

LA COMPAGNIE DES GLACES

1
livret

le Jeu de Rôle de la Compagnie des Glaces

~~~

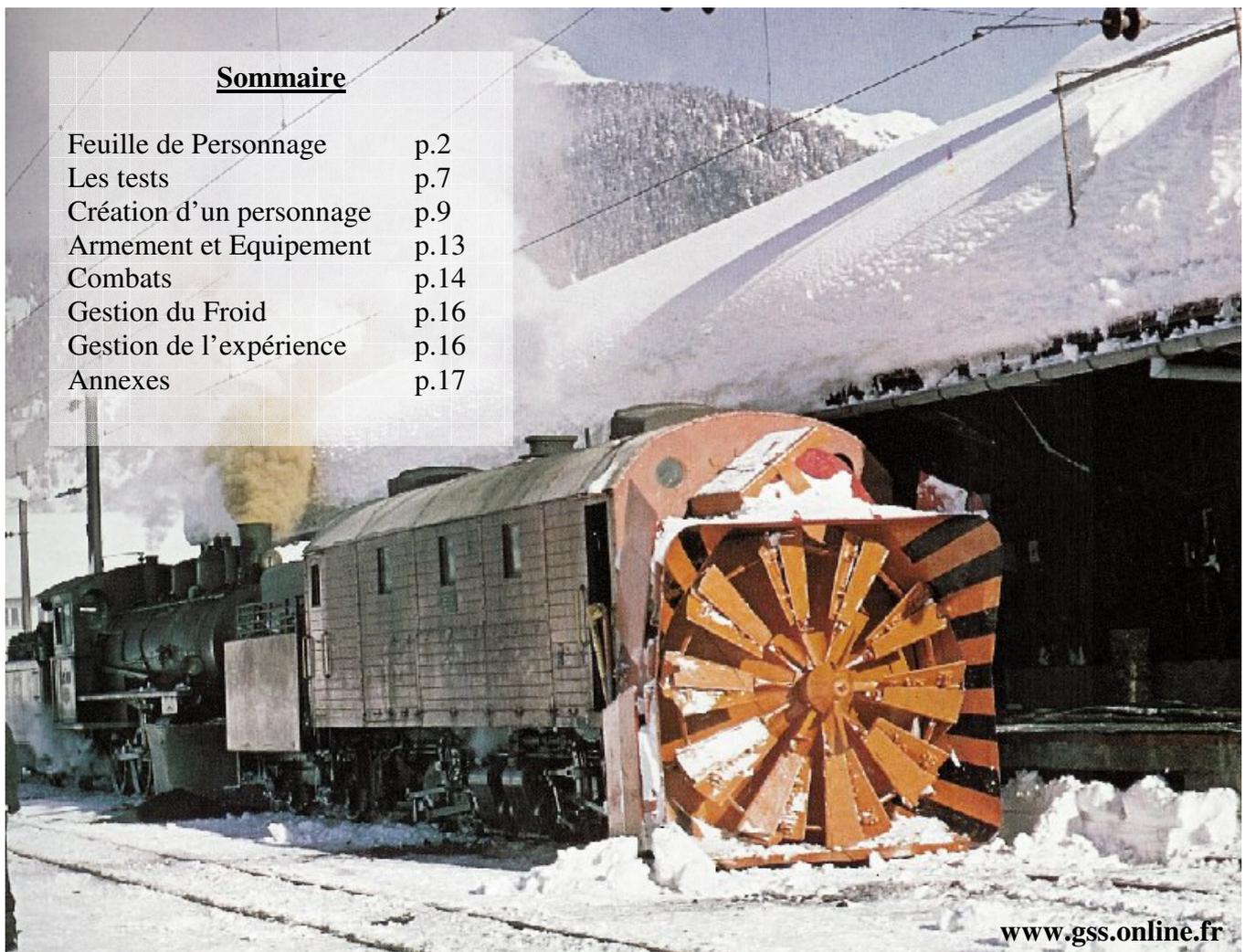
**Livret 1**

**Systeme de jeu – création du personnage**

~~~

Sommaire

Feuille de Personnage	p.2
Les tests	p.7
Création d'un personnage	p.9
Armement et Equipement	p.13
Combats	p.14
Gestion du Froid	p.16
Gestion de l'expérience	p.16
Annexes	p.17



1. Etat civil

L'état civil contient le nom du joueur et celui du personnage, plus quelques renseignements importants le concernant (sexe, age, couleur des yeux, des cheveux, de la peau). L'état civil est simplement l'ensemble des informations qui vous décrivent et ont peu d'influence sur le jeu.

C'est ici également que sont écrites les peurs, phobies, et capacités spéciales. Un personnage qui a peur a des pénalités de 10 à 30% ; un personnage en présence de sa phobie peut subir des pénalités de 50 à 80 % !

2. Equipement et Etat

C'est cette rubrique qui va le plus souvent évoluer pendant le jeu. C'est là que vous inscrirez vos armes et équipements, vos protections contre le froid et contre les balles. C'est également là que vous surveillerez votre état de santé : dans le 3^e cadre vous pourrez inscrire toute blessure ciblée (tête, membre, etc.).

Vitalité : vous avez autant de point de vie que 10 + votre constitution. Les deux premières colonnes vous sont donc accessibles d'office, ainsi que toutes les n cases correspondant à vos n points de vitalité, dans l'ordre de la numérotation. La dernière ligne est également d'office accessible. Les autres cases seront donc définitivement noircies.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	5	10	15	OK
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	9	14	OK
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	8	13	-10%
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	7	12	-30%
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	6	11	-60%
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				HS

Lorsque vous perdez des points de vie, grisez les cases en partant par les plus hautes. Tant que vos deux lignes supérieures existent encore, vous ne souffrez d'aucun malus. Lorsque les deux premières lignes sont complètement noircies, vous avez un malus de 10% à tous vos jets. La ligne suivante donne un malus de 30% puis 60%. Lorsque vous n'avez plus de points de vie, vous êtes HS. Vous resterez ainsi jusqu'à guérison naturelle, à moins que quelqu'un ne vous soigne. Néanmoins, si vous descendez jusque -5 PdV (les 5 cases de la dernière ligne grisées) vous êtes tout simplement mort...

3. Statistiques

a/ Statistiques primaires :

Les statistiques primaires sont les principales caractéristiques de votre personnage. Elles sont au nombre de 7 (classées selon le système *special* de Fallout):

Force : traduit la manière dont vous vous servez de vos muscles. Un bon score vous permettra de soulever des caisses ou de casser des portes plus facilement.

Perception : traduit à la fois la qualité de la vue et de l'alerte du personnage. Très utile pour tout tireur d'élite ou inspecteur voulant tomber sur LE détail invisible.

Constitution : (ou endurance) traduit la masse musculaire et grasseuse de l'individu. Un personnage avec une forte constitution encaissera plus facilement le froid, l'effort, l'alcool, ou un coup de poing. La constitution influe sur les points de vie et la résistance au froid.

Charisme : Traduit la manière dont les gens vous perçoivent. Indépendamment du fait que vous soyez un saint ou le diable, les gens vous jetteront des cailloux ou vous suivront jusqu'à la mort suivant l'image qu'ils auront de vous.

Intelligence : Traduit la rapidité à laquelle vous réfléchissez et la pertinence de cette réflexion. L'intelligence est complètement indépendante des connaissances : un filou sans envergure peut être très intelligent et rouler tout le monde ; une

scientifique bornée peut s'escrier à essayer de découvrir un satellite animal derrière un morceau de lune alors que manifestement il n'y a rien.

Agilité : (ou habileté) l'agilité traduit plus la capacité à danser sans encombre au milieu des rafales. L'habileté, elle, traduit la manière dont vous aller désamorcer une bombe avec vos petits doigts. De manière plus générale, il s'agit de l'adresse du personnage.

Chance : (ou astuce) c'est cette statistique plus abstraite qui vous permettra d'avoir une "idée stupide", de "tenter le tout pour le tout" et finalement d'être sauvé au dernier au dernier moment par une balle qui ricoche trois fois avant d'atteindre sa cible. L'astuce influe notamment sur l'initiative lors des combats.

NB : Un humain moyen a entre 5 et 6 dans chacune de ces caractéristiques.

b/ Compétences

Il existe 23 compétences de base qui servent de bonus lors des jets de dés. Bien entendu, on peut en créer d'autres, si un personnage se spécialise dans un domaine qui n'existe pas à l'origine (par exemple : tenir l'alcool). A coté du chiffre désignant le bonus lié à la compétence, on peut inscrire entre parenthèses le bonus supplémentaire donné par une certaine spécialisation :

par exemple, un sniper aura un bonus général en armes à feu de 15%, et un bonus total lorsqu'il utilise un sniper de 30%. Le joueur inscrira donc : armes à feu (sniper) 15 (+15).

Mêlée : habileté à se battre au corps à corps, à main nues ou avec une arme blanche

Armes à feu : habileté à tirer avec une arme à feu

Esquive : habileté à esquiver les coups lors d'un combat au corps à corps

Athlétisme : bonus pour toutes les actions physiques ou sportives

Pièges/explosif : compétence pour poser ou désamorcer des pièges et explosifs

Crochetage : habileté à crocheter des serrures mécaniques (et non électroniques)

Vol : habileté à voler son prochain, sans qu'il s'en rende compte

Discretion : habileté à se déplacer sans se faire remarquer

Science⁽¹⁾ : habileté dans tout milieu scientifique

Technique : habileté dans tout milieu technique/mécanique – réparation, création etc.

Médecine⁽¹⁾ : compétence à exercer les premiers soins ou réparer un membre

Pilotage : habileté à piloter des machines (sous entendu des locomotives)

Electronique⁽¹⁾ : habileté dans les milieux électroniques ; notamment le crochetage de systèmes de sécurité

Informatique⁽¹⁾ : habileté dans les milieux informatiques ; notamment le piratage de systèmes informatiques

Discours : habileté à convaincre avec des arguments constructifs

Baratin : habileté à convaincre en mentant

Séduction : capacité à séduire un interlocuteur afin de l'amener à sa cause ou à son lit

Marchandage : capacité à marchander, en particulier dans le but de faire baisser les prix

Jeu : habileté à jouer – et gagner – aux différents jeux que vous pourrez rencontrer

Intimidation : capacité d'intimider (par la peur ou la force d'esprit) un interlocuteur

Survie⁽¹⁾ : capacité à survivre en milieu hostile (en extérieur) pour par exemple construire un igloo, etc.

Orientation : Capacité à se repérer en extérieur

Chasse : habileté à chasser, poser des pièges, exercer avec succès des approches, etc.

NB : ces compétences sont répartie sur la feuille de personnage en 5 groupes ; cela a peu d'influence sauf lors de la création du personnage lorsque l'on vous permettra de répartir des points de compétences.

c/ Connaissances

On recense 18 domaines de connaissances dans lesquels le joueur pourra se spécialiser ; comme pour les compétences, on peut tout à fait créer un nouveau domaine si besoin. Les compagnies étant devenues obscurantistes, une connaissance trop poussée est généralement mal vue, en particulier dans les domaines sensibles tels que l'histoire ou la géographie. D'autres comme l'astronomie sont tout simplement prohibées.

Militaire : connaissances militaires du joueur

Ferroviaires : connaissances générales sur les trains et le rail (signalisation etc.)

Locos : connaissance des locomotives des trois types ; le joueur peut les reconnaître et sait comment les conduire

Réseaux : connaissance concernant les réseaux ferroviaires

Glaciologie : connaissance de la glace

Histoire : histoire post et préglaciaire

Géographie : géographie post et préglaciaire

Astronomie : connaissance du ciel, des planètes, etc.

Médecine⁽¹⁾ : connaissances en médecine

Science⁽¹⁾ : bagage scientifique général, constitué des bases de maths, physiques, chimie, biologie, électricité, etc.

Electronique⁽¹⁾ : connaissance de l'électronique

Informatique⁽¹⁾ : connaissance de l'informatique (sachant que le niveau technologique des compagnies est équivalent à celui des années 80).

Langues : connaissances des langues, mortes (français, etc.) ou minoritaires (lapon, etc.)

Ethnologie : connaissance des êtres humains

Bas fonds : traduit combien le joueur a passé dans les bas fonds, ce qu'il connaît et comment il est reconnu

Vie en extérieur⁽¹⁾ : connaissances aidant à la survie (comment construire un igloo, etc.)

Esotérisme : connaissances des rituels des croyances minoritaires et sectaires

Religion : connaissance des rituels des religions

Le niveau de connaissances est représenté par des traits, un groupe de 5 traits formant un carré, ce pour un maximum de trois carrés. Un carré signifie que le joueur possède les bases de la discipline. Deux carrés, que la discipline est maîtrisée. Trois carrés signifient que le joueur est un spécialiste quasi inégalé dans le domaine. Par exemple, dans le domaine électronique, un carré signifie que le joueur connaît la loi d'Ohm et les autres lois électriques, et connaît en théorie quelques montages. Deux carrés, que le joueur a déjà créé de nombreux systèmes électroniques et il arrive à analyser un système inconnu. Trois carrés qu'il peut réaliser un petit ordinateur avec des composants, et tout système étranger est facilement étudiable et compréhensible pour lui.



L'acquisition de nouvelles connaissances est de plus en plus difficile de façon exponentielle.

(1) : ces 5 domaines se trouvent à la fois dans les compétences et les connaissances. La compétence traduit le point de vue pratique et la connaissance le point de vue théorique. Evidemment, une bonne connaissance induit une compétence accrue. Compléter un premier carré dans un de ces cinq domaines donne un bonus de 20% dans la compétence correspondante. Le deuxième carré donne un bonus de 30% supplémentaire, et le troisième un bonus de 50% !

4. Karma

Le Karma d'un personnage représente ses inclinations, ses croyances. Ce ne sont pas des informations à laisser tomber entre de mauvaises mains.

Il est constitué de trois échelles de valeur (entier entre 1 et 6) révélant l'opinion et l'extrémisme du joueur dans les trois domaines suivants :

- attachement à la liberté ou au rail
- attachement au soleil ou à la glace
- degré de sociabilité

Le degré de sociabilité montre si le joueur est plutôt un tueur sans merci, un nihiliste, un solitaire, ou au contraire un créateur, un utopiste...

Ces trois échelles permettront aux autres personnages (PNJ en particulier) de savoir comment se comporter avec vous, si vous partagez leurs idées, etc. Ces caractéristiques sont bien entendues abstraites et non lisibles sur le visage. Néanmoins, certaines personnes sentent le "feeling" ou autres "atomes crochus" qui passent entre deux personnes.

Le MJ pourra pénaliser un joueur lors d'une discussion par un malus de 10 x la différence d'opinion. De même un joueur se verra pénaliser lorsqu'il jouera contre sur roleplay (un aiguilleur extrémiste utilisant un traîneau par exemple).

Certains PNJ pourront également ne vouloir s'entretenir qu'avec quelqu'un partageant ses idées.

C'est également dans le karma que l'on note sa religion/secte : (musulman, catholique, néo-catho, culte du soleil, etc.) et le groupe dont on fait partie (aiguilleur, traîne wagon, néo-catho, rénovateur mystique, etc.). La religion aura un impact sur le roleplay, comme les échelles du karma ; le groupe influera également au départ sur vos connaissances.

5. Influence

L'influence d'un personnage fonctionne comme ses connaissances : 15 barres formant 3 carrés, ces barres étant de plus en plus difficiles à obtenir. Au fur et à mesure de ses rencontres et de ses missions, le personnage se fera des relations, amis ou ennemis ; l'influence reflète à la fois à quel point il est connu chez ce groupe, et la reconnaissance qu'il peut en attendre. Attention néanmoins aux désillusions.

2. Les tests

Tout jeu de rôle se base sur des tests qui détermineront si le joueur (et les PNJ) ont réussi ou non l'action qu'ils ont entreprise. Dans notre jeu de rôle, ces tests dépendent de trois caractéristiques :

- les statistiques primaires du personnage
- ses compétences
- un modificateur décidé par le maître du jeu.

Détermination du score à battre (ou à atteindre)

Lorsqu'un joueur effectue une action dont la réussite n'est pas assurée, le maître du jeu lui indique la ou les statistiques mises en œuvre par cette action. La moyenne des statistiques mises en œuvre est multipliée par 10.

Le joueur peut alors ajouter en bonus une compétence si elle se relie à cette action.

Enfin, le MJ pourra modérer la difficulté de cette action en appliquant des modificateurs (difficulté, respect du karma, etc.).

Est alors obtenu le chiffre contre lequel le joueur devra faire un jeté de dés. Ce score ne pouvant être supérieur à 95 ou inférieur à 0, il sera ramené à ces valeurs extrêmes en cas de dépassement.

Exemple :

- Le PJ1 souhaite tirer à la carabine sur une vitre d'un wagon au loin.
- Cette action demande à la fois une bonne perception et une bonne habileté. PJ1 a : Perception 7 ; habileté 4. La moyenne multipliée par 10 donne **55**.
- PJ1 a un bonus de 10% en armes à feu ; son score est donc de $55 + 10 = 65$.
- Le wagon est à portée de la carabine ; le joueur n'a donc pas de malus pour cela. Néanmoins, le wagon est en mouvement, à faible vitesse. Le MJ décide donc que l'action est difficile et applique un malus de 20%. Le score à battre est donc de $65 - 20 = 45$.

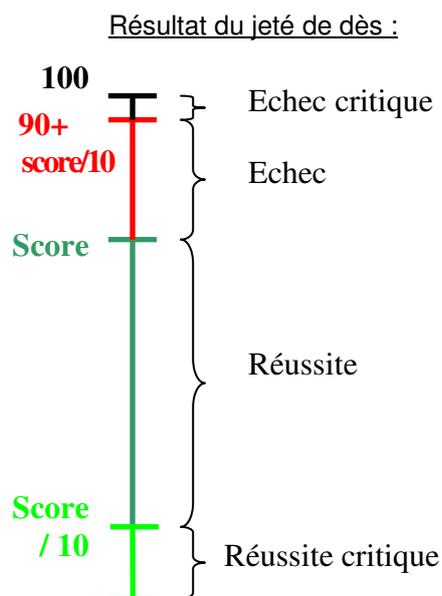
Résultat du jeté de dés

Le test se fait en lançant deux dés à 10 faces (0 à 9). Ces deux dés devront être de couleur différentes, l'un représentant les dizaines et l'autre les unités. 00 représente 100. Suite au lancé de ces deux dés, on obtient un résultat entre 01 et 100.

L'action est réussie si le résultat obtenu par les dés est **plus petit ou égal** au score à battre. Si le résultat est plus grand, l'action est un échec.

Parfois, lorsque le résultat est trop grand ou trop faible, on parlera d'échec ou de réussite critique. Les bornes sont indiquées ci-contre.

L'échec critique entraînera en général une pénalité en plus de l'échec de l'action. De même une réussite critique entraînera une bonification supplémentaire.



Exemple :

PJ1 lance les dès pour tirer sur sa vitre :

Entre 01 et 04 (45/10) il fera une réussite critique : la vitre est touchée et éclate en morceaux.

Entre 05 et 45 (son score à atteindre) il fera une réussite : la vitre est touchée : elle est trouée et dangereusement fissurée.

Entre 46 et 94 (90 + 45/10) il fera un échec : manifestement, la balle a terminé dans le bois du wagon.

Entre 95 et 100 il fera un échec critique : la balle, défectueuse, explose dans le canon, endommageant méchamment la carabine.

On notera que PJ1 a 45% de chances de faire une réussite et 55% de chances de faire un échec ; ceci comprenant 4% de chances de réussite critique et 6% de chances d'échec critique.

NB : une action, même simpliste a toujours au moins 5% de chances de rater dont 1% de chances d'échec critique. Une action difficile peut par contre avoir 0% de chances de réussite. Ceci est dû au fait que le score à battre par un jeté de dès ne peut être supérieur à 95.

Modificateurs

Parmi les modificateurs que le MJ pourra appliquer on notera :

-la difficulté de l'action ; cette difficulté est mesurée pour un humain normal, pas pour le personnage qui fait le test. Exemple : si un tireur d'élite avec 100% en armes à feu tente de tirer sur la même fenêtre de wagon que le PJ1, il aura le même malus de 20% : en effet, sa spécialisation est déjà prise en compte dans le bonus, elle ne peut être prise une seconde fois en compte pour diminuer le malus.

-action faite en état de peur ou de phobie : si le personnage a peur, il a un malus pouvant aller de -10 à -30% ; si il est en présence d'une de ses phobies, ce malus peut aller de -50% à -80%.

-le respect du karma peut également engendrer un malus : un aiguilleur accroché au rail aura du mal à agir s'il est sur un traîneau (interdit par la CANYST) ; de même un bienfaiteur de l'humanité aura du mal à massacrer sans raison un douzaine d'orphelins ! (détail dont le MJ se souviendra pour pénaliser des joueurs particulièrement barbares).

-une action effectuée dans un état d'urgence, de faim ou de froid, dans des conditions difficiles ou sous peu de lumière pourra également pénaliser le joueur.

-pour les actions d'ordre sociale **l'attirance des personnages** pourra jouer en leur (dé)faveur. En plus de la compétence séduction, un personnage a automatiquement un bonus de 10% lorsqu'il s'adresse à un individu de sexe opposé, et un malus de 10% pour le même sexe. A inverser dans les cas d'homosexualité, et à pondérer dans les cas d'extrême beauté, extrême laideur, ou de nemosexualité.

-pour les combats, en particulier à l'arme à feu, la luminosité, le poids de l'arme, la partie du corps visée sont des facteurs à prendre en compte. Tirer au-delà de la portée maximale d'une arme entraîne un malus de 50% ; tirer au-delà de 2x la portée de l'arme entraîne un malus de 500%.

Evidement, cette liste n'est ni exhaustive ni à suivre à la lettre. Le MJ appréciera en fonction de la situation.

3. Création d'un personnage

Cette section présentera la manière de créer un personnage, point par point, et présentera plus en détail chaque partie de la feuille de personnage.

Première étape, état civil

Dans un premier temps, indiquez votre nom et celui de votre personnage ; inscrivez ensuite les renseignements importants concernant votre personnage (sexe, age, couleur des yeux, des cheveux, de la peau) et la race si cet élément vous semble important ou est visible pour les autres (ex : mongols, iakoutes, etc) – ne l'inscrivez pas si c'est un renseignement que vous cherchez à cacher (en particulier pour les demi-roux).

L'état civil est l'ensemble des renseignements qu'un autre personnage pourra connaître instantanément en vous regardant. C'est le moyen le plus simple de vous décrire aux autres PJ. La 2^e partie est plus secrète, et sera décrite plus tard.

Deuxième étape, les statistiques du personnage

Les statistiques primaires sont les principales caractéristiques de votre personnage. Elles sont au nombre de 7 : force, perception, endurance, charisme, intelligence, agilité, chance. Un humain moyen a entre 5 et 6 dans chacune de ces caractéristiques. **Répartissez 45 points dans ces 7 statistiques.**

Troisième étape, le karma

Dans un premier temps, **choisissez un entier entre 1 et 6 qui révélera votre opinion et votre extrémisme dans les trois échelles de valeur :**

- attachement à la liberté ou au rail
- attachement au soleil ou à la glace
- degré de sociabilité

Ensuite, inscrivez votre religion ou secte (liste non exhaustive : musulman, néo-catho, grégorien, membre du culte du soleil, etc.).

Choisissez enfin le groupe duquel vous allez faire partie ; ce choix vous donne accès à un bonus précisé à coté ; le MJ vous donnera ensuite des informations (+/- secrètes) que seule votre condition vous a permis de récupérer. La encore, la liste n'est pas exhaustive (et même volontairement limitée afin de en pas trop révéler au joueur ignorant), il est possible de créer un nouveau groupe avec l'accord du MJ.

Membre de la sécurité : 1 carré de connaissances militaires
1 carré d'influence chez la sécurité
40 points de compétences à répartir dans le 1^{er} groupe
10 points de comp. supp. en intimidation

Membre de la traction : 1 carré de connaissances sur les locos
1 carré d'influence chez la traction
30 points de comp. supp. en pilotage
20 points de comp. supp. en technique

Membre de la manutention : 1 carré de connaissances ferroviaires
1 carré d'influence chez la manutention
20 points de comp. supp. en technique
10 points de comp. supp. en pilotage
1 point supplémentaire en constitution

Aiguilleur : 1 carré de connaissances ferroviaires
1 carré d'influence chez les aiguilleurs
et l'un des deux suivants (aiguilleur dans les bureaux ou sur le terrain) :
-1 carré de connaissances sur les réseaux
-50 points de comp à répartir entre le 1^{er} et 4^e groupe

Rénovateur scientifique : Choisissez l'un des deux groupes :
2 carrés de connaissances scientifiques
1 point de moins en constitution
20 points de comp. à répartir dans le 3^e groupe
* 1 carré de connaissances scientifiques
* 1 carré de connaissances en astronomie
* 1 point supplémentaire en intelligence
* 30 points de comp. à répartir dans le 3^e groupe

Rénovateur obscurantiste : 1 carré de connaissances ésotériques (pratiques réno.)
1 carré d'influence chez les rénos obscurantistes
50 points de comp. supp. à répartir dans le 4^e groupe

Glaciologue : Choisissez entre le premier et les 5 derniers :
2 carrés de connaissances en glaciologie
* 1 carré de connaissances en glaciologie
* 1 carré de connaissances en vie extérieure
* 1 point supplémentaire en constitution
* 1 point supplémentaire en perception
* 10 points de comp. supp. en orientation

Traîne wagon : 1 carré de connaissance des bas fonds
1 point supplémentaire dans deux des trois : constitution, force, agilité
20 points de comp. supp. en mêlée
20 points de comp. supp. en survie
20 points de comp. supp. en vol

Autre : Le MJ décidera du bonus à donner, équivalent à 150 *freebies points*

Cinquième étape : le background

Maintenant que votre personnage est créé, il ne vous reste plus qu'à lui trouver un background justifiant cette feuille (un grand actionnaire peut difficilement tout connaître de la survie en extérieur alors qu'il se prélassait dans son palais). Pour les joueurs ne connaissant pas l'univers de la compagnie, le MJ pourra aider à faire un background à la fois intéressant et cohérent.

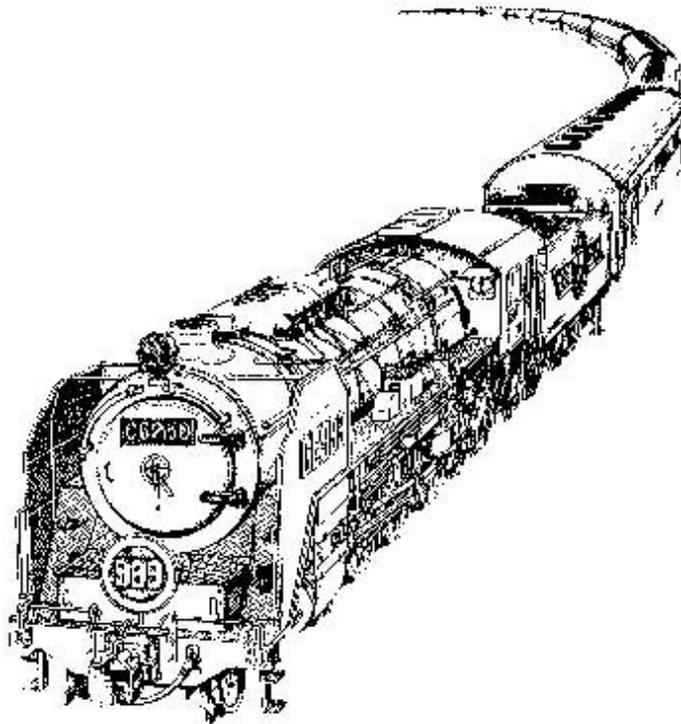
NB : l'équipement : Il sera également nécessaire de préciser les ressources et possessions du personnage, encore en fois en cohérence avec le background. Par exemple, un fonctionnaire devra préciser qu'il a un loco-car, car il ne pourra pas refaire la dépense facilement pour le remplacer. Mais il ne précise pas s'il a un briquet, car il peut s'en payer des centaines par mois grâce à son salaire. Par contre, pour un traine-wagon (clochard ferroviaire) un briquet ou un couteau est un bien précieux, à préciser.

Toutes les armes doivent être précisées. A noter que la possession d'une arme est soumise à déclaration, et le port n'est autorisé que pour certaines personnes.

NB : particularité de certaines races : si ce détail est mineur pour la plupart des races, il y a deux exceptions :

Les races types lapons, yakoutes, ont un bonus de 1 ou 2 lors des jets de résistance au froid ; en contrepartie ils souffrent le racisme de leurs contemporains

Les demis roux, eux, ont un bonus de 3 à 5. Néanmoins, étant pourchassés par tous les groupes humains, la contrepartie est cinglante.



4. équipement et armement

Équipement :

Chaque équipement du jeu a une barre d'état de 10 cases. Au fur et à mesure de son utilisation, le MJ demandera de noircir des cases. Lorsque les 10 cases seront grisées, l'équipement sera inutilisable. Il sera donc important d'en prendre soin pour retarder les dégradations, et de les réparer si besoin.

Armement :

L'armement est de deux types : celui qui sert pour le combat en mêlée et les armes à feu. Comme tout équipement, chaque arme a une barre d'état. Si toutes les cases sont noircies, l'arme devient définitivement inutilisable. Il est donc important d'en prendre soin et de les faire réparer si besoin.

-Les armes de mêlées donnent un bonus allant de 0 à 5 :

- 0 : main nues
- 1 : poing américain
- 2 : couteau
- 3 : batte de base-ball
- 4 : piolet
- 5 : tronçonneuse

-Les armes à feu comprennent plusieurs paramètres :

la portée en mètres, s'il s'agit d'une arme automatique : la cadence (nombre de balles par tour, en général 3 ; 5 pour les armes les plus rapides), le type de munition et la taille du chargeur. Vous pourrez également inscrire sur la feuille de personnage tout équipement spécial (laser, lunette de visée etc.).

C'est le type de munition qui détermine les dégâts causés. Il y a volontairement peu de types de munitions, le jeu ne devant pas à mon avis être trop axé sur le combat. Ces munitions font plus ou moins de dégât et sont plus ou moins sensibles aux armures.

A noter qu'un joueur qui s'est fait engager au corps à corps ne peut plus utiliser des armes à feu encombrantes comme un fusil (seuls les pistolets et mitraillettes peuvent tirer à une distance si courte). Le joueur peut par contre utiliser la crosse de son arme au corps à corps (bonus de +1 ou +2 suivant le poids de l'arme).

Armure :

Les armures donnent des bonus allant de 0 à 5 :

- 0 : pas d'armure
- 1 : armure en cuir épais
- 2 : cuir renforcé de métal
- 3 : plaque de kevlar
- 4 : gilet pare balle
- 5 : protections avancées de l'armée

5. Combats

Dans les jeux de rôle ou autres wargames, la gestion des dégâts est souvent géré en trois points :

- touche
- dégâts
- absorption.

Nous ne dérogerons pas à la règle.

Touche :

Pour déterminer si la cible est touchée, il suffit de faire un test comme présenté en section 2.

Mêlée :

adresse x 10 + *mêlée* + *modificateurs*

Modificateurs :

- fatigue
- poids de l'arme
- esquive de l'adversaire
- visée : jambe/bras : -10%
- bas-ventre/tête : -20%
- yeux/mâchoire : -40%

Armes à feu :

(adresse + perception) / 2 x 10
+ *armes à feu* + *modificateurs*

Modificateurs :

- fatigue
- poids de l'arme
- visée : jambe/bras : -20%
- bas-ventre/tête : -30%
- yeux/coeur : -50%
- dépassement de la portée max
- luminosité
- condition de tir (couché, assis, debout, en mouvement, etc.)

Dégâts :

En mêlée, les dégâts dépendent de la force et de l'arme (une arme +/- lourde ou +/- tranchante donnera des bonus différents) ; pour le tir, seul le type de munition influe.

Mêlée :

Force + Arme	Dégâts
1	1D6-5
2	1D6-4
3	1D6-3
4	1D6-2
5	1D6-1
6	1D8-2*
7	1D8-1*
8	1D10-2
9	1D10-1
10	1D10
11	1D10+1
12	1D10+2
13	1D10+3
Etc.	Etc.

* remplacer par 1D10-4 et 1D10-3 en cas de manque de D8

Armes à feu :

Munition	Application	Dégâts
9mm	Pistolets, mitraillettes	1D10
9mm perçant	Idem	1D6 armure ignorée
9mm expansif	Idem	1D6 x2 après absorption
5.56	Fusils d'assaut	1D10 armure-3
7.62	Carabines snipers	1D10 armure-3
Calibre 12	Fusils de chasse	2D10 (armure+1) ²

Absorption :

Mêlée :

Pas d'absorption !

Armes à feu :

Armure de l'adversaire

Réussites critiques ; visée

En cas de réussite critique lors d'un tir ou d'un coup, le MJ peut décider de doubler les dégâts du joueur, ou une autre action bonification (ignorance de l'armure, adversaire KO etc.).

Si le joueur a visé une certaine partie du corps de l'adversaire, le MJ peut également indiquer une dégradation de cette partie du corps (jambe en sang, yeux crevés, etc.).

En cas de réussite critique lors d'une visée, cette dégradation peut devenir extrême (jambe en bouillie, crâne éclaté etc.).

Rafale :

Lorsqu'un joueur est équipé d'une arme pouvant tirer en rafale, il peut décider de se servir de ce mode dévastateur :

- **Touche** : on calcule d'abord normalement les chances de toucher ; il s'agit des chances de toucher de la première balle. La seconde balle a 10%* de moins de chances de toucher, la 3^e 10% supplémentaires etc. Le nombre de balles est limité par la cadence de l'arme (3 balles/tour traditionnellement, 5 balles/tour pour certains pistolets mitrailleurs).

On teste chaque balle indépendamment ; un échec critique met fin à la rafale.

*10% de moins pour les armes sans crosse ou lors de tir instinctif ; le malus n'est que de 5%/balle lorsque le tireur est en train de viser crosse à l'épaule.

NB : un tir au fusil de chasse à canon double est considéré comme une rafale de deux balles.

- **Dégâts / absorption** : chaque balle touchante est traitée indépendamment : lancé des dès, absorption, traitement spécial en cas de réussite critique.

Initiative :

Un combat met souvent en scène plusieurs personnages : a chaque tour de combat, il convient alors de déterminer l'ordre de jeu. Chaque joueur et PNJ lance un D10 auquel il additionne son astuce.

Les joueurs annoncent ensuite ce qu'ils font, dans l'ordre des scores croissants ; les actions sont ensuite effectuées dans l'ordre des scores décroissants.

PJ1 : A 8 P 5 AàF :10 Malus : 20 Total : 55	PNJ2 : A 7 Mêlée : 20 Malus : 0 Total : 90	Exemple : PJ1 attaque PNJ2 à l'uzi (9mm, rafale de 5) ; l'autre riposte au couteau Ci contre un tableau sympathique à utiliser pour les combats. Le jet d'initiative fait commencer PNJ2 : - 90% de chances de toucher ; il touche - Force + arme = 9 ; il lance 1D10 – 1 et fait 6 - pas d'absorption (mêlée) : PJ1 perd 6 points de vitalité ! Au tour de PJ1 : - PJ1 avait déjà un malus de 20% dû à la fatigue ; à un point de vie, ce malus passe à 60% ; mais, parce que son adversaire est à bout portant, il reçoit un bonus de 60%. Les chances de toucher sont donc de 75% ((8+5)/2*10+10). PJ1 fait une rafale de 5. Les chances de toucher de ses 5 balles sont : 75 ; 65 ; 55 ; 45 ; 35. Après lancés de dès on obtient : réussite ; réussite critique ; réussite ; échec critique ; rafale annulée par l'échec critique. - première balle : 1D10 donne 5 ; -2 (absorption) = 3 - seconde balle : 1D10 donne 6 ; -2 (absorption) = 4 ; x2 (critique) = 8 - troisième balle : 1D10 donne 7 ; -2 (absorption) = 5 - échec critique : le uzi, mal entretenu, se disloque dans les mains du personnage.
Armure : 2	Armure : 2	
Vitalité : 7 7-6 => 1	Vitalité : 12 12-3 => 9 9-8 => 1 1-5 => PNJ2 HS	

5. Gestion du Froid

Lors de la sortie en extérieur des personnages, l'intensité du froid pourrait les faire souffrir. Il convient donc de faire un lancé de D20 contre la constitution + protection du personnage (à noter que si cette protection est faite de plusieurs éléments, le bonus est la moyenne des valeurs des différentes protections) :

Si le dès indique un résultat inférieur ou égal, rien ne se passe ; si par contre le résultat est supérieur, le personnage perd un nombre de points de vie égal à la différence.

Exemple :

PJ1 a une constitution de 4, il porte des fourrures lui offrant une protection de 4. Le D20 une fois lancé indique 11. Il est donc affecté par le froid. Il perd 3 points de vitalité (11-8).

Protection	Exemple
0	Nu
1	Simple vêtements
2	Gros vêtements
3	Fourrures légères
4	Fourrures
5	Grosses fourrures
6	Equipement isotherme
7	Combinaison isotherme bas de gamme
8	Combinaison isotherme moyen de gamme
9	Combinaison isotherme Simmons
10	-

Bien entendu, le coût de ces protections n'est pas le même ; de même certaines protections (comme des fourrures lourdes) peuvent entraîner un malus en agilité.

NB : Les demi-roux ont naturellement un bonus compris entre 3 et 5. Néanmoins, les grosses chaleurs peuvent également les affecter et leur faire perdre de la vitalité.

6. Gestion de l'expérience

Il n'y a pas d'expérience à proprement parler dans ce jeu de rôle. Néanmoins, le maître du jeu saura récompenser les actions des personnages (en partie ou pendant le laps de temps séparant deux quêtes) en faisant évoluer ses statistiques.

Statistiques primaires, compétences, connaissances, karma, et influence peuvent en effet évoluer au fur et à mesure du jeu.

Exemples : Un personnage ayant passé une semaine à s'entraîner aux armes à feu pourra gagner 10% à sa compétence ; un personnage ayant passé beaucoup de temps dans le froid avec une faible protection pourra perdre de la constitution. Un joueur très occupé à comploter verra son influence fluctuer régulièrement. Enfin, le karma des joueurs évoluera en fonction de leurs actions.

Les statistiques primaires et le karma évolueront par tranches de 0,1 point ; mais lors des tests, la statistique considérée sera l'entier le plus proche de la statistique réelle. Il est important de noter la difficulté exponentielle à augmenter ses connaissances et son influence.

Annexes

