

Systeme KIPET

Ce document est une ébauche de système de jeu de rôle par [Luk](#). Il est publié sous [Licence Art Libre](#).

Il s'agit d'un système qui présente un certain nombre de caractéristiques novatrices (enfin, je l'espère) :

- Il offre un compromis entre la progression arithmétique des probabilités du dé unique (type D20) et la probabilité géométrique des qualités de réussites que proposerait un système à dés multiples. Cela permet de conserver le fun et de limiter les conséquences trop aléatoires.
- Un seul jet suffit pour savoir qui gagne et quelle est la conséquence du jet.
- Il ne comprend pas d'initiative ni d'organisation séquentielle de l'action avec des phases de déplacement, d'attaque et de défense.
- Il repose sur un principe de "jet glissant", le rapport de force visible et permet aux joueurs de sentir une situation leur échapper ou au contraire tourner à leur avantage avant d'être blessé.

Le principe de la table de résolution a été posé pour une partie de mousquetaire puis il a été lentement développé pour un univers de science fiction. Il est donc utilisable dans n'importe quel contexte à portée réaliste et légèrement au delà. Face à des persos franchement hors norme, le jet ne se justifie plus.

Kipet place un accent certain sur le combat. En effet, c'est probablement le moment d'une partie qui a le plus besoin du soutien des règles pour être convaincant. L'objectif est de permettre de concilier frisson du jet de dé et liberté d'interprétation. De mon point de vue, le scénario et la description suffisent pour insuffler de la vie dans des actions plus conventionnelles. Mais bon.... le système demeure ouvert aux évolutions en vertu de sa licence libre.

J'ai créé la fiche avec [Inkscape](#), je peux donc fournir le fichier vectoriel. Les fiches d'armes sont faites avec Open Office et Gimp, là encore les originaux sont accessibles.

Création de personnage

Processus de création

Création narrative

La création de personnage se fait en collaboration avec le meneur. Le joueur commence par écrire le background de son personnage en expliquant la vie actuelle, le passé de son personnage, ce qui le motive, ses mécanismes psychologiques... Il fait ensuite relire le personnage au meneur pour vérifier qu'il s'inscrit bien dans le cadre de l'univers de jeu.

Ensuite le joueur remplit la fiche de personnage de façon à rendre une image fidèle du personnage qu'il a décrit sur le papier. Ainsi, quelqu'un de normal qui aurait une compétence très élevée (9 ou 10) devrait mener une vie qui tourne tout entière autour de cette activité. Une compétence de 5 devrait également correspondre à une activité professionnelle et régulière dans le background du personnage.

Le meneur vérifie ensuite la fiche et discute avec lui des scores portés sur la fiche de façon à demeurer cohérent avec le background.

Création par points

Un nombre de points permet l'achat de caractéristiques et de compétences. Le passage vers un niveau donné est égal à ce niveau. Ainsi, passer d'un niveau 3 à un niveau 4 coûte 4 points, passer de 4 à 5 coûte 5 points. Passer de 3 à 5 coûte donc 9 points/ Le tableau suivant récapitule le coût cumulatif en partant de 0 :

Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Points	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55

Il existe 9 compétences générales et 2 de combat dont le niveau se détermine selon la même modalité. Les caractéristiques et compétences peuvent être associées à des spécialités qui pour un coût de 2 points.

Il est également nécessaire de dépenser des points pour acquérir les manœuvres de combat. Elles sont incrémentales et liées à chacune des compétence, il faut d'abord acquérir la manœuvre tactique (10 points) avant d'acquérir la dépense des points de radicalisation/atténuation en réaction (20 points). Chaque achat ne vaut que pour une compétence de combat

Acquérir une spécialité	2
Manoeuvre de combat tactique	10
Dépense des points r/a en réaction	20

Un personnage moyen possède un capital de **120 points**.

Expérience

A chaque fois qu'un personnage obtient une réussite A alors que le solde du jet est négatif, il gagne 5 points d'expérience.

A chaque fois qu'un personnage obtient un échec A alors que le solde du jet est positif, il gagne 5

Pour monter une compétence, il doit dépenser un nombre de points égal au niveau de compétence suivant de façon incrémentale. Pour passer de 4 à 5, il doit dépenser 5 points. Pour passer de 4 à 6, il devra dépenser 5 points (4 à 5) + 6 points (5 à 6) soit 11 points au total. Toute augmentation de compétence doit recevoir l'aval du meneur et être cohérente par rapport aux actions menées. Pour les univers réalistes, les hautes compétences nécessitent également que le personnage s'entraîne régulièrement. Un maître du combat ayant une compétence de 9 par exemple ne s'entraînant pas plusieurs heures par jours pendant un mois en temps de jeu, verra sa compétence baisser. Il suffira toutefois que son personnage reprenne sérieusement l'entraînement pour que le meneur autorise la récupération du niveau maximal.

La table de résolution : principe de fonctionnement

La table de résolution

[illegible]

résolution. Un personnage ayant par exemple une compétence de 5 contre une difficulté de 3 laisse une différence de 2. La ligne -2/+2 sera choisie. La partie +2 (couleurs chaudes) pour la réussite, la partie - 2 (couleurs froides) pour l'échec.

Ce qui est un peu déroutant au début est que les joueurs doivent faire gros aux dés quand ils dominent et petit quand ils sont dominés. Comme le montre le diagramme de distribution des seuils, la probabilité d'obtenir une haute qualité de réussite est faible quand la différence de niveau est réduite et élevée pour celui qui domine quand la différence de niveau est importante. En revanche, la frontière dominant dominée répond à une progression arithmétique sur presque toute sa longueur. La chance de succès ou d'échec correspond peu ou prou à du D20.

Sur la table la partie du dominant est marquée par des couleurs chaudes, celle du dominé par des couleurs froides. Quand le solde est de 0, le joueur choisit le côté des couleurs chaudes par convention.

Qualités de réussite

Sauf déséquilibre important des forces, il y a 5 qualités de réussite possibles pour chaque protagoniste. Elles sont désignées par une lettre de A à E en ordre décroissant de qualité (une réussite A et la meilleur réussite possible).

Résoudre une action simple - Jets secs

Si il s'agit simplement d'un test rapide, le joueur jette le dé et regarde si c'est un succès ou un échec, la qualité du succès peut être exploitée si cela est utile mais il n'y a qu'un jet pour résoudre l'action.

Résoudre une action complexe - Jets glissants

Si l'action est complexe et revêt une importance dramatique dans le scénario, les réussites non conclusives sont utilisées. Cela signifie concrètement que les réussites E et D donnent des bonus pour le tour suivant alors que seules les réussites C, B et A signifient que l'action donne un résultat tangible.

De la même façon, un échec E ou D donne un malus pour le tour suivant et seuls les échecs C, B et A signifient un échec irrattrapable de l'action entreprise. Si les bonus consécutifs amènent à obtenir un rapport de force supérieur à 10, cela donne une réussite A automatique au tour suivant. Cette table est valable pour les compétences générales et se décline différemment pour les compétences spéciales.

Interprétation générale des jets glissants	E	D	C	B	A
Réussite	+ 2 au tour suivant	+ 4 au tour suivant	réussite médiocre	bonne réussite	excellente réussite
Échec	- 2 au tour suivant	- 4 au tour suivant	échec léger	échec important	échec catastrophique

Durée des tours

Il n'existe pas de durée fixe des tours de jeu. Le meneur fixe une durée standard d'un tour, sorte

d'unité temporelle d'action. Pour un personnage menant une recherche en mathématiques par exemple, le tour fera probablement un mois. La durée totale dépendra du nombre de tours multiplié par la durée du tour nécessaire pour obtenir un résultat décisif, réussite ou échec. A l'inverse, pour une baston au pistolet mitrailleur dans un ascenseur, le tour ne devrait pas excéder la demi-seconde. Le meneur est libre de faire varier à loisir les durées des tours en fonction de l'effet recherché.

Modulation

Outre les bonus/malus que le meneur peut octroyer en fonction des circonstances, les joueurs peuvent vouloir faire vite ou au contraire prendre leur temps. Deux solutions s'offrent au meneur :

- Considérer que la précipitation ou au contraire le fait de prendre son temps rendent plus difficile ou plus facile la réalisation de l'action et octroyer un malus ou un bonus contre un raccourcissement ou un rallongement de la durée du tour
- Considérer que l'un ou l'autre mène vers une prise de risque ou au contraire une prudence. Dans ce cas, il peut octroyer une radicalisation ou au contraire une atténuation en fonction du cas qui permet de décaler la qualité de la réussite ou de l'échec de la quantité de cases souhaitée. Ainsi, 2 radicalisations transformeront une réussite E en réussite C, et un échec E en échec C. A l'inverse, 2 atténuations transformeront une réussite C en réussite E et un échec C en un échec E. Il est à noter qu'une atténuation d'un résultat E demeure un résultat E, un échec ou une réussite ne peuvent pas s'inverser.
- Lorsqu'une action est trop longue à résoudre parce que le jet glissant s'éternise, une radicalisation de 1 voire 2 sera appliquée à tous les jets afin de raccourcir le nombre de lancés.
- Radicalisation / atténuation unilatérale : cet usage de la table n'applique les principes de radicalisation ou d'atténuation qu'à une seule moitié de la table. Il s'agit d'un avantage considérable par rapport au fonctionnement normal où le risque s'applique à tout le monde. Ce type radicalisation est adaptée aux situations où l'une des parties a la surprise sur l'autre.
- Radicalisation / atténuation bilatérale : Il s'agit de l'utilisation la plus favorable à n'octroyer que dans les cas où les circonstances sont les plus favorables. Si le tour est gagné, les points sont utilisés en radicalisation, si le tour est perdu, en atténuation.
- Ce mécanisme de radicalisation/réduction est également employé pour prendre en charge les dégâts. Ce mécanisme ne s'applique qu'aux résultats conclusifs. Ainsi, une réussite D, demeurera une réussite D. En effet, la puissance d'une arme n'augmente pas les probabilités de toucher l'adversaire. Toutefois, quand la réussite est conclusive, c'est à dire que l'adversaire est sérieusement touché, la radicalisation s'applique, aggravant le résultat, ou l'atténuation qui pour le coup peut faire redescendre le résultat à un niveau non décisif.

Fiche de personnage :

Valeur de l'échelle

Ce système est un système conventionnel avec caractéristiques et compétences qui sont **sur 10**. L'échelle de valeur est la suivante : 5 est la moyenne de la population concernée. Au delà de 10, la caractéristique ou la compétence est surhumaine. Le système peut intégrer des capacités surhumaines mais perdra rapidement de son intérêt si les échelles de valeur sont trop larges.

Caractéristiques

Pour les caractéristiques, cela veut dire que **5 est la caractéristique moyenne de l'ensemble de la population**, femmes, enfants et vieillards compris. Si on prend l'exemple de la force, un homme jeune et en bonne santé aura typiquement 6, voire 7 s'il est naturellement costaud ou sportif.

Compétences

Une compétence de 5 correspond au niveau moyen d'un professionnel de la branche correspondante. Il est rare de posséder plus que quelques points dans la compétence générale. La spécialité fait la différence.

Capital de points de Radicalisation/Atténuation

Un personnage dispose d'un capital de points de radicalisation/atténuation noté en haut à droite de la fiche qui lui permettent de gérer la prise de risque en combat. Le montant dépend des compétences de combat et des caractéristiques.

Caractéristiques

Elles reflètent les capacités intrinsèques des individus.

- **Carrure** : Force physique, constitution du personnage.
- **Rapidité** : Réflexes, agilité, vivacité
- **Sens** : Perception des 5 sens, vigilance, dextérité
- **Équilibre** : Résistance au stress, santé mentale
- **Intellect** : raisonnement, concentration, mental
- **Volonté** : Force de caractère, résistance à la douleur

Compétences

Elle sont rendues par une simple valeur sur 10 ou plus en cas de capacité surhumaine.

Les compétences générales

- Sociales :
 - Communiquer (langues, éloquence, rédiger...)
 - Influencer (séduire, intimider...)
 - Négocier (marchander, négocier, raisonner...)
- Techniques :
 - Analyser (ingénierie, conception, construction, réparer, désamorcer...)
 - Pratiquer (geste chirurgical, peindre, monter un objet...)
 - Organiser (imaginer une plan, diriger une organisation, mener un projet...)
- Savoirs :
 - Humain (psychologie, histoire, sociologie...)
 - Nature (physique, biologie, géologie...)
 - Logique (mathématique, philosophie...)

Ces compétences bénéficient de spécialités qui décrivent par exemple un domaine de compétence (mécanique automobile, théologie) ou des capacités spéciales (rapide, en situation d'urgence)... Les spécialités sont typiquement attachées à une compétence mais le meneur peut décider au cas par cas d'étendre leur influence.

Les spécialités peuvent influencer les jets de caractéristiques. Ainsi un personnage qui aurait "footing" en pratique, pourra bénéficier d'un bonus à tous ses jets de carrure lors d'une course effrénée qui pourrait lui faire perdre son souffle.

La ligne sur laquelle la spécialité est inscrite compte. Ainsi, si le joueur doit faire un jet d'une compétence générale où est inscrite une spécialité, il bénéficie d'un bonus de +5 à sa compétence générale, +3 si elle est dans le même groupe mais sur une autre compétence, +1 si elle dépend d'un autre groupe de compétences. En cas de jet de caractéristique, le bonus est de +3.

Compétences de combat

Les compétences de combat sont rendues par une compétence de combat au contact et une compétence de combat à distance. Ces compétences peuvent être augmentées par un bonus de matériel et/ou de diverses circonstances appréciées par le meneur.

Au-delà du niveau de compétence, le personnage a ou non accès en fonction de son talent à des "manœuvres" de combat plus ou moins variées.

- Puissance : Cette manœuvre est possédée par tout le monde. Il s'agit d'une forme de combat visant à faire mal à son adversaire
- Tactique : Plus subtile, cette manœuvre réduit les chances de faire des dommages significatifs mais permet de prendre le dessus beaucoup plus rapidement
- r/a : fixe la façon dont le personnage peut dépenser ses points de radicalisation/atténuation portés en en-tête de la fiche. Dans le cas général, il les joue en anticipation, c'est-à-dire avant de jeter le dé, toutefois, les personnages qui ont un très haut niveau de combat peuvent les jouer en réaction, c'est-à-dire après avoir tiré le dé. Quand deux personnages ont la même compétence de points r/a, c'est celui qui a perdu le dernier tour qui annonce ses dépenses de points d'abord.

Blessures/moral

La jauge de blessure comprend un malus de blessure et un marqueur. Le malus est égal à 9-carrure. Une case de la jauge doit être cochée à chaque blessure augmentant le malus à chaque nouvelle blessure.

Ko

La jauge de Ko sert à noter les mises hors combat temporaires.

Gravité dommages

La case « Gravité dommages » sert à noter les dommages encaissés. À chaque fois que le personnage est touché, le joueur note le type de dommages en fonction du type de dommage

- Sublétal : dommage reçu d'une arme incapacitante, gant de boxe etc...
- Normal : armes contondantes et tranchantes

- Perforant : armes à feux, couteau, lance etc, tout dommage résultat d'un empalement...

Protection

Il s'agit de d'un facteur d'atténuation de dommage (voir Combat>Protection) lié à une armure.

Occurrence

L'occurrence est un montant dégressif de points que le joueur peut décider d'utiliser pour faire jouer sa protection si son personnage est touché (voir Combat>Protection). Les armures intégrales de très haute qualité possèdent un seuil plancher en dessous duquel les dommages sont sans effet et ne nécessitent pas de dépenser de points d'occurrence.

Compétences

Jets combinés

Sous certaines circonstances, plusieurs personnages peuvent travailler de concert pour régler un seul problème. On distingue alors l'intervenant principal et les intervenants secondaires qui lui amènent de l'aide. Plusieurs possibilités s'offrent aux joueurs :

- **Partager le travail** : La difficulté est divisée par le nombre de personnages qui se partagent le travail. Si un personnage échoue, sa part du travail devra être refaite, rallongeant le délai de réalisation de la tâche. Si il s'agit d'un échec A, le problème n'est pas détecté et la chose réalisée possède un vice caché à déterminer par le meneur.
- **Faciliter le travail d'un personnage** : Chaque intervenant secondaire fait un jet de technique analyser sec, pour les résultats suivants :

	E	D	C	B	A
Gain/perte	1r/a	3r/a	5r/a	7r/a + 1 réaction	9r/a + 2 réactions

Si le jet est un succès, les gains reviennent au joueur, sinon, c'est le meneur qui les joue contre l'intérêt des personnages.

- **Améliorer le résultat** : La réussite de l'intervenant secondaire permet d'appliquer une radicalisation sur les réussites conclusives uniquement si le jet est réussi et une atténuation si il est raté.

	E	D	C	B	A
Gain/perte	0	1r/a	2r/a	3r/a	4r/a

Combat

Puissance et tactique, les manœuvres de combat :

En combat, un personnage peut mettre en oeuvre deux tactiques de combat. En puissance : il cherche à occasionner les plus de dommages possibles mais gagnera peu de lignes selon le principe des jets glissants. En tactique, il occasionnera moins de dommage mais prendra plus rapidement le dessus sur son adversaire. A noter, que tous les personnages sont en mesure de se battre en puissance. En

revanche, jouer en tactique est réservé aux personnages qui ont un bon niveau en combat.

L'interprétation de la table de résolution varie avec le type de manoeuvre de combat choisi. Une action en puissance fera gagner ou perdre peu de lignes mais occasionnera des dommages sur une réussite C, B ou A. En revanche, une action en tactique permettra de gagner un grand nombre de lignes mais de faire peu de dommages :

Effet des réussites en combat	E	D	C	B	A
Puissance	+ 1 au tour suivant	+ 2 au tour suivant	cocher une case de blessure/moral	KO	Adversaire vaincu
Tactique	+3 au tour suivant	+5 au tour suivant	+7 au tour suivant	cocher une case de blessure/moral	KO

Points de radicalisation/atténuation :

Il existe deux circonstances au cours desquelles on peut radicaliser ou atténuer. La première se joue dans le cadre de la modulation d'un jet. Dans le cadre du combat, un capital de points de radicalisation/atténuation est noté sur l'échelle verticale à droite de la feuille de personnage. Ces points sont fonction de la compétence de combat et de l'endurance du personnage. La formule est la suivante :

$$\frac{(\text{compétence} \times \text{endurance})}{2}$$

Il permet au joueur de radicaliser ou d'atténuer selon les principes décrits au chapitre précédent. Au niveau de la notation des compétences de combat, les deux cases r/a permettent d'indiquer si le personnage peut dépenser ses points en anticipation ou en réaction. Dans le premier cas, le joueur doit décider de la quantité de points qu'il dépense avant de lancer son dé, dans la seconde il peut dépenser ses points après le lancer de dé afin de limiter la casse en cas d'échec ou au contraire d'améliorer le résultat en cas de réussite. La capacité à dépenser ses points en réaction est à réserver aux personnages dont les capacités de combat sont très élevées.

Si l'un des protagonistes est k.o, il ne peut être raté, celui qui cherche à le frapper fait un jet d'attaque et interprète le résultat comme un succès. Une réussite E reste une réussite E, un échec E devient une réussite E.

Radicalisation/atténuation en combat :

Le joueur peut décider en combat d'augmenter le risque pris ou au contraire de le réduire. Les points de radicalisation/atténuation servent ainsi au joueur à moduler de la même façon que le meneur peut le faire en fonction des circonstances. Lorsque les deux personnages jouent de la radicalisation ou de l'atténuation, le solde est calculé et s'applique au tour suivant. Ainsi si un personnage en position de force décide de radicaliser de deux colonnes et que le personnage en position de faiblesse souhaite limiter les dégâts (parce qu'il attend des renforts par exemple ou qu'il doit recharger son arme) et atténue de deux colonnes également, la lecture de la table se fait sans modification.

Dans le cadre d'un combat, chaque protagoniste dispose d'un capital de radicalisation/atténuation. Il se calcule en prenant la meilleure compétence de combat, en la multipliant par la carrure et en divisant le total par deux. Il s'agit donc d'un mix de capacité et de compétence à s'en servir. Les points sont notés dans l'échelle verticale située à droite de la fiche de personnage. Les points se dépensent au maximum par 4 à chaque tour. Ils se regagnent avec du repos. Si un personnage effectue deux combats d'affilés sans avoir le temps de se reposer (ou qu'il a par exemple couru entre les deux combats) il utilisera le même capital de points.

Les points de radicalisation/atténuation se dépensent normalement avant de lancer le dé. Il s'agit alors d'une utilisation en anticipation qui se note "A" dans la case "R/A" des capacités de combat de la fiche.

Les personnages qui ont un très haut niveau en combat peuvent dépenser leur points après le jet, il faut alors porter un "R" dans la même case.

Discrétion et embuscades

Embuscade

Au cours d'une embuscade, il y a une partie qui a préparé son action pour piéger une seconde. Celle qui tend l'embuscade a un sérieux avantage sur l'autre, encore faut-il qu'elle parvienne à prévoir où et comment l'ennemi va arriver.

Les deux parties font un jet de combat avec

comme bonus pour la partie en embuscade :

- spécialité correspondante (technique/organiser)
- le bonus de terrain

comme bonus pour la partie qui subit l'embuscade :

- spécialité correspondante (technique/analyser)

Le jet est réalisé sec. Le résultat donne un bonus à chacun des personnages du camp qui a remporté le tour de participant au combat qui va se dérouler :

Gain	E	D	C	B	A
	3r/a	'+3	'+5	3r/a ; +5	3r/a en réaction ; +5

Approche discrète

Dans le cas où une partie cherche à approcher discrètement d'une autre, un jet en opposition entre la discrétion de l'approchant et la caractéristique de sens de la partie approchée.

La partie approchante peut bénéficier d'une spécialité, d'un bonus de terrain et de la portée qu'il cherche à atteindre (arriver à une distance de 3 donne un bonus de 3). En revanche, elle bénéficie d'un malus de 1 par membre en approche.

La partie en vigilance quant à elle bénéficie d'un bonus en fonction du matériel utilisé et de +1 par membre susceptible de voir la manœuvre. Si la partie approchée est retranchée sur un terrain préparé, les règles d'embuscade s'appliquent et les bonus sont attribués au jet de détection.

Le résultat du jet s'interprète comme celui de l'embuscade.

Les dégâts :

Effet des qualités de réussite

Les dégâts s'appliquent lorsque la résolution d'un tour de combat débouche sur une réussite conclusive, l'un des personnages est touché de façon significative s'il subit un échec C, B ou A au combat quand la manœuvre de combat adverse est la puissance et un échec B ou A quand elle est la tactique.

Chaque attaque possède une capacité de **radicalisation ou d'atténuation de dommage**. Cela signifie qu'elle ne s'applique que sur une réussite conclusive de celui qui utilise l'arme ou mène l'attaque. Les armes provoquant des dommages importants radicaliseront le résultat, provoquant des effets plus importants. Celles peu puissantes ne modifieront pas la lecture de la table, voir atténueront le résultat. Cet ajustement des dommages permet de réduire une réussite conclusive, par exemple C, en réussite non conclusive. En revanche une réussite non conclusive ne pourra pas devenir conclusive en vertu d'une radicalisation de dommage puisqu'elle ne s'applique pas.

Les dommages d'une arme indiquent de façon codée l'atténuation ou la radicalisation de dommage à appliquer : "1a" pour une atténuation, "-" pour aucune atténuation ou radicalisation, "1r" pour une radicalisation, "2r" pour deux radicalisations... Une arme peu puissante sera "1a" et une arme de très forte puissance (arme lourde par exemple) 4r. Les dommages peuvent-être suivis d'un + ou non. Le plus ne change rien à la radicalisation ou l'atténuation de dommage mais intervient dans le jet d'effet des blessures.

Après modification, si le résultat est :

- **Blessure (C en puissance, B en tactique)** : A chaque fois qu'un personnage a subi une blessure en combat, il coche une case de la jauge de et applique le modificateur. Chaque cas cochée augmente le malus de 1. Il doit également noter le dommage subi pour la prise en compte ultérieure des effets des dommages encaissés à long terme.

A tout moment Le joueur peut décider que son personnage produit un effort pour tenter de surmonter la douleur/

- Il commence par cocher une case de Ko. En effet, cet effort qu'il soit fructueux ou non risque de se payer plus tard dans le combat en rendant plus difficile un retour après une blessure significative.

- Il fait ensuite un jet sec de volonté contre son malus de blessure.

-Si le jet est une réussite, les cases de la jauge sont effacées et le malus de blessure est annulé.

- Si le jet de volonté contre le malus de blessure est une réussite A, le malus de dommage se transforme en bonus pour figurer un double effet berserk.

- Si le jet est un échec, rien ne se passe hormis la perte d'une case de Ko.

- Si il s'agit d'un échec A, le personnage est Ko et suit la règle correspondante.

- **KO (échec B en puissance ou A en tactique)** : le personnage subissant un KO est hors combat mais pas nécessairement inconscient, pour une durée indéterminée. Le joueur coche une case de KO et a le droit à chaque tour à un jet de volonté glissant jusqu'à obtention d'une qualité de réussite égale ou supérieure à celle qui est cochée en KO. Le 4ème KO équivaut à une mise hors combat définitive.
- **Hors combat (échec A en puissance)** : Lorsqu'un personnage subit un échec A au combat, il est définitivement mis hors combat et ne pourra pas revenir.

Effet des blessures

Une fois le combat fini, il doit effectuer un jet d'encaissement contre une difficulté qui prend en compte la gravité des blessures (notamment s'il a été touché avec un grand nombre de radicalisation). Si le résultat mène à une mort ne laissant pas le temps de lui administrer des soins, il est retrouvé mort. Autrement, les règles de soin s'appliquent et modifie le résultat du jet de guérison subséquents (jet glissant), ce qui implique de noter le résultat du premier jet de guérison.

Les protections

Les protections sont rendues par deux chiffres, le premier est un niveau de d'atténuation de dommages et qui correspond à l'importance de la protection. Le second consiste en un pool de points d'occurrence qui permet au joueur du personnage touché de choisir si la protection s'applique ou non. Ces points sont dégressifs pour rendre l'usure de la protection et la couverture plus ou moins importante de la cible. Ainsi un casque lourd offrira une protection importante mais une occurrence faible. Il ne pourra pas protéger le personnage de toutes les attaques subies. Au joueur de choisir si sa protection s'applique ou non.

Déroulement d'un tour de combat :

Chaque tour de combat peut se dérouler en 1, 2 ou 3 étapes. Le cas le plus simple est une résolution de tour qui ne débouche sur aucun résultat décisif, ce qui signifie qu'aucun dommage significatif, c'est à dire qui puisse gêner ou faire douter un des combattant, ne survient. Il s'agit alors simplement de résoudre le solde du rapport de force sur la table de résolution et d'appliquer les bonus ou les malus pour les tours suivants.

Si en revanche, une réussite conclusive (C, B ou A en puissance ; B ou A en tactique) survient, cela signifie que l'un des protagoniste est sérieusement atteint et les règles de dommage s'appliquent.

La résolution des actions

1 déclaration d'intention :

les joueurs décrivent les actions qu'ils ont l'intention d'exécuter pendant le tour. Il s'agit d'une description « littéraire », les déplacements, les mouvements, les objectifs. La description doit coller avec le type de manœuvre (puissance ou tactique) choisie.

2 Résolution du tour :

Le meneur peut le cas échéant distribuer des malus, des bonus, de la radicalisation ou de l'atténuation. L'un des joueurs impliqué lance le dé 100 consulte la table et annonce le résultat.

3 Interprétation des résultats :

Le meneur prend connaissance de la qualité de réussite en tenant compte des modificateurs. Il interprète le résultat sous la forme d'une description « littéraire » du déroulement effectif de l'action. Le meneur peut justifier un glissement important dans la table par la perte ou le bris ou la panne d'une arme, un faux mouvements, une baisse de moral...

Exemple

Imaginons un chasseur armé d'un fusil à pompe présentant une radicalisation de dommage "1r+" qui tombe nez à cul avec deux créatures de l'espace effectuant une pose caca (radioactif) dans les bois. C'est un bon chasseur, donc il les voit et il tire (en puissance, pour faire mal). La surprise et la

position de vulnérabilité des Visiteur des fonds des bois donnent l'avantage au chasseur. Sa compétence de combat est de 1 (il est chasseur et non pas soldat), son fusil lui offre un bonus de +3. Considérant que les Aliens sont surpris et en terrain découvert, le chasseur bénéficie d'un bonus de 10 lignes. En face, les aliens sont de vieux roublards habitués à piller les planètes et ont une compétence de 4 et 5 en combat à distance qui va surtout leur permettre de se mettre à couvert dans un premier temps. Le chasseur tire donc à $1+3+10=14$ contre $5+4=9$. Le solde se situe à +5 en faveur du chasseur et -5 en défaveur des aliens.

Le joueur lance les dés et obtient une réussite E qui ne permet pas d'appliquer la radicalisation de dommage. La réussite demeure donc E et le chasseur bénéficie d'un +1 (+1 ligne, parce qu'il attaque en puissance) pour le jet suivant. Les aliens paniquent, l'un essaie de remonter son scaphandre tombé sur ses chevilles, l'autre met son désintégrateur à chauffer en prenant couvert derrière un arbre. Le chasseur sent qu'il a l'avantage et devient agressif. Le joueur radicalise de 2 et décompte 2 points de r/a mais les aliens qui sont sur la défensive atténuent de 2 pour contrer et dépensent également 2 points r/a (un chacun par exemple), le jet se fait donc sans modification. Le chasseur tire à nouveau à +6. Il obtient une réussite C, cette réussite conclusive lui permet d'appliquer la radicalisation de dommages du fusil à pompe (1r+). Sa réussite C est immédiatement changée en réussite B, l'alien est blessé, son sang vert mutagène coule sur les feuilles et il est hors combat, terrassé par la douleur (en terme de règle il est hors KO) au lieu d'être simplement blessé par la chevrotine. 1r+ est noté dans les dommages normaux de la fiche de l'alien blessé car la chevrotine n'est pas considérée comme perforante.

Le chasseur grisé par cette victoire continue son carton et engage le second alien. L'alien touché quant à lui fait un jet de volonté pour tenter de revenir dans le combat : c'est un échec E, il reste hors service et relancera au tour suivant avec un malus de 2.

Parce qu'il a un adversaire en moins, la tâche du chasseur est facilitée, il bénéficie d'un bonus de 4 (la compétence de visiteur hors combat), il est désormais à +10. Il radicalise encore mais l'alien atténué d'autant. Le chasseur remporte le tour au même niveau avec une petite réussite C, celle-ci est immédiatement considérée comme une réussite B grâce à la puissance de l'arme. Mais la créature de l'espace est celle qui porte son scaphandre complet et bénéficie donc d'une protection de "2a", la réussite B devient alors une simple réussite D, l'impact déstabilise la cible, le solde glisse de 2 en sa défaveur, l'alien est désormais à -11 et le chasseur à +11, ce qui est hors de la table et devrait donner lieu à une réussite A automatique au tour suivant.

Pendant ce temps L'extra-terrestre au tapis obtient une réussite D sur son jet de volonté, toujours insuffisante pour faire son come-back mais qui lui offre un bonus de +4 à son prochain jet de volonté. Toutefois le désintégrateur de l'alien en scaphandre a enfin terminé sa phase de chauffe et notre chasseur va pouvoir être le premier humain à expérimenter un rayon dislocateur de champ intrinsèque, quel veinard. Par ailleurs, il a vidé son fusil de chasse semi-automatique qui ne comporte que trois coups.

Un peu stupéfait de n'avoir pas pu abattre le grotesque humanoïde à hypercéphale avec son fidèle calibre 12, il est aussi franchement étonné des ravages du tir à champ large et carrément surpris que le chargeur de son fusil soit vide, le chasseur doit relancer à +3 ($11-5$ (bonus de l'arme alien)-3(bonus du fusil perdu)) avec un peu d'appréhension mais n'obtient qu'une réussite E, il se met à couvert et recharge tout en gardant une position avantageuse. Ni la radicalisation de dommage, ni l'atténuation de protection ne s'appliquent puisque le résultat n'est pas décisif.

Au tour suivant l'alien blessé est toujours cloué au sol par une réussite E à son jet de volonté, le tour se fait donc à +4 pour le chasseur et -4 pour l'extraterrestre. Le chasseur hésite entre continuer à recharger ou tirer et foncer au contact pour régler le problème à coups de crosse. Considérant la protection de l'adversaire il décide de venir au contact pour tenter de le désarmer. Tactique considérée comme risquée. Le jet se fait donc avec deux colonnes de radicalisation sur décision du meneur. Le chasseur rajoute deux colonnes de radicalisation pour ne pas laisser une chance à

l'envahisseur. Pas de chance, l'extra-terrestre remporte le tour avec une réussite E, immédiatement changée en réussite A en vertu des 4 colonnes de radicalisation. La puissance de l'arme de l'alien est de 2r, ne change pas l'interprétation du jet qui est déjà au maximum. La charge du chasseur est stoppée net par un tir en pleine poitrine. 2R est noté sur la case dommage perforants de la fiche du chasseur.

Effet des blessures

L'effet d'une blessure est calculé à posteriori, une fois le combat fini. Le résultat est fonction de la puissance de l'arme et non pas de la qualité de la réussite conclusive. Celle-ci n'intervient que pour déterminer le type de mise hors combat qui peut être sans gravité. En revanche, un personnage peut-être mortellement blessé sans pour autant être mis hors combat.

Les dommages encaissés peuvent être de trois nature :

- **sublétaux** : cela signifie qu'ils sont conçus pour limiter le danger pour la cible. Le modificateur bénéficie d'un bonus de +10
- **normaux** : les dommages ne sont pas particulièrement destructeurs, le modificateur s'applique normalement.
- **pénétrant** : les blessures sont profondes et destructives, le modificateur subit un modificateur de -5

Un personnage blessé doit effectuer un jet de volonté ou de carrure en fonction de son choix. Le modificateur à appliquer dépend du seuil de gravité de la pire blessure reçue indiqué dans le tableau suivant +1 par blessure supplémentaire reçue. On retient le type de dommage le plus défavorable :

dommages	a	a+	-	-+	1r	1r+	2r	2r+	3r	3r+	4r	4r+
modificateur	+5	0	0	-5	-5	-10	-10	-15	-15	-20	-20	-25

Si on reprend le cas de notre chasseur, son jet de carrure ou de volonté se fait donc à -20 (-10 pour le niveau de dommage, -10 car pour les dommages perforants). C'est un échec A automatique, il est pulvérisé par le tir.

Le résultat du jet est interprété selon le tableau suivant :

Jet d'encaissement	E	D	C	B	A
Réussite	malus blessure pendant 3 mois	malus blessure pendant 3 semaines	malus blessure pendant 3 jours	malus blessure pendant 3 heures	sur pied en 5 mn
Echec	RE + séquelles définitives = malus blessures /2	malus blessure pendant 6 mois et séquelles = malus blessures	Mort en 3 jours	Mort en 3 heures	Mort instantanée

Si c'est un succès, il n'aura aucune séquelle définitives mais la blessure pourra se faire sentir jusqu'à

trois mois. Si en revanche le jet est un échec, le personnage peut mourir ou subir des séquelles définitives se traduisant par une baisse de caractéristiques (à négocier entre le joueur et le meneur) définitive en plus d'un malus temporaire.

Pour reprendre l'exemple de notre malchanceux chasseur après l'impact, un jet de guérison est effectué contre 2r. L'arme alien est considérée comme pénétrante et la difficulté est donc doublée la difficulté est de 20. Le chasseur qui a une carrure de 6 est donc pulvérisé et meurt instantanément.

Soins

Les échecs A d'encaissement ne peuvent pas être soignés. Un personnage qui utilise son talent de soin sur un autre personnage doit choisir le bonus qu'il va octroyer à son jet de guérison. Ce bonus peut être appliqué à posteriori d'un jet d'encaissement. La difficulté du jet est fonction du matériel possédé. Elle s'élève au bonus proprement dit multiplié par le facteur correspondant au moyen à disposition :

Modificateurs du jet de stabilisation	bonus matériel de soin
mains nues	x5
kit de secourisme	x2
chirurgie de campagne	x1
soins intensifs	x0,5

Le jet proprement dit est un jet non glissant

Jet de soin	E	D	C	B	A
Réussite	Le bonus s'applique	Le bonus s'applique	Le bonus s'applique	Le bonus s'applique	Le bonus est doublé
Echec	Le bonus ne s'applique pas	Le bonus ne s'applique pas	Le bonus est considéré comme malus	Le bonus est considéré comme malus	Le bonus est considéré comme malus et doublé

Armes

Armes de contact

Les armes de contact comprennent les armes naturelles (à mains nues) et les armes blanches. Elles sont dotées de deux valeurs essentielles, un bonus pour toucher qui prend en compte la taille et la facilité d'emploi de l'arme et ou sa précision, sa capacité de saturation et pour une arme blanche, la facilité avec laquelle on peut parer... et les dommages qu'elle occasionne.

Armes naturelles

Les armes naturelles n'offrent aucun bonus, elles peuvent néanmoins provoquer des dommages variables en fonction de la compétence du personnage. Un personnage ne sachant que peu se battre occasionnera des dommages de type a, s'il est doté d'une force de 9 ou 10, il pourra provoquer des dégâts a+. Si sa force est surhumaine, le bonus de dommage est de un rang pour deux points de force. Ainsi, une créature ayant 11 ou 12 en force occasionnera des dommages "-".

La compétence peut influencer le résultat par le truchement des points r/a.

Armes blanches

Le bonus pour toucher est fonction de la taille et de la maniabilité d'une arme. Une épée est par exemple plus maniable qu'une hache de bûcheron et plus longue qu'un couteau. Ce bonus s'additionne à la compétence de combat au contact. Les éventuels bonus de force s'ajoutent également aux dommages des armes blanches contendantes ou tranchantes.

Exemples :

petit couteau : bonus : 0, dmg a

grand couteau bonus : 0, dmg a+

manche de pioche : bonus +2, dmg -

bâton long : bonus + 3, dmg -

sabre de cavalerie : bonus +3, dmg -+

sabre long : bonus +4, dmg -+

hache de bûcheron : bonus 0, dmg 1r

masse de chantier : malus -2 , dmg 1r+

Armes à distance

Des fiches de résumé des armes à feu sont téléchargeables en pdf. Une arme à distance se caractérise par des caractéristiques et des "troc". Ceux-ci prennent la forme de carrés de couleur qui représente chacune des caractéristiques de l'arme et qui propose d'améliorer une caractéristique contre d'autres. Ainsi on peut par exemple augmenter la portée contre une perte de précision et de dommages.

Les armes à feu sont présentées sous forme de cartes. Imprimées et découpées elles peuvent facilement transmises aux joueurs sans qu'il aient besoin de recopier les stat de l'arme.



Les caractéristiques

- **Portée** : la portée est donnée par un chiffre renvoyant à une échelle de distance. La portée indiquée sur l'arme est la portée nominale à laquelle les caractéristiques s'appliquent sans aucun malus. C'est à l'intérieur de cette portée que certains trocs sont possibles (comme par exemple d'améliorer les chances de toucher en l'échange de la cadence... L'échelle de portée est la suivante :

Portées	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mètres	7 m	25 m	50 m	100 m	300 m	600 m	1 km	1,5 km	2,5 km	4 km	10 km

- **Dommmages** : La valeur de dommage vaut dans l'enveloppe de portée de l'arme.
- **Précision** : Bonus pour toucher, cette valeur rend la facilité de pointage, que ce soit en raison des qualités intrinsèques de l'arme ou de ses différents organes de visée. Le bonus maximal est de 10, il est possible d'atteindre des valeurs négative quand on tire à longue portée.
- **Capacité** : Le nombre de coups qu'une arme peut tirer.
- **Cadence** : Le nombre de coups maximal qu'une arme peut tirer dans un tour. Une cadence de tir de 0 signifie que l'arme tire trop lentement pour permettre d'augmenter les chances de toucher. Le décompte des munitions est donc de 1 plus la cadence de tir effectivement employée.

Les cartes d'armes à feu :

Armes de poing : [armesdepoing.pdf](#)

Pistolets mitrailleurs : [Pistolets-mitrailleurs.pdf](#)

Armes d'épaule : [armesdepaule.pdf](#)

Armes de précision : [fusils de précision.pdf](#)

Armes lourdes : [armeslourdes.pdf](#)