant, quand l'action prend une tournure dramatique ou extraordinaire, les joueurs et le meneur doivent effectuer des tests pour la résoudre.

Il est important de savoir si les caractéristiques et les compétences sont utilisées avec succès quand un danger menace, ou si elles échouent misérablement face au stress. Les dés permettent de résoudre les crises et les décisions sans recourir à l'omniprésence et l'omniscience du meneur.

Les dés sont ce qui font de *Basic Roleplaying* un système de jeu, et pas seulement une variante de «Mère, puis-je avancer?» où le meneur prend le rôle de la mère.

Cependant, un meneur ne doit pas nécessairement effectuer de test. Si un personnage non joueur tente une action qui implique une autre partie de l'environnement, que ce soit soulever un rocher, convaincre un autre personnage non joueur ou sauter par-dessus un gouffre, le meneur peut toujours décider du résultat. Il peut tout de même effectuer le test pour obtenir un résultat aléatoire s'il le désire. Cela

permet de réduire au minimum les lancers de dés et de se concentrer sur les actions des joueurs.

3.1 Réussite ou échec ?

La question la plus importante dans un jeu de rôle est : « Ai-je réussi ou ai-je échoué ? » Celle qui suit juste après est : « Quel est le degré de réussite ou d'échec ? » *Basic Roleplaying* fournit un système facile à comprendre pour mesurer ces chances, en utilisant des dés pour répondre à ces questions. Certaines compétences (en particulier celles de combat) sont intrinsèquement dramatiques et/ou dangereuses. On les teste toujours. Les joueurs et le meneur utilisent la plupart du temps des dés de pourcentage (D100) pour déterminer la réussite ou l'échec.

La plupart du temps, lorsqu'il est nécessaire de déterminer si une action tentée échoue ou réussit, les joueurs et le

meneur doivent lancer un dé de pourcentage comme décrit à la section **1.3 Dés et lecture des résultats**. Les tests de caractéristiques sont détaillés à la section **2.4 Tests de caractéristiques** et suivent le même système que les règles des compétences et de combat (voir ci-dessous).

3.2 Tests de compétences

Tous les personnages disposent d'aptitudes entraînées décrites à la section **2.6 Compétences**, dont les scores s'échelonnent entre 00 % (aucune chance de réussite) à 100 % au plus (presque toujours une réussite). Les points de compétences d'un personnage sont ajoutés à la base pour donner le total du pourcentage de réussite. La procédure est simple : le joueur ou le meneur annonce que le personnage va tenter d'utiliser une compétence. Il lance un dé de pourcentage. Si le résultat est inférieur ou égal aux chances

RÉSULTAT D'UNE RÉUSSITE OU D'UN ÉCHEC

Capacité	Critique	Spéciale	Réussite	Échec	Échec critique
01-05	1	1	01-05	06-00	96-00
06-07	1	1	Selon capacité	Selon capacité	96-00
08-10	1	01-02	Selon capacité	Selon capacité	96-00
11-12	1	01-02	Selon capacité	Selon capacité	97-00
13-17	1	01-03	Selon capacité	Selon capacité	97-00
18-22	1	01-04	Selon capacité	Selon capacité	97-00
23-27	1	01-05	Selon capacité	Selon capacité	97-00
28-29	1	01-06	Selon capacité	Selon capacité	97-00
30	01-02	01-06	Selon capacité	Selon capacité	97-00
31-32	01-02	01-06	Selon capacité	Selon capacité	98-00
33-37	01-02	01-07	Selon capacité	Selon capacité	98-00
38-42	01-02	01-08	Selon capacité	Selon capacité	98-00
43-47	01-02	01-09	Selon capacité	Selon capacité	98-00
48-49	01-02	01-10	Selon capacité	Selon capacité	98-00
50	01-03	01-10	Selon capacité	Selon capacité	98-00
51-52	01-03	01-10	Selon capacité	Selon capacité	99-00
53-57	01-03	01-11	Selon capacité	Selon capacité	99-00
58-62	01-03	01-12	Selon capacité	Selon capacité	99-00
63-67	01-03	01-13	Selon capacité	Selon capacité	99-00
68-69	01-03	01-14	Selon capacité	Selon capacité	99-00
70	01-04	01-14	Selon capacité	Selon capacité	99-00
71-72	01-04	01-14	Selon capacité	Selon capacité	00
73-77	01-04	01-15	Selon capacité	Selon capacité	00
78-82	01-04	01-16	Selon capacité	Selon capacité	00
83-87	01-04	01-17	Selon capacité	Selon capacité	00
88-89	01-04	01-18	Selon capacité	Selon capacité	00
90-92	01-05	01-18	Selon capacité	Selon capacité	00
93-95	01-05	01-19	Selon capacité	Selon capacité	00
96-97	01-05	01-19	01-95	96-00	00
98-100	01-05	01-20	01-95	96-00	00
(plus haut)	5 % capacité	20 % capacité	01-95	96-00	00

de réussite, c'est un succès (avec les résultats appropriés). Si le résultat est supérieur, c'est un échec.

Lorsqu'on tente d'utiliser une compétence, il convient de garder deux conditions supplémentaires en tête : la *difficulté* et les *réussites spéciales*.

Difficulté : L'utilisation d'une compétence n'est pas toujours évidente. Il est plus difficile de conduire une voiture de nuit sous une pluie battante qu'au milieu de la journée par beau temps. Une grande variété de conditions (la météo, les distractions, l'équipement, etc.) peut affecter la difficulté à utiliser une compétence. Pour simuler cela, les compétences peuvent être modifiées comme suit.

- *Automatique* : Lorsqu'il est absolument certain que le personnage va réussir et qu'il n'y ait aucun enjeu majeur (situation de vie ou de mort, défi, etc.), la compétence réussit automatiquement. Ne vous embêtez pas avec les dés.
- *Facile* : Certaines conjonctions de circonstances, de conditions ou d'assistance rendent plus facile l'utilisation de la compétence. Dans ce cas, les chances de réussite sont doublées. On effectue cependant le test même si celles-ci dépassent 100 %. Il existe toujours une chance d'obtenir une réussite spéciale ou d'échouer (les deux sont détaillés ci-dessous).
- *Normale* : Il s'agit de la norme, ce qui signifie que toutes les conditions, circonstances, etc. sont négligeables et n'affectent pas la possibilité d'utiliser la compétence.
- *Difficile* : Si l'utilisation d'une compétence est rendue plus difficile par une circonstance, une condition ou une autre situation, divisez les chances de réussite par deux (en arrondissant au supérieur).
- *Impossible* : S'il est tout simplement impossible de réussir, par exemple un humain normal qui tente de sauter 100 mètres en l'air sans aide, ou de résoudre une grille de mots croisés dans l'obscurité totale, aucun test ne devrait être autorisé. La tentative échoue tout simplement, avec toutes les conséquences appropriées. Le meneur peut soit déclarer qu'aucun test ne peut être effectué, soit laisser le joueur faire son test et décrire l'échec de la tentative.

La section 6. **Règles ponctuelles** couvre quelques situations où des difficultés sont appliquées, bien que pour la plupart, celles-ci doivent être évidentes et, le cas échéant, décidées par le meneur. *Par exemple, le meneur peut annoncer que le fait de se battre dans l'obscurité rend difficiles toutes les compétences, soit la moitié de leur pourcentage normal.*

Réussite spéciale : Tous les succès ne sont pas égaux. Parfois, une compétence est utilisée « juste comme il faut » et le résultat est meilleur que d'habitude. On parle de réussite spéciale. Une telle réussite équivaut à un cinquième (1/5^e) du pourcentage de réussite, arrondi au supérieur (on utilise le pourcentage après modification si une difficulté s'applique). *Par exemple, un résultat entre 01 et 12 est une réussite spéciale pour une compétence à 60 % (1/5^e de 60 égale 12).*

Dans le cadre d'une utilisation normale des compétences, une réussite spéciale signifie que le personnage a été particulièrement efficace et devrait pouvoir bénéficier d'un meilleur résultat. La nature exacte de ce dernier est laissée à l'appréciation du meneur. Mais en règle générale, il devrait être deux fois plus important qu'une réussite normale. En combat, une réussite spéciale inflige des dégâts supplémentaires comme décrit dans la section 5.13 **Réussites spéciales**.

3.3 Compétences opposées

Un personnage tente souvent d'utiliser une compétence qui sera contrée par un personnage non joueur, ou vice versa. Il s'agit d'un **test opposé**. *Par exemple, un personnage utilisant sa Discrétion pour ne pas être remarqué s'oppose à un autre utilisant son Écoute pour détecter les intrus.* Dans ces cas, les deux parties en présence effectuent un test et on compare les résultats :

- Si les deux échouent, les conséquences sont soit évidentes, soit une impasse, soit personne n'atteint son objectif.
- Si un seul réussit, la compétence est utilisée sans opposition.
- Si les deux réussissent à égalité (même qualité de réussite), celui qui bénéficie du meilleur score dans sa compétence remporte l'opposition.
- Si les deux réussissent, celle qui obtient la plus haute qualité (une réussite spéciale est meilleure qu'une réussite normale) atteint l'objectif souhaité. Dans ce cas, la réussite inférieure est décalée. Une réussite normale devient un échec.

Pensez aux niveaux de réussite en termes d'ordre : **réussite spéciale > réussite > échec**, le symbole « > » signifiant « plus grand que ». Quand on compare les réussites, essentiellement, une réussite annule une réussite opposée.

- **Réussite spéciale contre Réussite spéciale :** Chacune perd deux niveaux et devient un échec (mais les compétences peuvent être cochées, car sont toujours considérées comme des « réussites »).
- **Réussite spéciale contre Réussite :** La réussite spéciale devient une réussite ; l'autre devient un échec.
- **Réussite spéciale contre Échec :** La réussite spéciale permet d'atteindre le double du résultat escompté (selon le cas) ; sans que l'échec s'y oppose.

Dans le cas où les deux échouent, le meneur peut déterminer si cela signifie que les parties n'atteignent pas leurs objectifs ou qu'elles se bloquent l'une l'autre d'une manière ou d'une autre et créent une impasse qui doit être résolue pour progresser. Pour certaines compétences opposées, le résultat est évident. *Par exemple, deux personnages utilisent Lancer pour atteindre la même cible. Les deux échouent : ils ratent la cible.*

Dans d'autres cas, les résultats peuvent être plus nuancés et laissés à l'appréciation du meneur. *Par exemple, un échec à la Discrétion opposé à un échec à l'Écoute signifie que le personnage discret fait du bruit mais que l'autre ne l'entend pas. Cela peut*

TABLE DE RÉSISTANCE

		Caractéristique active																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Caractéristique passive	1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
	5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
	6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
	7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
	8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
	9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
	10	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
	11	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
	12	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	13	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	14	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	15	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	16	—	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	17	—	—	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	18	—	—	—	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50

aussi indiquer que celui qui était à l'affût s'écarte du chemin de l'autre qui peut se faufiler sans être remarqué.

Lorsque les deux parties arrivent à une impasse, la meilleure option est de modifier les conditions ou les circonstances, par exemple en faisant appel à une autre compétence, en arrangeant une diversion, en changeant de tactique, etc.

3.4 La table de résistance

Certaines actions requièrent plus qu'une compétence ou qu'une aptitude naturelle : pour réussir, le personnage doit surmonter des obstacles. Dans ce cas, on effectue un **test de résistance**. Ce type de test oppose entre elles des caractéristiques ou d'autres grandeurs mesurables. *Par exemple, un gros rocher a une TAI 15. Pour le soulever, un personnage doit réussir un test de sa propre FOR opposé à la TAI du rocher sur la table de résistance.*

Pour effectuer un test de résistance, on croise la caractéristique active et la caractéristique passive sur la table de résistance (ci-dessus). La caractéristique active est le groupe ou la force qui tente d'influencer la caractéristique passive, celle qui résiste au changement. La valeur croisée est le pourcentage de réussite de la force active.

L'une des deux parties lance 1D100. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur déterminée, la partie active remporte l'opposition. Si la force passive n'essaie pas de résister, elle ne lance pas de dé. *Par exemple, un personnage de FOR 13 (caractéristique active) a 40 % de chance de soulever ce rocher de TAI 15 (caractéristique passive). Le rocher ne fait rien pour résister, il ne lance donc pas le dé. Si le résultat est inférieur à 40, le rocher est soulevé. Un résultat de 41 ou plus signifie que le rocher est simplement trop lourd. Le personnage peut reprendre son souffle et essayer à nouveau ensuite.*

En général, les joueurs devraient lancer les dés, qu'ils soient actifs ou passifs. Dans les cas où il n'est pas certain de savoir qui doit lancer les dés, laissez le camp passif, le défenseur, le faire.

L'une des utilisations les plus courantes des tests de résistance concerne la FOR contre la TAI. Pour soulever quelque chose, un personnage égale sa FOR (caractéristique active) à la TAI de l'objet (caractéristique passive). Vous trouverez ci-dessous une liste des ordres de grandeur de TAI relative à des objets moyens :

EXEMPLES DE TAI D'OBJETS

Objet	TAI
Fenêtre en verre	3
Porte	4-8
Chaise	4-9
Table	4-12
Lampadaire	30
Mur intérieur	25-35
Mur de brique	30-50
Mur de béton	30-50
Mur de béton armé	35-55
Petit véhicule aérien	40
Voiture	50
Porte de chambre forte	60
Véhicule terrestre moyen	60
Poutre en acier	65
Véhicule aérien, avion de chasse	80
Cuve moyenne	80
Véhicule aérien, avion de ligne	110

Mais la table de résistance ne sert pas seulement à soulever des choses. Une opposition de DEX contre DEX permet de déterminer qui gagne une course entre deux personnages ayant une caractéristique DEP égale. Vous trouverez ci-dessous d'autres utilisations de la table de résistance :

- Un bras de fer est un pur FOR contre FOR.
- Pour passer à travers un trou dans un mur, la TAI du personnage est comparée à la TAI du trou. Mais dans ce cas seulement, le personnage voudra échouer.
- Faire boire quelqu'un jusqu'à ce qu'il roule sous la table est résolu par CON contre CON.
- Une bataille psychique (ou même un duel de regard) recourt à POU contre POU.
- Tenter de résister à un poison revient à opposer la virulence du poison (évaluée comme une puissance, voir section **6.10 Poison**) à la CON du personnage.
- Se faire remarquer lorsqu'une autre personne fait de même est un test d'APP contre APP.

La table de résistance est utilisée lorsqu'une caractéristique brute est opposée à une autre, en partant du principe que deux forces égales ont une chance sur deux de remporter l'opposition. Le reste du temps, opposez une compétence à une autre, ou faites appel au bon sens.

3.5 Expérience

Si les personnages réussissent à utiliser des compétences dans des situations difficiles, ils devraient avoir la possibilité de s'améliorer. La pratique permet la perfection. La feuille de personnage arbore des petites cases en regard de chaque compétence. La première fois qu'une compétence est

utilisée avec succès dans une aventure, le joueur coche la case correspondante, indiquant qu'elle pourra progresser par l'expérience.

Gardez à l'esprit que :

- Les utilisations ultérieures de la compétence durant l'aventure ne sont pas prises en compte pour l'expérience : une seule réussite est suffisante.
- Une utilisation réussie dans deux spécialités différentes donne lieu à deux coches, une pour chacune d'entre elles. *Par exemple, Connaissance (Occultisme) et Connaissance (Histoire) sont deux compétences différentes et une réussite pour chacune les rend éligibles à un test d'expérience.*
- Utiliser une compétence bénéficiant du modificateur Facile (pourcentage de réussite doublé) ne compte pas.
- Utiliser une compétence dans une situation sans menace ni aventure où rien n'est en jeu ne compte pas. *Par exemple, tenter un Camouflage si personne ne vous cherche ne mérite pas une coche pour un test d'expérience.*

À la fin de l'aventure, le meneur demande à chaque joueur d'effectuer un test d'expérience pour chacune des compétences cochées. Un test d'expérience est réussi si le résultat du D100 est supérieur au score de la compétence (l'inverse de la procédure normale). L'idée est que plus un personnage est compétent, plus il est plus difficile de s'améliorer. Si le résultat est supérieur à la compétence, le joueur ajoute alors le résultat de 1D6 à sa compétence. *Par exemple, un joueur effectue un test d'expérience pour une compétence à 35 %. S'il obtient 36-00, il ajoute 1D6 à 35 %.* Un résultat égal à 100 est toujours une réussite, même si le score de la compétence est supérieur à 100 %.

Un personnage peut apprendre d'un professeur en y consacrant assiduité et temps suffisant (à la discrétion du meneur). À la fin de cette période, le professeur teste son Enseignement et la compétence enseignée. S'il est meilleur enseignant, réduisez à la valeur de la compétence enseignée. Si les deux sont des réussites, l'étudiant bénéficie d'un test d'expérience comme décrit ci-dessus. L'apprentissage est soumis à l'approbation du meneur et peut impliquer des dépenses d'argent. Un personnage ne peut apprendre qu'une seule compétence à la fois de cette façon.

Après amélioration d'une compétence par l'expérience, effacez l'ancienne valeur et inscrivez la nouvelle sur votre feuille de personnage. Répétez ce processus pour chaque compétence améliorée.

En général, cette opération a lieu à la fin de chaque aventure. Le meneur peut néanmoins prévoir des possibilités d'amélioration intermédiaires pour une aventure plus longue qui compte plusieurs périodes de « pauses » distinctes au cours desquelles les personnages peuvent se reposer et réfléchir à leurs accomplissements.

Si une longue période, au moins quelques mois, sépare deux aventures, le meneur peut aussi permettre quatre coches

« gratuites » au choix des joueurs, représentant leurs activités durant ce laps de temps. Ces tests sont traités comme des tests d'expérience usuels. Ils doivent être effectués pour déterminer s'ils conduisent à une réelle amélioration des compétences.

4. TEMPS

Dans *Basic Roleplaying*, le temps est un facteur important, surtout pour déterminer ce qui arrive et dans quel ordre, afin que les mécanismes de jeu s'appliquent au moment opportun. N'oubliez pas que le temps en jeu n'équivaut habituellement pas au temps passé à jouer. Parfois, le meneur peut avoir besoin de résumer des événements se déroulant sur plusieurs jours en une seule phrase, comme « *Il vous faut une semaine pour rejoindre Constantinople* ». Tandis qu'à d'autres moments, en particulier en combat, des actions de quelques secondes prennent plusieurs minutes, voire plus, à résoudre.

Voici les principales distinctions du temps en jeu.

4.1 Temps narratif

Le **temps narratif** est le temps pris par le meneur pour raconter un récit aux joueurs ou à ces derniers pour discuter de leurs plans. Sauf raison particulière, la plupart de l'interprétation en tant que telle se déroule au cours du temps narratif. Il équivaut alors au temps réel, où une conversation prend autant de temps qu'il faut pour la jouer. Si la session de jeu prévoit un long voyage ou des périodes d'activités où le déroulement exact du temps n'est pas essentiel, il peut être fortement contracté en un instant de jeu. Un exemple est la description du temps du voyage à Constantinople (ci-dessus). Si de grandes périodes sont traitées de cette façon, le meneur devrait permettre aux personnages d'effectuer toutes les activités qui pourraient s'inscrire dans ce laps de temps, dans la limite du raisonnable.

4.2 Le tour

Quand il est important de suivre précisément l'écoulement du temps, ce dernier est mesuré en **tours**. Chaque tour représente cinq minutes (25 rounds de combat). Les tours sont utilisés pour les mouvements globaux en l'absence de conflits ou autres événements qui nécessitent une gestion minute par minute. Ils constituent également une mesure globale pour la durée de certaines activités, en particulier les actions hors combat comme crocheter une serrure ou trouver un livre dans une bibliothèque. Dans ces cas, le meneur peut statuer que certaines tâches prennent un nombre de tours donné pour être accomplies.

4.3 Le round de combat

Un **round de combat** est utilisé durant les phases de conflit, quand il est important de noter exactement ce qui se passe et à quel moment. Un round de combat représente 12 secondes d'actions rapides. Si le combat prend plus d'un round, un autre commence immédiatement après. Les rounds se succèdent jusqu'à la fin du combat. Un personnage peut habituellement porter une attaque ou accomplir une autre action et peut potentiellement effectuer plusieurs actions défensives au cours d'un même round. Si un personnage

n'agit pas au cours d'un round, il peut se déplacer d'environ 10 mètres en marchant ou parcourir environ 30 mètres en courant, tout en étant capable de comprendre ce qui se passe autour de lui, de parer les coups et de réagir aux situations d'urgence.

4.4 Temps des compétences

Voici des exemples du temps de jeu nécessaire pour accomplir une tâche relevant d'une compétence. Certaines compétences peuvent prendre plus ou moins de temps, elles sont énumérées dans chaque catégorie appropriée.

- **De quelques secondes à un round complet** : La plupart des attaques et parades, Artillerie, Bagarre, Bouclier, Camouflage, Conduite, Discrétion, Écoute, Esquive, Lancer, Machine lourde, Monte, Natation, Observation Passe-passe, Pilotage, Premiers soins, Saut, Sens, quelques tests de caractéristiques.
- **1 à 5 minutes** : Alphabétisation, Art, Artillerie, Baratin, Camouflage, Commandement, Conduite, Connaissance, Démolition, Discrétion, Écoute, Empathie, Escalade, Étiquette, Évaluation, Jeu, Langue, Machine lourde, Manipulation, Marchandage, Médecine, Monte, Natation, Navigation, Performance, Persuasion, Pilotage, Pistage, Premiers soins, Réparation, Sens, Stratégie, Technique, quelques tests de caractéristiques.
- **5 à 30 minutes** : Art, Artisanat, Commandement, Connaissance, Déguisement, Démolition, Escalade, Étiquette, Évaluation, Langue, Marchandage, Médecine, Monte, Natation, Navigation, Performance, Pistage, Science, Sens, Statut, Stratégie, Technique, quelques tests de caractéristiques.
- **30 à 60 minutes** : Art, Artisanat, Commandement, Conduite, Connaissance, Démolition, Escalade, Étiquette, Évaluation, Langue, Machine lourde, Manipulation, Médecine, Monte, Natation, Navigation, Performance, Persuasion, Pilotage, Pistage, Psychothérapie, Recherche, Réparation, Science, Statut, Stratégie, Technique, Vol.
- **De six heures à plusieurs jours** : Art, Artisanat, Enseignement, Psychothérapie, Recherche, Réparation, Stratégie, Technique. Le meneur peut demander plusieurs tests pour des recherches ou des études étendues, ou une tâche complexe.

5. COMBAT

Le combat est souvent un événement inévitable, et passionnant, de la plupart des aventures. En raison de sa nature mortelle, il est essentiel de savoir ce qui se passe exactement, qui peut agir à un moment donné et quelles actions sont envisageables durant ce laps de temps. Cette section traite de la grande variété des actions qui se produisent au cours d'un round de combat.

5.1 Le round de combat

Comme indiqué précédemment, un round de combat dure 12 secondes au cours duquel chaque personnage peut accomplir des actions et réagir à d'autres dans un ordre habituellement déterminé par la DEX. Un round est constitué de quatre phases. Elles se déroulent toujours

dans le même ordre et se répètent à chaque nouveau round jusqu'à ce que le combat soit terminé. Ces phases sont décrites ci-dessous.

1. Déclaration d'intention
2. Mouvement
3. Actions
4. Résolution

5.2 Déclaration d'intention

Les joueurs et le meneur impliqués dans le round doivent annoncer ce qu'ils comptent faire. L'ordre des actions tentées est déterminé par la DEX de chaque personnage. Ni les joueurs ni le meneur n'ont besoin d'annoncer leurs actions défensives (parades, esquives, etc.) lors de cette phase.

Les déclarations d'intention devraient être traitées par ordre de DEX des personnages impliqués, de la plus haute à la plus basse. Le joueur du personnage à la DEX la plus élevée parle avant celui dont la DEX est plus basse. Le meneur compte habituellement à rebours, en demandant à chaque joueur de déclarer leur intention au moment approprié et en annonçant les actions des personnages non joueurs selon leur DEX.

S'il est nécessaire de déterminer qui agit en premier en cas d'égalité de DEX, utilisez la compétence appropriée (les armes à distance avant les armes de mêlée, par exemple). Si les deux utilisent le même type d'armes, le personnage le plus compétent agit en premier. S'il y a toujours égalité, les actions sont simultanées.

Certains joueurs et meneurs choisissent de renoncer à cette phase de déclaration d'intention et passent directement au compte à rebours de DEX et à l'action.

5.3 Déplacement

Si un personnage n'est pas impliqué dans le combat il peut se déplacer de 30 mètres par round en renonçant à toute autre action que des défenses (parades et esquives). Un personnage peut se déplacer entre 6 et 15 mètres et toutefois agir au

rang correspondant à la moitié de sa DEX. Se déplacer entre 16 à 29 mètres signifie que le personnage agira au quart de sa DEX normale.

5.4 Actions

Les personnages agissent au rang déterminé par leur DEX. Ainsi, quelqu'un de DEX 15 agira avant quelqu'un de DEX 14. Si plusieurs personnages tentent d'agir au même rang de DEX, les attaques sont portées dans l'ordre des types d'armes.

Les combattants maniant des armes à distance (arcs, armes à feu, etc.) peuvent agir avant ceux en corps à corps (mêlée). Ensuite viennent les personnages utilisant des armes longues (épieu, lance, etc.), puis ceux qui manient des armes moyennes (épée, hache, etc.) et enfin les armes courtes (dagues, etc.) ou ceux qui se battent à mains nues.

Si une arme dispose de plus d'une portée, son utilisateur choisit à laquelle il agit.

Les parades et les esquives ont lieu au même rang de DEX que l'attaque portée.

5.5 Attaque

Pour attaquer, testez la compétence correspondant à l'arme que vous utilisez, Arme de mêlée, Arme à distance, Arme à feu ou Arme lourde. Plus le résultat est bas, meilleur c'est. S'il est inférieur à 1/5^e du pourcentage de réussite, vous obtenez une réussite spéciale, décrite à la section **5.13 Réussites spéciales**.

À la discrétion de meneur, vous pouvez utiliser une spécialité apparentée comme si elle était *Difficile* (½ pourcentage). Par exemple, un meneur peut autoriser un personnage à utiliser une épée avec la compétence *Dague*, les deux étant des spécialités d'Arme de mêlée et des armes similaires.

Une réussite spéciale sur une attaque est meilleure qu'une réussite et nécessite une parade ou une Esquive de même qualité pour être évitée.

TABLE DES ATTAQUES ET DÉFENSES

Attaque	Parade	Esquive	Résultat
Spéciale	Spéciale	Spéciale	Le Défenseur pare ou esquive l'attaque, aucune autre conséquence.
Spéciale	Réussite	Réussite	L'attaque est partiellement parée ou esquivée, mais est une réussite normale. L'armure du défenseur protège des dommages à hauteur de sa valeur. L'arme ou le bouclier utilisé pour parer subit 2 points de dégâts.
Spéciale	Échec	Échec	L'attaque est une réussite spéciale. Elle inflige le maximum des dégâts plus les dégâts normaux et le bonus aux dégâts, et les résultats spéciaux appropriés. L'armure du défenseur protège des dommages à hauteur de sa valeur.
Réussite	Spéciale	Spéciale	Le Défenseur pare ou esquive l'attaque, aucune autre conséquence. L'arme utilisée pour parer subit 1 point de dégâts.
Réussite	Réussite	Réussite	Le Défenseur pare ou esquive l'attaque, aucune autre conséquence.
Réussite	Échec	Échec	L'attaque atteint le défenseur et inflige les dégâts normaux. L'armure du défenseur protège des dommages à hauteur de sa valeur.
Échec	—	—	Aucun dommage, aucun effet.

Tout résultat supérieur au pourcentage de réussite est un échec et n'inflige aucun dommage à l'adversaire.

Une attaque réussie peut infliger des dommages à la cible désignée. Reportez-vous à la section **5.12 Dommages et blessures** pour de plus amples détails.

5.6 Parade

Parer consiste à frapper ou bloquer l'arme de l'attaquant pour la dévier en utilisant la compétence d'Arme de mêlée appropriée. Une parade est résolue après une attaque. Il n'est pas nécessaire de parer une attaque échouée. La cible d'une

attaque réussie peut vouloir parer. Elle doit être consciente de celle-ci et capable de la voir.

Déterminez la réussite d'une parade de la même façon qu'une attaque, en obtenant un résultat inférieur à la compétence de parade (égale au pourcentage de réussite de l'arme utilisée). Une réussite spéciale (décrite ci-dessous) indique une parade particulièrement bonne et est nécessaire pour contrer une réussite spéciale sur l'attaque.

Il est impossible de parer une arme à feu ou une arme à haute vitesse (arme énergétique, etc.). Généralement, un bouclier est nécessaire pour parer une arme à distance.

ARMES DE MÊLÉE

Arme	Compétence	Spécialité	Base	Dégâts	Mains	Points de vie
Hache, bataille	Arme de mêlée	Hache	15	1D8+2+bd	1M	15
Hache, grande	Arme de mêlée	Hache	15	2D6+2+bd	2M	15
Hachette	Arme de mêlée	Hache	15	1D6+1+bd	1M	12
Bagarre	Bagarre	—	25	1D3+bd	1M	—
Gourdin, lourd	Arme de mêlée	Gourdin	25	1D8+bd	2M	22
Gourdin, léger	Arme de mêlée	Club	25	1D6+bd	1M	15
Dague	Arme de mêlée	Dague	25	1D4+bd	1M	15
Hallebarde	Arme de mêlée	Arme d'hast	15	3D6+bd	2M	25
Marteau	Arme de mêlée	Marteau	25	1D6+bd	1M	15
Marteau, grand	Arme de mêlée	Marteau	25	1D10+3+bd	2M	15
Couteau	Arme de mêlée	Dague	25	1D3+1+bd	1M	15
Masse, lourde	Arme de mêlée	Masse	25	1D8+2+bd	2M	10
Masse, lourde	Arme de mêlée	Masse	25	1D6+2+bd	1M	6
Pique	Arme de mêlée	Arme d'hast	15	1D10+2+bd	2M	12
Bâton long	Arme de mêlée	Bâton	25	1D8+bd	2M	8
Épieu, long	Arme de mêlée	Épieu	15	1D10+bd	2M	10
Épée large	Arme de mêlée	Épée	15	1D8+1+bd	1M	12
Épée longue	Arme de mêlée	Épée	05	2D8+bd	2M	12
Épée courte	Arme de mêlée	Épée	15	1D6+1+bd	1M	12

ARMES À DISTANCE

Arme	Compétence	Spécialité	Base	Dégâts	Mains	Points de vie	Portée
Hachette (lancée)	Arme à distance	Hache lancée	10	1D6+½bd	1M	12	20 mètres
Arc long	Arme à distance	Arc	05	1D8+1+½bd	2M	10	90 mètres
Arbalète lourde*	Arme à distance	Arbalète	25	2D6+2	2M	18	55 mètres
Arbalète légère*	Arme à distance	Arbalète	25	1D6+2	2M	10	40 mètres
Dague (lancé)	Arme à distance	Dague lancée	15	1D4+½bd	1M	15	10 mètres
Couteau (lancé)	Arme à distance	Dague lancée	15	1d3+1+½bd	1M	10	10 mètres
Pistolet**	Arme à feu	Pistolet	20	1D8	1M	8	20 mètres
Pistolet Laser**	Arme à énergie	Pistolet Laser	20	1D8	1M	14	20 mètres
Fusil**	Arme à feu	Fusil	25	2D6	2M	12	80 mètres
Fusil Laser**	Arme à énergie	Fusil Laser	15	2D8	2M	20	100 mètres
Pierre (lancée)	Lancer		Lancer	1D2+½bd	1M	n/a	20 mètres
Fronde	Arme à distance	Fronde	05	1D8+½bd	2M	2	80 mètres

* Les arbalètes sont plus lentes que la plupart des armes à distance ; il faut un tour complet pour recharger, elles ne tirent donc qu'un tour sur deux.

** Les pistolets et les fusils disposent de 6 balles ; les pistolets et fusils Laser contiennent des charges pour 20 tirs.

Les armes et les boucliers subissent parfois des dommages lorsqu'ils sont utilisés pour parer et peuvent même se briser si leurs points de vie sont dépassés.

5.7 Esquive

Esquiver consiste à se mettre hors de portée d'une attaque en utilisant la compétence Esquive. Une esquive est résolue après une attaque. Il n'est pas nécessaire d'esquiver une attaque échouée. La cible d'une attaque réussie peut vouloir esquiver.

Pour esquiver, le personnage doit être conscient et capable de voir l'attaque qui le vise. Déterminez la réussite d'une esquive de la même façon qu'une attaque, en obtenant un résultat inférieur à la compétence Esquive.

Une réussite spéciale (décrite ci-dessous) indique une esquive particulièrement bonne et est nécessaire pour contrer une réussite spéciale sur l'attaque. Il est impossible d'esquiver une arme à feu ou une arme à haute vitesse. Cependant, le meneur peut permettre d'esquiver des flèches et des armes de jet comme si l'action était *Difficile* (à moitié du niveau de compétence normal). Dans ce cas, on suppose que le personnage a compris l'intention de l'attaquant et s'est juste écarté à temps.

5.8 Résumé d'un combat

Un moyen rapide de déterminer ce qui advient en combat consiste à comparer les qualités de réussite, comme pour les compétences : réussite spéciale > réussite > échec. Une réussite annule une qualité de réussite équivalente.

La table des Attaque et défense (page 18) résume les issues d'un combat.

5.9 Armes et dommages

Les armes (page 19) sont décrites de la façon suivante :

- La **compétence** et la **spécialité** utilisées (voir **2.6 Compétences**).

- Le pourcentage de **base**, auquel sont additionnés les points de compétences.
- Les dégâts que l'arme inflige à la cible (voir **5.12 Dommages et blessures**). Le bonus aux dégâts (bd) de l'attaquant leur est ajouté. « ½ bonus aux dégâts » signifie que le résultat est divisé par 2, arrondi au supérieur.
- Le nombre de mains nécessaires pour manipuler correctement l'arme.
- Les points de vie dont elle dispose lorsqu'elle est utilisée pour parer.
- La portée de l'arme en mètres : en dessous de cette valeur, les chances de toucher ne sont pas modifiées, jusqu'à deux fois la portée, l'attaque devient *Difficile* (½ pourcentage de réussite). Jusqu'à trois fois la portée, les chances de toucher sont égales à ¼ du pourcentage de réussite normal. Au-delà de trois fois la portée, il est impossible d'atteindre la cible.

5.10 Armure

Une armure protège son porteur des blessures. Elle n'est cependant pas invulnérable. Une armure légère arrête peu de dommages, une armure lourde en encaisse beaucoup. *Par exemple, une armure de cuir léger arrête 1 point de dégâts, alors qu'une armure de plaque complète encaisse 8 points de dégâts.* Lorsqu'un personnage est touché en combat, soustrayez les points d'armure aux points de dégâts infligés. Les dommages au-delà de la protection de l'armure surpassent celle-ci et sont infligés au personnage, réduisant ses points de vie actuels.

Vous trouverez ci-dessous une liste d'exemples de différents types d'armure. Une protection est définie par ses **points d'armure** (combien de points sont soustraits aux dommages) et les effets supplémentaires subis par son porteur.

Les compétences « physiques » sont Camouflage, Discrétion, Escalade, Esquive, Lancer, Manipulation, Natation, Passe-passe, Saut, ainsi que les tests d'Agilité. Celles « de perception » sont Écoute et Observation. D'autres compétences peuvent être affectées par le port d'une armure, à la discrétion du meneur.

TYPES D'ARMURE

Nom	Points d'armure	Modificateur de compétence
Gilet pare-balles	8	-5 % aux compétences physiques
Maille	7	-20 % aux compétences physiques
Gilet anti-éclats	4	-10 % aux compétences physiques
Vêtements épais	1	Aucun
Casque lourd	+2	-50 % aux compétences de perception
Casque léger	+1	-15 % aux compétences de perception
Panoplie d'hoplite	6	-20 % aux compétences physiques
Cuir léger	1	Aucun
Cuir épais	2	-10 % aux compétences physiques
Plaque complète	8	-25 % aux compétences physiques
Matelassé	2	-5 % aux compétences physiques
Équipement antiémeute	12/6	-10 % aux compétences physiques

5.11 Boucliers

Un bouclier est essentiellement un obstacle mobile utilisé par un personnage pour intercepter les attaques portées. Parer avec un bouclier suit les mêmes règles que la parade avec une arme. Il est toutefois possible de parer des armes à distance à faible vélocité (lancées, flèches, etc.) à l'aide d'un bouclier. En général, un écu a 15 % de chance de parer une arme à distance, un bouclier complet (pavois, normand, rondache) a 30 % et un grand bouclier (clipeus ou antiémeute) a 60 %. Si le personnage s'agenouille derrière un grand bouclier, la chance de parer monte à 90 %.

Les boucliers sont décrits par leur base de parade ou d'attaque, les dommages infligés en tant qu'arme (un coup de bouclier, etc.) et les points d'armure. Si le bouclier pare, utilisez ses points d'armure pour déterminer contre combien de points il protège l'endroit touché. S'il est endommagé, réduisez ses points de vie et ses points d'armure pour représenter les dégâts qu'il a subis et son incapacité à protéger aussi efficacement.

TABLE DES BOUCLIERS

Nom	Base	Compétence	Armure/ PV	Dégâts
Pavois	15 %	Bouclier	12	1D3+bd
Clipeus	15 %	Bouclier	16	1D4+bd
Normand	15 %	Bouclier	16	1D4+bd
Antiémeute	15 %	Bouclier	16	1D3+bd
Rondache	15 %	Bouclier	12	1D3+bd
Écu	15 %	Bouclier	12	1D2+bd

5.12 Dommages et blessures

Chaque personnage dispose de points de vie (PV) calculés en prenant la moyenne de la Constitution et de la Taille (voir section 2.5 **Caractéristiques dérivées**). Quand une arme atteint un personnage (ou que ce dernier souffre d'un autre type de blessure), les points de dégâts (après réduction par l'armure) sont soustraits au total des points de vie actuels.

Par exemple, un personnage en pleine forme dispose de 12 points de vie et porte une armure de cuir (2 points). Une attaque lui inflige 6 points de dégâts. On soustrait deux points encaissés par la protection, il subit les 4 points restants. Ses points de vie sont donc réduits à 8 points. Tous les dégâts supplémentaires seront soustraits à ce nouveau total.

Si les points de vie tombent à 2, le personnage sombre dans l'inconscience pendant 1D6 heures ou jusqu'à ce qu'il soit réveillé. Si les points de vie atteignent 0 et sont encore à 0 à la fin du round, le personnage meurt.

Les personnages peuvent subir des blessures qui excèdent leurs points de vie, les réduisant à des valeurs négatives. Les Premiers soins (voir 5.14 **Soins**) doivent s'appliquer à ces valeurs négatives pour restaurer les points de vie jusqu'à une valeur positive.

5.13 Réussites spéciales

En combat, une réussite spéciale signifie une attaque particulièrement bien exécutée, frappant profondément le corps de l'adversaire ou touchant parfaitement. Une réussite spéciale est souvent un coup fatal pour la plupart des adversaires normaux. Pour déterminer les effets d'une réussite spéciale, calculez les dégâts maximums infligés par l'arme, puis ajoutez le résultat des dégâts normaux. Enfin, ajoutez le bonus aux dégâts à la somme. Le montant total des dégâts résultant est alors infligé à l'adversaire (dont l'armure soustrait sa protection, comme d'habitude).

Par exemple, une réussite spéciale sur une attaque à l'épée courte inflige les dégâts maximums de l'arme (1D6+1, soit 7), plus les dégâts usuels et le bonus dégâts. Le joueur obtient 3 sur son D6, ajoute 1 et obtient 2 sur 1D4 de bonus. La réussite spéciale inflige donc 7+4+2 points de dégâts, soit 13 points au total.

5.14 Soins

Un personnage récupère habituellement 1D3 points de vie par semaine. À la fin d'une période de sept jours, le meneur lance 1D3 que le personnage ajoute à son total actuel, jusqu'au maximum. Si le personnage est hospitalisé dans des conditions idéales et reçoit un traitement médical de premier ordre, le meneur peut décider d'autoriser une guérison maximale (soit 3 points).

Des Premiers soins réussis soignent 1D3 points par blessure. Gardez trace de chaque blessure séparément; les Premiers soins peuvent être appliqués à chacune pour en réduire la gravité en rétablissant les points de vie perdus. Ils ne permettent de restaurer que le nombre total de points de dégâts subis pour chaque blessure individuelle.

Par exemple, si un personnage a subi 2 points de dégâts en une seule blessure, des Premiers soins ne pourront restaurer que 2 points pour cette blessure, même si le dé indique plus.

Une blessure ne peut faire l'objet de Premiers soins qu'une seule fois. En cas d'échec, elle a été certes bandée et nettoyée, mais ce seront les seuls bénéfices.

Il faut un round complet pour appliquer les Premiers soins (en urgence). Un personnage dont les points de vie ont été réduits à 0 point de vie ou moins peut donc être sauvé de la mort si ses points de vie remontent à 1 avant la fin du round.

6. RÈGLES PONCTUELLES

Les règles ponctuelles couvrent une variété de situations dans et en dehors des combats. Il s'agit des effets de l'environnement, de dommages provenant d'autres sources ou de modificateurs susceptibles d'affecter le jeu.

6.1 Embuscade

Si un attaquant réussit un test de Discrétion ou de Camouflage et n'est pas détecté (test opposé d'Écoute, de Sens ou d'Observation), il peut tendre une embuscade à son adversaire. S'il attaque en utilisant une arme à distance, l'embusqué bénéficie d'un round au cours duquel toutes

ses attaques sont *Faciles*. S'il utilise une arme de mêlée, le défenseur ne peut que tenter de parer (s'il a une arme) ou d'esquiver durant le premier round. Le round suivant, le combat se déroule normalement.

6.2 Attaque sournoise

Si la cible ignore où se trouve un attaquant durant le combat, elle doit réussir un test *Difficile* d'Écoute, Sens ou Observation. Si elle échoue, un attaquant derrière ou sur le côté peut tenter de porter un coup sournois : une attaque *Facile*. Esquiver ou parer une telle attaque est considéré comme *Difficile*.

6.3 Couverture

Se cacher derrière quelque chose de taille égale ou supérieure à la moitié de la TAI du personnage offre un bonus défensif. Si l'objet peut servir de couverture, toute attaque à distance est considérée comme *Difficile*. Une attaque qui toucherait normalement, mais qui rate est supposée toucher la couverture. Le meneur doit déterminer si l'attaque traverse la couverture, en réduisant les dégâts de manière appropriée (un mur de briques ou de métal peut arrêter complètement une attaque, un mur de bois fin peut ne réduire les dégâts que de 4 points, etc.).

6.4 Obscurité

Si un combat se déroule dans l'obscurité presque totale (sans vision nocturne ou équivalent), tous les tests de combat deviennent *Difficiles*. Dans l'obscurité totale, les tests sont effectués sous le POU exprimé en pourcentage ou sont *Difficiles* (selon la valeur la plus basse).

6.5 Maladie

Si un personnage est exposé à une maladie mineure, comme un mauvais rhume ou une grippe légère, il doit effectuer un test d'Endurance (CON× 5) pour déterminer s'il a contracté la maladie. Un succès signifie qu'il est sain, tandis que l'échec indique qu'il est contaminé. Les effets d'une maladie mineure n'excèdent pas la perte d'un ou deux points de vie en quelques jours. Le matin du deuxième jour, testez CON× 2. Si le test est réussi, le personnage est rétabli. En cas d'échec, la maladie persiste un jour de plus. Le matin du troisième jour, testez CON× 3, puis continuez d'augmenter le multiplicateur jusqu'à ce que la maladie soit enfin vaincue.

Le personnage doit se reposer et être soigné pendant qu'il se remet d'une maladie. Les conditions moins qu'idéales (aventure, combat, environnement difficile, etc.) réduisent le test de CON d'un multiple par condition exceptionnelle, à la discrétion du meneur. En règle générale, si le test de récupération est normalement CON×5, réduisez-le à CON× 4 si le personnage n'est pas à la maison au lit, à CON× 3 s'il fait une randonnée dans la nature, à CON× 2 s'il est engagé dans une activité intense, et à CON× 1 s'il souffre déjà d'autres blessures.

Des soins médicaux peuvent être utiles, mais le personnage doit se rétablir naturellement en réussissant un test de CON comme décrit ci-dessus. À la discrétion du meneur, un test

de Médecine réussi peut augmenter le multiplicateur de CON d'un ou plusieurs rangs. D'autres pouvoirs et/ou équipements peuvent aider contre la maladie, à un degré déterminé par le meneur.

Une maladie majeure comme la peste peut attaquer n'importe quelle caractéristique, mais la plupart des maladies attaqueront la CON ou les points de vie. Des maladies extrêmement puissantes pourraient même infliger une perte de 1 à 1D3 points de vie par heure, assez pour tuer un humain moyen en huit heures. Les symptômes sont très variables. Les maladies moins graves peuvent infliger un point de dégâts par jour ou par semaine, et entraîner la perte de points de caractéristiques.

Croisez le nombre de fois où le personnage a échoué le test de CON sur la **table de gravité des maladies** ci-dessous.

GRAVITÉ DES MALADIES

Échecs	Degré d'affection
0	Aucun
1	Moyen : Perte de 1 point de caractéristique par semaine
2	Aigu : Perte de 1 point de caractéristique par jour
3	Sévère : Perte de 1 point de caractéristique par heure
4+	Terminal : Perte de 1 point de caractéristique par minute

Le premier point caractéristique est perdu lorsque le personnage contracte initialement la maladie (en échouant au premier test). Chaque perte successive est ajoutée au total à chaque échec au test de CON effectué pour enrayer la maladie.

Le type de maladie détermine quels points de caractéristiques sont perdus. Lorsqu'un personnage atteint 0 dans une caractéristique, il meurt. À la discrétion du meneur, certaines maladies peuvent affecter plusieurs caractéristiques, et avoir également d'autres effets.

La guérison naturelle, les traitements médicaux, le repos, le conseil, la réhabilitation, etc. peuvent restaurer ces points de caractéristiques perdus à raison de 1 par semaine une fois que le personnage est guéri.

6.6 Dégainer une arme

Dégainer une arme de son fourreau ou d'un holster réduit le rang effectif de DEX de 5. Ranger une arme a le même effet. Lâcher une arme n'affecte pas le rang de DEX.

6.7 Chute

Un personnage qui chute subit 1D6 points de dégâts tous les 3 mètres, arrondis au supérieur. *Par exemple une chute de 7 mètres inflige 3D6 points de dégâts.* Une Esquive réussie réduit les dommages de 1D6, à la discrétion du meneur.

6.8 Tirer en combat

Tirer sur un personnage engagé en combat au corps à corps réduit le pourcentage de réussite de l'attaquant de -20 %. Tirer sur un autre personnage alors que la cible et l'attaquant sont engagés en corps à corps est une attaque *Difficile*.

6.9 Assommer

Il est possible de tenter d'assommer un autre personnage plutôt que de le tuer. Effectuez une attaque *Difficile* et déterminez les dommages comme d'habitude, en soustrayant les armures. Comparez les dégâts infligés aux points de vie du personnage (totaux, et non actuels). S'ils sont égaux ou supérieurs à la moitié du total des points de vie, l'adversaire est mis KO, sans qu'aucun dommage ne soit infligé. Si les dégâts sont inférieurs ou égaux à la moitié du total normal de points de dégâts, l'attaque inflige le minimum de dégâts possibles (le plus faible que les dés puissent obtenir, y compris le bonus aux dégâts minimum) et la cible est toujours consciente.

6.10 Poison

Tous les poisons possèdent une valeur de puissance (PUI) comparée à la CON du personnage empoisonné sur la table de résistance (voir **3.4 La table de résistance**). Les dommages causés par les poisons affectent toujours les points de vie ou une ou plusieurs caractéristiques. Si le poison surclasse la CON du personnage, il inflige des dégâts égaux à sa PUI totale aux points de vie ou à une caractéristique spécifique. Dans le cas contraire, il a un effet réduit; généralement, il inflige des dégâts égaux à la moitié de sa PUI (arrondi au supérieur) aux points de vie de la victime ou à une caractéristique.

Les dégâts causés par le poison ne sont généralement pas subis durant le round au cours duquel le personnage est empoisonné. Le délai avant que les dégâts ne prennent effet dépend du poison. Sauf indication contraire du meneur, le délai est de trois rounds pour les poisons à action rapide, ou de trois tours complets pour les poisons à action plus lente.

En fonction du type, le meneur peut autoriser un test de Sens pour détecter la présence du poison, s'il est administré à un personnage par la nourriture ou une boisson. Si elle ingère plus d'une dose de poison, la victime doit faire des tests de résistance distincts pour chacune : deux doses d'un poison de PUI 10 ne sont pas identiques à une dose d'un poison de PUI 20.

Antidotes

Il existe des antidotes pour pratiquement tous les poisons. Tous les antidotes possèdent un niveau de PUI, tout comme les poisons. Si un personnage prend l'antidote dans un délai de six tours complets avant d'être empoisonné, la PUI de l'antidote est soustrait au PUI du poison avant que les dommages ne soient calculés. Un antidote pour un type de poison peut donner un bénéfice moindre même s'il est utilisé avec le mauvais type de poison, à la discrétion du meneur.

Contrairement au poison, des doses multiples d'un même antidote n'ont aucun effet et agissent comme une seule dose.

7. EXEMPLE D'ENNEMI

La créature suivante est présentée comme ligne directrice pour indiquer au meneur comment décrire des personnages non joueurs, des monstres ou d'autres adversaires. En général, les ennemis non humains n'ont pas de caractéristique APP.

Ours

Grands prédateurs terrestres, les ours sont des omnivores à quatre pattes, à fourrure épaisse et à griffes. La plupart vivent dans les forêts, sauf les ours polaires des régions arctiques. Ils sont généralement féroces si leurs petits sont menacés. Voici les caractéristiques d'un ours noir, une espèce courante.

Caractéristique	Dés	Moyenne
FOR	3D6+10	20-21
CON	2D6+6	13
TAI	3D6+10	20-21
INT	5	5
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11

Déplacement : 14 (8 à la nage)

Points de vie : 17

Bonus aux dégâts : +2 D 6

Armure : 3 points (fourrure)

Compétences : Escalade 40 %, Écoute 75 %, Sens 75 %.

ATTAQUES

Type	%	Dégâts
Morsure*	25	1D10+½ bonus aux dégâts (bd)
Griffes*	40	1D6+bd
Gifle**	25	1D3+bd

* Les ours peuvent attaquer deux fois dans un même round, en utilisant soit deux attaques de griffes distinctes, soit une attaque de griffes et une attaque de morsure.

** L'ours peut donner une gifle par round, les dégâts infligés sont comparés à la FOR de la cible sur la table de résistance. Un échec signifie que la cible est renversée. L'attaque peut être parée.

