

# Personnages

---

1. Votre **réputation** mesure le renommé de votre nom à travers la galaxie et va de 0 (presque personne ne vous connaît) à 5 (votre nom résonne à travers le monde entiers).
2. Vos **professions** décrivent à représenter vos connaissances et vos compétences. Une profession est toujours à prendre au sens large; un pilote est doué le manche en main, mais connaît aussi les informations de bases pour l'entretien de son appareil. Choisissez deux professions, qui commencent à 0, et répartissez leurs 2 points supplémentaires.
3. Vos **talents** servent à représenter les capacités spéciales de votre personnage, ce qui le fait sortir de la norme. Choisissez pour l'instant un seul talent dans la liste.
4. Tout aventurier possède un **matériel** qui l'aide au quotidien. Choisissez 4 objet notable de votre matériel (armes, armures, outils, ...). Le conteur vous donnera les détails techniques concernant vos équipements (dommages, protection, bonus).
5. Commencez enfin la partie avec 2 points d'**Héroïsme**. Ces points vous serviront à vous tirer de situations délicates et à faire preuve de panache, même dans les pires situations.

# Talents

---

**Professions supplémentaires** :\* Le personnage acquiert une profession supplémentaire qui commence à 0.

**Expérience** \* : Le personnage augmente une de ses professions d'1 point.

**Coeur vaillant** \* : Le personnage commence chaque scénario avec 1 point d'Héroïsme supplémentaire.

**Vétéran** : Le personnage a connu de nombreuses batailles et connaît les réflexes appropriés. Toutes les attaques contre lui subissent automatiquement un modificateur de -1.

**Spécialiste du dogfight** : Quand le personnage est aux manette d'un vaisseau spatial, les attaques contre lui subissent automatiquement un modificateur de -1.

**As** : Le personnage bénéficie d'un dé bonus sur les tests de pilotage.

**Tueur né** : le personnage bénéficie d'un dé bonus sur les tests de combat.

**Animal social** : le personnage bénéficie d'un dé bonus lors des interactions sociales.

**Je connais un mec...** : vous dépensez 1 point d'héroïsme pour vous créer un contact à l'endroit où vous vous trouvez, et définissez en accord avec le conteur quel est la profession de ce contact. Attention tout de même, un contact n'est pas un allié mais juste une connaissance : il ne vous aidera pas forcément gratuitement.

**Esprit vif** : le personnage bénéficie d'un dé bonus pour les actions de compréhension et d'utilisation technologique.

**Bricoleur** : le personnage bénéficie d'un dé bonus quand il s'agit de réparer quelque chose.

**Chanceux** : Le personnage peut dépenser des points d'héroïsme une fois le jet effectué.

**Toujours sur ses gardes** : Le personnage ne peut plus être surpris par l'ennemi. Quand le camp adverse prend le personnage par surprise, le personnage peut tout de même agir en premier.

**Résilient** : Le personnage peut subir une blessure supplémentaire avant d'être considéré comme hors-combat.

**Homme à tout faire** : Le malus dû à l'absence de professions appropriées est réduit à -1.

**Brutal** : Quand l'attaque d'un personnage ne devrait que "choquer" son adversaire, le personnage peut utiliser un point d'héroïsme pour tout de même causer une blessure.

Seuls les dons marqués d'une \* peuvent être acquis plusieurs fois par un personnage. En tant que conteur, n'hésitez pas à créer de nouveaux talents en fonction de vos besoins.

## Résoudre une action

---

Si vous effectuez une action dont l'issue est dangereuse ou incertaine, il est fort probable que le conteur vous demande un jet.

1. Définissez si une **profession** s'applique à l'action demandée. Faites confirmer par le conteur en cas de doute. Le score de la profession choisie s'ajoutera aux résultats du dé. Dans le cas où vous ne possédez aucune profession appropriée, votre jet sera assorti d'un malus de 2 points.
2. Certains **matériel** peuvent vous apporter un bonus au jet (en général de +1 à +2).

3. Lancez 1d12 et ajoutez le score de votre profession.

Les résultats sont ensuite interprétés ainsi :

- Si le résultat est strictement inférieur à 6, vous faites face à une **complication** qui va poser des difficultés à votre personnage.
- Si le résultat est compris entre 6 et 8, c'est une **réussite partielle**. Votre action est un succès mais elle vous aura coûté un petit quelque chose ou aura été plus compliquée que prévu.
- Si le résultat est supérieur à 8, c'est une **réussite complète**.

Une **complication** ne correspond pas forcément à l'échec de l'action tentée par le joueur, mais quelque chose se passe mal et va poser de gros problèmes au personnage. C'est le conteur qui définira la nature de la complication.

## Héroïsme

Quand un joueur veut s'engager particulièrement sur une action, ou qu'il escompte une difficulté, il peut dépenser des points d'héroïsme. Chaque point d'héroïsme dépensé permet d'ajouter un D4 au résultat du jet.

La décision d'utiliser des points d'**héroïsmes** doit être prise avant le jet.

## Difficultés

La difficulté d'une action est fixée par le conteur et sert à représenter la facilité d'exécution d'une tâche et les compétences nécessaires pour la mener à bien. La difficulté s'applique ensuite comme modificateur au jet du personnage.

L'échelle de difficulté est la suivante :

- Actions nécessitant quelques connaissances : Pas de modificateur
- Actions plutôt ardues nécessitant des compétences de professionnels affirmés : -2
- Actions destinées à des experts bien équipés : -4

Nous incitons le conteur à ne pas demander de jets pour les actions plus faciles.

## Dé bonus et dé malus

Un **dé bonus** correspond à un dé qui sera lancé en plus des deux dés de base. Ensuite conservez les deux meilleurs dés.

Un **dé malus** correspond à un dé qui sera lancé en plus des deux dés de base. Ensuite conservez les deux des moins bons.

Les dé bonus et malus s'annulent : vous ne pouvez jamais lancé des dé bonus et des malus durant le même jet.

## Avantage et désavantage

Parfois, vous serez avantager pour effectuer une action, que ce soit une conséquence de l'action d'un de vos alliés ou de la situation. Dans ce cas, vous bénéficierez d'un dé bonus.

Parfois vous serez au contraire désavantager. Dans ce cas, votre action sera assorti d'un dé malus.

## Affrontements

---

### Initiative et tour de jeu

Les affrontements sont rythmé en **tour** de jeu durant lesquels chaque intervenant va agir et réagir. Pour des questions de fluidités, chaque camp va agir l'un après l'autre.

L'ordre de résolution est définit :

- En commençant par le camp qui possède la surprise, s'il y en a un
- En effectuant un jet de d'initiative (un par camp effectué par un représentant élue par ces pairs).

Un jet d'initiative est une action de "commandement" résolue comme une action standard. Le camp qui obtient le plus haut résultat agit en premier.

### Agir

Durant son tour, un joueur peut effectuer une **action**, et une **manoeuvre**.

- Exemples d'action : faire feu, intimider son adversaire, hacker un panneau de contrôle, ...
- Exemple de manoeuvre : se déplacer, se mettre à couvert, viser, ...

Pour attaquer, le joueur effectue un test standard dont la difficulté est fixé en fonction de la situation de la cible. Une cible à couvert ou en pleine course va être plus complexe à viser et entrainera un modificateur de difficulté (selon la qualité du couvert).

### Dommmages

Quand un attaque touche l'adversaire :

1. On somme la **Marge de Réussite** (différence entre le résultat et la difficulté) avec les dommages de l'arme. Puis on soustrait à ce résultat la protection de l'armure.
2. Si le résultat est négatif, l'adversaire est juste **choqué** par l'attaque. Il subira un dé de malus à sa prochaine action.
3. Si le résultat est positif, l'adversaire subit une blessure. Il subit une blessure supplémentaire tous les 3 points.

Un personnage peut subir jusqu'à 3 blessures avant d'être complètement hors combat.

Chaque blessure entraîne 1 dé de malus sur toutes les actions tentés par le personnage.

## Expériences et progressions

---

Le conteur peut récompenser les personnages de plusieurs manières :

- En donnant au personnage une progression : le joueur peut alors choisir un nouveau talent.
- En augmentant la réputation d'un personnage d'un point
- En matériel

C'est au conteur de décider quand il applique l'un ou l'autre de ces gains.

## Récupérations et soins

---

Avec des soins appropriés, il faut une journée de repos pour qu'un personnage récupère un niveau de blessure.

Sans soins appropriés, il faut une semaine complète pour récupérer d'un niveau de blessure.

Si le personnage ne se repose pas ou que les conditions ne sont absolument pas appropriées à une guérison, le personnage ne récupère aucun niveau. Des conditions désastreuses peuvent même entraîner le gain d'une nouvelle blessure.

## Equipements

---

Plutôt que de créer un listing interminable d'équipement, voici une petite ligne de conduite pour la conception de vos propres pièces. Dans l'ensemble, restez simple : le personnage est plus important que son matériel.

Les armements :

- Armes légères (poignard, mini-pistolet, ...) : Dommages +0
- Armes classiques (pistolet, épée, ...) : Dommages +1
- Armes lourdes : Dommages +3

Les protections :

- Veste renforcée : 2
- Bouclier énergétique standard : 3
- Armure de combat : 5

Les bonus amenés par des équipements :

- Équipement nécessaire à l'exécution de l'action : +0
- Équipement de spécialiste : +1
- Équipement de très bonne facture, Gadget technologique, ... : +2

## FAQ

---

### **En combat, on ne peut pas se défendre ?**

Et non, on esquive pas une balle ou un laser ! Ce qui compte dans ce cas là, c'est vos actions qui anticipent la menace (courir, zigzaguer, se mettre à couvert, ... )

Note - A ajouter aux règles : au corps à corps, l'un de vos professions peut servir de défense passive et augmenter la difficulté.

### **Un listing de manœuvre ?**

Quelques exemples vont être fournis, mais le but c'est que cet item reste "ouvert". D'une manière générale se sont les déplacements, et les actions ne prenant qu'un court laps de temps, visant en général à s'aider dans l'action du tour.

Après l'effet est simple : si on s'aide soit ou quelqu'un, c'est un dé bonus.

### **Du combat spatial ?**

Oui, mais je suis encore en réflexion sur le sujet... Je prend toute idée sympa !

### **Équipements et Argent ?**

Honnêtement, je n'ai pas envie de faire un méga listing d'équipement, et de gérer les crédits. Je cherche encore le système de ce côté là, mais ça risque de se traduire en point de ressource ou quelque chose d'approchant.

N'hésitez pas à proposer vos idées !

**Et les races/peuples/ ... ?**

Chaque race amène un don particulier offert à la création. En aucun cas ce don ne peut être acquis par des membres appartenant à d'autres races/

**J'ai une profession, mais son usage est un peu "limite"**

Conteur, dans le doute dites "oui, mais tu as un dé malus".